

Melatih Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Canva di TK Negeri Belegen Mulia Kota Subulussalam

Lilis Darmila¹, Erni Suyani², Abidah Ayu³, Nastia Susanti⁴, Sapiah⁵

^{1, 2, 4, 5}Universitas Dharmawangsa

³ STIT Hamzah Fansuri Subulussalam

Email Konfirmasi: lilisdarmila@dharmawangsa.ac.id

No WhatsApp (WA): 081533386094

Abstrak

Tujuan kegiatan ini ialah meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bagi guru-guru TK, kegiatan ini juga bertujuan untuk melatih guru-guru agar dapat menggunakan teknologi dalam Pendidikan khususnya dalam membuat media pembelajaran, sehingga kegiatan ini dapat melatih sekaligus meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, yang dimana media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang tidak bisa diabaikan, artinya wajib bagi guru menyediakan media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini ialah tatap muka langsung dengan guru-guru TK, kegiatan ini juga menggunakan metode praktek langsung yaitu guru mendemonstrasikan hasil dari media yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Hasil dari penelitian ini ialah para peserta dapat menciptakan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, guru juga telah memahami dan dapat menggunakan aplikasi canva yang dimana sebelumnya para guru belum pernah menggunakan aplikasi tersebut dalam membuat media pembelajaran.

Kata kunci: Kreativitas Guru, Media Pembelajaran, Aplikasi Canva.

Abstract

The objective of this activity is to foster creativity among kindergarten teachers in designing learning media using the Canva application. This initiative also seeks to equip teachers with the skills to leverage technology in education, specifically in the development of engaging and dynamic learning media. Given the crucial role of learning media in achieving optimal learning outcomes, this activity aims to enhance teachers' capacity to create effective learning materials. The methodology employed involves direct interaction with kindergarten teachers, complemented by a practical approach where teachers showcase their Canva-created media. The findings indicate that participants successfully developed learning media using Canva and demonstrated a proficient understanding of the application, marking a significant improvement from their pre-existing skills.

Keywords: Teacher Creativity, Instructional Media, Canva Application

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini memegang peran penting dalam membentuk dasar karakter, keterampilan, dan pengetahuan anak, yang akan memberikan dampak signifikan pada kehidupan mereka di masa yang akan datang. Pada tahap ini, optimalisasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak sangat diperlukan melalui kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan mereka. Salah satu tujuan utama PAUD adalah memberikan bekal kemampuan dasar dalam berbagai aspek, termasuk literasi sains, yang semakin relevan di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini. Berdasarkan teori Piaget, anak usia dini berada pada tahap perkembangan. Pada tahap ini, mereka belajar dengan lebih efektif melalui pengalaman nyata dan interaksi langsung dengan objek di sekitar mereka (Piaget, 1962). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pendidikan pada masa *golden age* merupakan pondasi awal bagi manusia dalam memperoleh informasi dan pengetahuan agar menjadi bekal untuk menghadapi masa depan. Sebab pada masa inilah system syaraf dan lainnya berkembang dengan sangat cepat, sehingga dibutuhkan peran orang dewasa dalam mendidik ke arah yang lebih baik.

Kurikulum Merdeka di Indonesia menerapkan pendekatan pembelajaran holistik yang berfokus pada pengalaman nyata dan kontekstual. Pembelajaran ini dirancang untuk memberikan anak didik kesempatan belajar melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Dalam pendidikan usia dini, kurikulum ini menggunakan pembelajaran tematik yang memadukan berbagai disiplin ilmu, termasuk sains, melalui kegiatan eksplorasi yang interaktif dan partisipatif (Wardhani & Nurani, 2020).

Mengingat pentingnya pendidikan pada masa usia dini, tentunya dalam proses pendidikan atau pembelajaran guru harus memperhatikan segala aspek yang dapat mendukung pembelajaran tersebut agar lebih menarik dan dapat menstimulasi setiap perkembangan peserta didik, salah satunya ialah media pembelajaran, yang dimana ini merupakan aspek yang sangat penting dan harus ada dalam sebuah pembelajaran (R. Rupnidah & Dadan Suryana, 2022).

Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak-anak dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Liyana & Kurniawan (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran

meliputi segala bentuk alat dan bahan yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pengetahuan serta ide-ide dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk dapat menstimuli anak dalam pengembangan fikiran, perasaan, perhatian dan minat anak didik sehingga terjadilah proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran perlu memperhatikan kesesuaian dengan tema yang akan dilaksanakan serta aman, nyaman menyenangkan bagi anak (Bustami, 2022 dan Syahputra, 2022).

Dalam merancang sebuah media pembelajaran, dibutuhkan kreativitas guru untuk menciptakan media yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mendukung setiap aspek perkembangan anak usia dini. Media yang kreatif mampu membantu anak belajar dengan lebih baik, memotivasi mereka untuk terlibat aktif, serta memastikan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Sufrizal, 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus mengeksplorasi ide-ide baru dan berinovasi dalam menyusun media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sendiri telah diimplementasikan oleh para guru di TK Negeri Belegen Mulia, Kota Subulussalam. Namun demikian, sebagian besar guru masih menunjukkan keterbatasan dalam hal kreativitas ketika membuat media baru. Selain itu, para guru di TK tersebut juga belum sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi yang tersedia saat ini untuk mendesain media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam berinovasi sekaligus mengenalkan pemanfaatan teknologi digital dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih relevan dengan zaman (Efendi, 2024). Atas sebab tersebut maka kegiatan ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman akan pentingnya media pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi anak, memberikan pemahaman tentang penggunaan dan pemanfaatan aplikasi Canva agar meningkatnya kreativitas guru-guru yang ada di TK Negeri Belegen Mulia Kota Subulussalam (Qiftiyah, 2024).

2. Landasan Konseptual atau Landasan Teoritik

Guru yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi yang menarik dan sesuai dengan konteks kebutuhan siswa (Pentury, 2017). Seorang guru yang efektif dituntut memiliki penguasaan materi yang baik, mampu memilih strategi pengajaran yang tepat, serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sebaliknya, jika pengajaran terasa monoton dan tidak relevan, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami maupun menerapkan pengetahuan yang diajarkan (Firmansyah & Fadli, 2024).

Kreativitas sendiri sering dikaitkan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang unik, menemukan solusi baru yang inovatif, serta melihat peluang yang tidak disadari oleh banyak orang. Menurut Solso dalam (Lahiya, 2025), kreativitas merupakan aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap sebuah masalah atau situasi. Utami Munandar dalam (Arifudin, 2025) juga menjelaskan bahwa berpikir kreatif memungkinkan seseorang bersikap terbuka dan berpikir divergen, yakni tidak terpaku pada pola yang sudah ada sehingga lebih mudah menerima perubahan dan menciptakan inovasi. Secara operasional, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menunjukkan kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi ide, yaitu mengembangkan, memperkaya, dan merinci suatu gagasan secara mendalam..

Dalam merancang media pembelajaran, guru dituntut memiliki kemampuan kreativitas yang baik agar dapat menciptakan media yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Ani Daniyati et al. (2023), media pembelajaran memiliki peran penting dalam membangun interaksi sosial sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu siswa selama proses belajar berlangsung. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta membantu memperjelas konsep yang diajarkan melalui cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi unsur yang esensial dalam proses pendidikan, yang menuntut guru untuk selalu menghadirkan media yang menarik, relevan, dan up-to-date demi mencapai hasil belajar yang optimal (Darmila et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan era revolusi industri 4.0, guru dituntut untuk terus belajar dan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi agar mampu menciptakan peluang baru secara kreatif dan inovatif (Aan Widiyono, 2021). Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk merancang media pembelajaran adalah aplikasi desain grafis seperti Canva (Qiftiyah, 2024). Aplikasi ini menjadi solusi inovatif karena menyediakan berbagai fitur yang bermanfaat bagi guru dalam menyusun materi yang lebih menarik. Namun demikian, seperti disampaikan oleh Saribujang et al. (2023), Canva juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan pengguna agar tidak bergantung sepenuhnya tanpa mempertimbangkan alternatif lain yang mungkin lebih tepat untuk kebutuhan tertentu.

Keunggulan utama Canva terletak pada kemudahannya digunakan oleh siapa saja, bahkan oleh guru yang kurang akrab dengan teknologi sekalipun. Berbagai fitur yang tersedia

memungkinkan guru menciptakan beragam media pembelajaran dengan cepat dan praktis. Aplikasi ini tetap relevan meskipun banyak aplikasi serupa terus bermunculan, karena Canva menawarkan antarmuka yang ramah pengguna dan fleksibilitas yang tinggi dalam desain. Hal ini menjadikannya pilihan yang tepat bagi guru untuk mulai beradaptasi dengan teknologi tanpa harus memiliki kemampuan teknis yang terlalu rumit.

Melalui fitur-fiturnya yang lengkap, Canva membantu guru menciptakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Media yang dirancang dengan Canva terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan mudah diterima siswa. Guru dapat memanfaatkan Canva untuk membuat berbagai jenis media seperti presentasi, video, poster, hingga gambar edukatif yang mendukung pembelajaran khususnya pada tingkat dasar yang membutuhkan kreativitas tinggi. Dengan begitu, guru memiliki kesempatan untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih unik, segar, dan menyenangkan (Dita Afianti, 2025).

Kesimpulannya, kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan, terutama di era digital saat ini. Pemanfaatan aplikasi seperti Canva dapat membantu guru menjawab tantangan pembelajaran yang semakin kompleks dengan menyediakan media yang lebih kontekstual, menarik, dan efektif. Namun, guru juga perlu bijak dalam menggunakan teknologi dengan tetap mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasan setiap aplikasi, serta terus mengasah kemampuan inovasi mereka untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik..

3. Tujuan dan Sasaran Kegiatan

a. Tujuan

Dalam duni pendidikan terkhusus Pendidikan masa usia dini, guru perlu di tuntut untuk kreatif dalam mengolah pembelajaran agar lebih menyenangkan, sebagaimana prinsip utama Pendidikan pada usia dini ialah bermain sambil belajar, sehingga konsep pembelajaran pada Pendidikan ini sedikit lebih berbeda dengan orang dewasa atau lewat usia dini. Oleh sebab itu guru harus membuat rencana pembelajaran yang menarik minat bakat anak.

Dalam menyusun rencana pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus terpenuhi, sebab merupakan aspek pendukung selama proses pembelajaran berlangsung, dengan semakin berkembangnya dunia teknologi, maka guru bisa memanfaatkan hal tersebut dalam membuat media pembelajaran. Namun, sayangnya saat ini masih banyak

guru yang belum *melek* akan teknologi sehingga membuat guru sering kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, dan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada yaitu aplikasi Canva dengan memberikan informasi dan pelatihan kepada guru-guru TK yang ada di Desa Belegen Mulia Kota Subulussalam (Qiftiyah, 2024).

Gols yang diharapkan dari kegiatan ini ialah, guru sudah dapat menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran, guru juga kreatif dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan indicator perkembangan yang diharapkan berkembang pada peserta didik. Sehingga guru yang telah bisa mencapai itu semua, dapat menjalankan proses pembelajaran lebih percaya diri, dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Sasaran

Prodi PIAUD Universitas Dharmawangsa dan STIT Hamzah Fansuri mengadakan kegiatan PKM yang melibatkan dosen dan Mahasiswa bagi guru-guru TK yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajara yang menarik dan menyenangkan yang dilaksanakan di TK Negeri Belegen Mulia Kota Subulussalam, beralamatkan di Jl. Tgk Umar Desa Belegen Mulia Kec. Simpang Kiri Kota Subulussalam. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru TK yang ada di lingkungan sekitar Desa Belegen Mulia. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 18 Juni 2025, kegiatan ini dimulai dari pukul 09.00- 12.00 wib.

4. Pelaksanaan

Pengabdian ini adalah salah satu kegiatan yang rutin dilakukan bagi dosen dan mahasiswa di Universitas Dharmawangsa, kali ini berkolaborasi dengan STIT Hamzah Fansuri mengadakan pengabdian kepada masyarakat mengangkat tema tentang melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva di TK Negeri Belegen Mulia di Kota Subulussalam, Aceh. Sasaran dari kegiatan ini ialah guru-guru TK yang ada di Desa Belegen Mulia Kota Subulussalam, khususnya yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran.

Kegiatan ini dilakukan selama satu hari yaitu pada tanggal 18 Juni 2025 dari pukul 09.00-12.00 wib.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yakni tahap persiapan, tahap pelatihan, tahap praktik, dan tahap evaluasi:

1) Tahap persiapan

Pada tahap ini tim PKM melakukan persiapan dengan melakukan komunikasi dengan pihak sekolah untuk melakukan kegiatan pengabdian. Setelah dilakukan komunikasi dengan mitra PKM maka selanjutnya pihak sekolah mengundang beberapa guru lain untuk mengikuti kegiatan pengabdian. Tim PKM yang terdiri dari 2 dosen dan 2 mahasiswa melakukan persiapan yang berkaitan dengan acara, seperti materi, spanduk, snack dan hal-hal yang dianggap perlu.

2) Tahap Pelatihan

Pada tahap ini dilakukan pendampingan materi mengenai pentingnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dan pengenalan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan lebih kurang selama 1 jam. Pada tahap ini materi mengenai media pembelajaran sangat di tekankan, yang dimana pemateri menyajikan masalah-masalah yang sering terjadi pada proses pembelajaran yang disebabkan kurangnya media pembelajaran yang membuat minat dan semangat belajar anak berkurang. Materi selanjutnya yaitu pengenalan aplikasi Canva sebagai salah satu cara dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, adapun contoh dari media pembelajaran yang dapat dihasilkan dari aplikasi Canva ialah seperti *flashcard*, *work sheet*, slide pembelajaran yang menarik. Guru-guru dilatih dan didampingi bagaimana cara menggunakan aplikasi ini, mulai dari membuat akun sampai cara membuat media pembelajaran yang nantinya akan di demonstrasikan oleh guru yang sudah membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Proses pembuatan media pembelajaran dimulai dengan membuat akun Canva menggunakan email. Setelah proses registrasi selesai dan berhasil, aplikasi Canva sudah dapat digunakan. Guru kemudian menentukan tema media yang akan dibuat, misalnya tema bunga, hewan, atau buah-buahan. Setelah tema dipilih, guru mulai membuat pola flash card di Canva sesuai dengan tema yang telah ditentukan, kemudian mengisi desain tersebut dengan gambar-gambar atau teks yang relevan (Zuhri, 2024).

Setelah desain flash card selesai, hasilnya dicetak pada kertas yang tebal agar lebih kuat dan awet. Cetakan tersebut kemudian digunting mengikuti pola sehingga terbentuklah kartu-kartu flash card sesuai tema yang telah dibuat guru. Setelah media siap, guru mendemonstrasikan cara menggunakan flash card tersebut di depan peserta didik,

menunjukkan bagaimana media itu dapat membantu proses belajar mereka dengan lebih menarik dan interaktif..



Figure 1 Pemberian materi mengenai Media Pembelajaran



Figure 2 Pelatihan dan Pendampingan dalam menggunakan Aplikasi Canva

3) Tahap Praktek

Pada tahap ini para guru yang sudah selesai membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva akan mendemostrasikan media yang telah dibuat. Adapun inti dari demonstrasi tersebut ialah tema yang di pakai, cara menggunakan media dalam pembelajaran, tujuan perkembangan yang akan dikembangkan melalui media tersebut.



Figure 3 Demonstrasi hasil media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi Canva

4) Evaluasi Akhir

Setelah semua kegiatan sudah dilakukan, selanjutnya dilakukan evaluasi akhir yakni dengan mengobservasi pada hari berikutnya yaitu pada tanggal 20 Juni 2025 tentang penggunaan media pembelajaran yang dibuat guru menggunakan aplikasi Canva yang telah diterapkan pada peserta didik. Tujuannya ialah untuk mengukur efektivitas dari program pelatihan dan pendampingan ini sehingga menjadi acuan untuk kedepan.

5. Evaluasi

Untuk memudahkan pemetaan kegiatan dan proses evaluasi serta tindakan berkelanjutan maka dibuat tabel evaluasi sebagai berikut:

No	Nama Kegiatan	Partisipasi Mitra	Evaluasi dan keberlanjutan
1	Peningkatan pemahaman pentingnya Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran	Kepala sekolah dan guru-guru di lingkungan TK Negeri Belegen Mulia	Berdiskusi/berkonsultasi kepala sekolah dan guru dengan tujuan melihat perkembangan anak dan cara belajar anak setelah memahami pentingnya media pembelajaran untuk anak
2	Peningkatan pemahaman dan penggunaan aplikasi Canva	Kepala sekolah dan guru-guru di lingkungan TK Negeri Belegen Mulia	Guru-guru mengenal aplikasi Canva dan bisa menggunakan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran

3	Sosialisasi pelatihan pembuatan Media Pembelajaran dari aplikasi Canva	Kepala sekolah dan guru-guru di lingkungan TK Negeri Belegen Mulia	Merealisasikan media yang telah dibuat kepada peserta didik, sebagai bentuk keberhasilan media yang dibuat dan <i>goals</i> dari kegiatan ini.
---	------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari tabel tersebut terlihat bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Canva dimulai dengan peningkatan pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran. Kepala sekolah dan guru-guru TK Negeri Belegen Mulia berpartisipasi aktif melalui diskusi dan konsultasi untuk meninjau perkembangan anak dan mengevaluasi cara belajar mereka setelah menyadari peran media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Kegiatan ini berhasil membangun kesadaran peserta bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat bantu, tetapi juga strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Selanjutnya, dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa pelatihan berfokus pada penguasaan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva. Para guru diperkenalkan pada berbagai fitur Canva dan mempraktikkan cara membuat media pembelajaran digital secara langsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa para peserta mampu mengoperasikan aplikasi dengan baik, menghasilkan desain kreatif, dan relevan dengan tema pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan literasi digital guru yang signifikan untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Terakhir, dari tabel tersebut tampak bahwa guru-guru tidak hanya membuat media, tetapi juga merealisasikannya di kelas dengan mendemonstrasikan media hasil desain mereka kepada peserta didik. Implementasi ini menjadi salah satu indikator keberhasilan pelatihan karena guru berani mempraktikkan hasil pelatihan dalam pembelajaran nyata. Secara umum, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun komitmen keberlanjutan untuk terus mengembangkan media pembelajaran kreatif, yang berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar anak usia dini.

B. HASIL DAN KESIMPULAN

Kegiatan yang dilakukan selama 1 hari yaitu pada tanggal 18 Juni 2025 kegiatan pengabdian masyarakat telah dilakukan dengan sangat baik di TK Negeri belegen Mulia kota Subulussalam. Program ini ditujukan khusus bagi para guru-guru TK yang ingin

meningkatkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran guna untuk meningkatkan proses pembelajaran agar lebih baik dan menyenangkan bagi peserta didik khususnya anak usia dini.

Dalam kegiatan ini para guru dibimbing dan dilatih agar mampu meningkatkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran, guru juga dibimbing untuk lebih melek akan teknologi yang semakin berkembang, guru diajak untuk memanfaatkan teknologi yang ada seperti aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada pendampingan media pembelajaran saja namun lebih luasnya untuk memudahkan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik sehingga menstimulasi setiap perkembangan peserta didik.

Kegiatan ini semakin kuat dengan dukungan dari sekolah dan guru-guru lainnya dibuktikan dengan semangat dari guru-guru dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini. Hasil akhir dari kegiatan ini dapat dilihat dari hasil media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dengan menggunakan aplikasi canva. Media yang dihasilkan dapat diaplikasikan Dalam proses pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik dan menjadi dampak positif bagi guru-guru TK khususnya di TK Negeri belegen Mulia kota Subulussalam Aceh.

C. UCAPAN TERIMAKASIH

Artikel ini berisi gambaran umum tentang pengabdian masyarakat dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam kegiatan ini dan yang mendukung serta berkontribusi dalam pelaksanaan program pengabdian dengan tema melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva di TK Negeri belegen Mulia kota Subulussalam. Ucapan terima kasih kami sampaikan pula kepada kepala sekolah TK Negeri Belegen Mulia Kota Subulussalam yang telah mengizinkan kegiatan ini dilaksanakan pada TK tersebut. Selanjutnya ucapan terima kasih juga kepada para guru-guru yang telah berhadir dalam kegiatan pengabdian ini, terima kasih pulang kepada mahasiswa Universitas Darmawangsa yang telah terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga kegiatan ini berjalan sebagaimana mestinya. Semoga segala bentuk partisipasi kerjasama dan dukungan dari semua pihak menjadi amal jariyah di sisi Allah subhanahu wa ta'ala serta membawa manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat khususnya bagi para guru-

guru dalam meningkatkan kreativitasnya agar tercapainya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.



Figure 4 Tim PKM bersama peserta Pelatihan

D. DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D (2024) Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9-16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Arifudin, O., Wahrudin, U., Rusmana, F. D., & Tanjung, R. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.10560>
- Arifudin, O., Rifky, S., Muhammad, I., & Kurniawati, K. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165-173.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Bustami, B., Muhammad, M., Yunizar, Z., Rosnita, L., Meiyanti, R., Afrillia, Y., Hafidh Rafif, T. M., & Harahap, I. T. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Online dan Perakitan Komputer Pada Sekolah di Desa Paloh Lada Kecamatan Dewantara. *MEUSEURAYA - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 135-143. <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v1i2.1436>

-
- Darmila, Lilis, Wahyuddin Nur Nst dan Rusydi Ananda. (2024). Pengembangan Media *Busy Book* Dalam Mengembangkan Bahasa Dan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Islam Nurul Ahmad. *Research and Development Journal Of Education*. 10 (1), 52-60. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v10i1.20295>
- Efendi, S., Ramli, R., & Zuhendra, D. (2024). Strategi Pengembangan Profesionalisme Pendidik di Era Digital. *Arini: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 1(1), 53-66. <https://doi.org/10.71153/arini.v1i1.105>
- Firmansyah, Dead an Muhibuddin Fadli. (2024). Implementasi Guru Kreatif dan Inovatif Era Digital di SMP Pada Pembelajaran PJOK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4 (4), <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.2>
- Kartika, Ika, Annisa Mayasari, and Opan Arifudin. "Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2.1 (2021): 36-46.
- Kemendikbud. (2022). Tahapan Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan Pendidikan.
- Liyana, Astien dan Mozes Kurniawan. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi* 3 (1), 225-232 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Mahrus, E. (2023). The Canva Application; Solutions For Development Of Learning Media for Islamic Religious Education at SDN 10 Perembang Gala, Indonesia. *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)*, 4(1), 109-120. DOI: <https://doi.org/10.37567/ijgie.v4i1.1814>
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265-272. Lahiya, A. (2025). Education Administration Reform: A Case Study On The Implementation Of The Merdeka Curriculum. *Injosedu: International Journal of Social and Education*, 2(2), 29-37 DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v4i3.1923>
- Piaget. 1962. *Play, Dreams, And Imitation In Childhood*. New York: Norton.
- Qiftiyah, M., Rahmi, R., & Kusuma, Y. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik. *MEUSEURAYA - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 124-137. <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v3i2.3573>
- Rupnidah, R dan Dadan Suryana. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49-58. [10.17509/jpa.v6i1.48199](https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199)
- Saribujang, Sukino, & Erwin Mahrus. (2023). The Canva Application; Solutions For Development Of Learning Media for Islamic Religious Education at SDN 10 Perembang Gala, Indonesia. *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)*, 4(1), 109-120. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v4i1.1814>

- Sufrizal, Maulina, I., Mudasir, A., Salwa Afifah, I., Iqbal El Ache Muli, M., Adha Harahap, A., Lestari, L., & Amanda, L. (2023). Peningkatan Layanan Pendidikan Anak-Anak Melalui Program Rumah Les (RULES) Terhadap Masyarakat Desa Buket Tiga Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur. *MEUSEURAYA - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 142-151. <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v2i2.2271>
- Syahputra, H. R., Meriza, I., Arianda, I., Hijrah, Junaidi, Khairina, U., & Tisa, M. (2022). Optimalisasi Media Sosial Pada Generasi Z Melalui Pelatihan Content Creator. *MEUSEURAYA - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 114-119. <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v1i2.1357>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Zuhri, A., Agus Pratama, Husna, F., Nova, M. A., Syam, F., Maulida Khairani, Havia Balqis Harahap, Fathia Rizki Amelia, Wira Siti Anisah Berutu, Syafitri Najmunnisa, & Syarifah Uswatun Miswar. (2024). Photo Editing Courses: Pemanfaatan Professional Graphic Design Software Dalam Mentransfer Editing Skills Dengan Mengadopsi Teknik TPS. *MEUSEURAYA - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1-11. <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v3i1.2342>