

Pemanfaatan aplikasi dan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD di Kabupaten Bandung Barat

Ratna Dwi Nurcahyani¹, Heni Nafiqoh², Aghnia Farrassyania Azhar³, Sharina Munggaraning Weshtisi⁴

^{1,2,3,4} **Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, IKIP Siliwangi**

*ratnadwinur@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Transformasi digital yang semakin pesat mendorong bidang pendidikan, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran PAUD di Kabupaten Bandung Barat dengan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi serta media digital, seperti Canva for Education. Metode yang diterapkan mencakup pendekatan kolaboratif, pelatihan mendalam, dan penilaian yang berfokus pada praktik nyata. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para pendidik PAUD di daerah Kabupaten Bandung Barat yang selama ini mengalami kendala dalam pemanfaatan media digital yang kreatif dan interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kreativitas guru, serta kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Program ini juga sukses mengembangkan literasi digital dasar untuk guru PAUD dan menciptakan budaya pembelajaran berbasis teknologi yang lebih responsif. Kegiatan ini menyarankan perlunya dukungan yang lebih lanjut dari dinas pendidikan daerah setempat agar penerapan teknologi digital dalam pembelajaran PAUD dapat berjalan dengan konsisten dan berkelanjutan.

Kata Kunci: PAUD, media digital, aplikasi pembelajaran, literasi digital, inovasi pendidikan

ABSTRACT

The increasingly rapid digital transformation encourages the education sector, including Early Childhood Education (PAUD), to adapt to the use of technology in the teaching and learning process. This community service activity aims to improve the quality of PAUD learning in West Bandung Regency with training and mentoring in the use of digital applications and media, such as Canva for Education. The methods applied include a collaborative approach, in-depth training, and assessments that focus on real practice. The purpose of this activity is to provide training and mentoring to PAUD educators in West Bandung Regency who have so far experienced obstacles in the use of creative and interactive digital media. The results of the activity showed a significant increase in teacher creativity, as well as the ability of teachers to design interesting learning media that are in accordance with the stages of early childhood development. This program was also successful in developing basic digital literacy for PAUD teachers and creating a more responsive technology-based learning culture. This activity suggests the need for further support from the local education office so that the application of digital technology in PAUD learning can run consistently and sustainabl.

Keywords: PAUD, digital media, learning applications, digital literacy, educational innovation

Articel Received: 01/08/2025; **Accepted:** 01/10/2025

How to cite: APA style. Nurcahyani, R. D., Nafiqoh, H., Azhar, A. F., & Weshtisi, S. M. (2025). Pemanfaatan aplikasi dan media digital untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran PAUD di Kabupaten Bandung Barat. *Abdimas Siliwangi*, Vol 8 (3), 766-774.
doi: 10.22460/as.v8i3.27689

A. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi sebuah keniscayaan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Anak-anak masa kini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi dan informasi digital. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah dan alat peraga tradisional tidak lagi cukup untuk menjawab kebutuhan perkembangan anak di era ini. Penelitian oleh Prensky (2001) menegaskan bahwa anak-anak yang lahir setelah tahun 2000 termasuk dalam kategori *digital natives*, yaitu generasi yang secara alami akrab dengan teknologi digital sejak usia dini. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan zaman dan kapasitas pendidik PAUD dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran PAUD tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi bagian penting dari strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan zaman.

Media digital, jika dimanfaatkan dengan tepat, dapat memperkaya pengalaman belajar anak, meningkatkan motivasi, serta membantu dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Beberapa riset menunjukkan bahwa aplikasi edukatif yang dirancang secara pedagogis dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak (Hirsh-Pasek et al., 2015). Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang efektif dan menarik di era digital adalah penggunaan media games interaktif.

Games interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen bermain, tantangan, dan umpan balik langsung. Bagi anak usia dini, pendekatan belajar melalui permainan atau *learning through play* merupakan strategi utama yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Yelland, 2011). Melalui game, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, bekerja sama, dan membangun konsep secara aktif. Sayangnya, masih banyak guru PAUD yang belum memiliki kompetensi dalam merancang media digital berbasis game interaktif secara mandiri. Aplikasi seperti *Canva for Education* sebenarnya menyediakan berbagai fitur sederhana namun powerful yang dapat digunakan guru untuk membuat games interaktif

secara cepat, menarik, dan mudah digunakan, bahkan tanpa perlu keahlian desain grafis yang rumit. Canva mendukung pembuatan kuis, flashcard, puzzle visual, dan beragam media belajar visual yang dapat disesuaikan dengan materi PAUD. Canva secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan, keterampilan design seseorang dari berbagai latar belakang termasuk Dosen, Guru, Mahasiswa dan Lainnya (Azzahra, 2025).

Pelatihan yang berarti memberikan makna kepada Guru PAUD, memberikan kesempatan kepada guru PAUD untuk mencoba langsung menggunakan laptop dan aplikasi Canva serta mencoba berbagai fitur yang tersedia memberikan pengalaman nyata untuk guru PAUD. Pengalaman nyata yang di berikan kepada guru PAUD memberikan hal yang baik, guru PAUD mampu mempraktikkan pembelajaran digital dengan Canva menggunakan fitur yang dinamis, kreatif, inovatif dan menarik untuk anak PAUD. Berdasarkan hasil penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat sebelumnya dengan melakukan FGD, bahwa peningkatan kapasitas atau kemampuan seorang Guru di PAUD dalam menganalisis dan memahami Canva masih perlu diasah dan di beri pelatihan Kembali, tidak cukup hanya beberapa pertemuan tetapi harus melaksanakan hubungan dan komunikasi yang baik dalam proses pengembangan diri. Serta diperlukan pelatihan lanjutan untuk mengkolaborasikan model pembelajaran tersebut pada PAUD terkait dengan pemenuhan keterampilan guru dan sarana prasarana yang masih perlu ditingkatkan. (Supriyanto, 2024).

Kondisi ini menjadi dasar penting untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan bagi guru PAUD tentang pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media games interaktif atau kegiatan interaktif yang melibatkan dan memanfaatkan teknologi untuk anak usia dini. Pelatihan ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan guru dalam meningkatkan keterampilan digital sekaligus memperkaya strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak.

"The quality of early childhood education depends on how well teachers are prepared to implement innovative, play-based, and technology-enhanced pedagogies" (UNESCO, 2020).

Dengan pelatihan ini, guru PAUD tidak hanya akan mengenal berbagai bentuk media digital, tetapi juga mampu memproduksi dan mengadaptasinya secara kreatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing. Banyak guru PAUD yang belum memiliki kompetensi digital yang memadai untuk menciptakan pembelajaran berbasis

teknologi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Terutama di wilayah seperti Kabupaten Bandung Barat, keterbatasan sumber daya dan pelatihan menjadi hambatan besar dalam integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini hadir sebagai bentuk intervensi yang solutif dan strategis. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru PAUD dalam mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran digital secara kreatif dan pedagogis. Melalui pelatihan yang terstruktur, peserta diharapkan mampu mengembangkan media berbasis aplikasi populer seperti *Canva for Education*.

B. LANDASAN TEORI

1. Transformasi Pendidikan PAUD di Era Digital

Pendidikan abad ke-21 menghadirkan paradigma baru dalam proses belajar mengajar. Menurut Trilling dan Fadel (2009), kompetensi yang dibutuhkan di era digital meliputi: kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi (4C). Ini berarti anak-anak tidak hanya dituntut mampu menyerap informasi, tetapi juga mampu mengolah, menampilkan, dan bekerja sama secara bermakna—kompetensi yang sebaiknya ditumbuhkan sejak usia dini.

Integrasi teknologi dalam pendidikan PAUD menjadi kunci untuk mendekatkan dunia anak pada realitas digital tanpa mengabaikan prinsip-prinsip pedagogi usia dini. Menurut Plowman, Stephen, & McPake (2010), teknologi digital, jika digunakan secara tepat dan dengan pendekatan konstruktivistik, dapat memfasilitasi eksplorasi, kreativitas, dan imajinasi anak.

Namun demikian, teknologi bukan pengganti interaksi langsung atau bermain bebas. Healy (2004) mengingatkan pentingnya pembatasan waktu layar (screen time) serta pemilihan aplikasi yang tepat agar tidak mengganggu perkembangan sosial-emosional anak.

2. Media Pembelajaran Digital dalam PAUD

Media pembelajaran digital adalah sarana yang memungkinkan informasi disampaikan secara visual, auditif, dan kinestetik melalui teknologi berbasis komputer atau internet (Sadiman et al., 2009). Dalam PAUD, media digital bukan hanya alat bantu, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran, alat penilaian, serta sarana bermain edukatif (Siraj-Blatchford & Whitebread, 2003). Beberapa studi menunjukkan

manfaat signifikan penggunaan media digital pada anak usia dini, antara lain mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi anak dalam pembelajaran (Papadakis et al., 2018). Mampu memberikan stimulasi kognitif melalui kombinasi suara, gambar, dan animasi (Yelland, 2011). Mendukung diferensiasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individual anak (Marsh et al., 2015).

Namun, kualitas media yang digunakan sangat berpengaruh. Media yang tidak sesuai perkembangan anak, terlalu kompleks, atau tidak kontekstual malah bisa menyebabkan kebingungan atau stimulasi berlebihan (Cordes & Miller, 2000).

3. Canva for Education: Platform Inovatif bagi Guru PAUD

Canva for Education adalah versi khusus dari platform desain Canva yang ditujukan untuk dunia pendidikan. Menurut Canva (2022), fitur-fiturnya meliputi akses gratis ke elemen desain premium, template edukatif, serta kemampuan kolaborasi waktu nyata (*real-time collaboration*). Keunggulan Canva for Education dalam pembelajaran PAUD antara lain: Antarmuka visual dan intuitif: cocok bagi guru PAUD yang belum mahir teknologi. Ragam template edukatif: memudahkan pembuatan media seperti poster tematik, flashcard, lembar kerja, buku cerita, dan infografik sederhana. Kolaboratif dan berbasis cloud: memungkinkan pembuatan dan pengarsipan media secara digital tanpa perlu instalasi. Visual-friendly: sangat sesuai dengan gaya belajar anak PAUD yang dominan visual dan kinestetik (Gardner, 1993).

Penelitian oleh Wibowo & Kurniawati (2022) menunjukkan bahwa guru yang dilatih menggunakan Canva mampu menghasilkan media pembelajaran lebih kreatif dan kontekstual, serta lebih percaya diri dalam menyusun materi.

4. Tantangan Literasi Digital Guru PAUD

Meskipun platform digital tersedia luas, tingkat literasi digital guru PAUD di Indonesia masih relatif rendah (Kemdikbud, 2020). Banyak guru PAUD mengalami keterbatasan dalam hal akses terhadap pelatihan berbasis teknologi. Kemampuan mengoperasikan aplikasi digital. Pemahaman pedagogis tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini (Wulandari, 2020; Suparman, 2021). Padahal, literasi digital adalah salah satu bentuk kompetensi profesional guru di era digital. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan *Canva for Education* menjadi strategi pemberdayaan guru yang sangat relevan.

5. Dampak Pemanfaatan Canva terhadap Kualitas Pembelajaran PAUD

Studi empiris menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media digital seperti Canva cenderung lebih inovatif dalam penyampaian materi (Fitriyani et al., 2021). Selain itu dampak pemanfaatan canva yaitu dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan kelas (Ayu & Rahmawati, 2022). Mampu menciptakan materi pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, pelatihan Canva for Education tidak hanya meningkatkan kapasitas profesional guru, tetapi juga memperluas akses anak kepada pembelajaran yang menarik, relevan, dan bermakna (*meaningful learning*).

C. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif-kolaboratif yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pengembangan kapasitas. Pendekatan ini bertujuan untuk melibatkan peserta secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, dari tahap perencanaan hingga evaluasi, agar pelatihan menjadi relevan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan besar, yaitu: identifikasi kebutuhan dan asesmen awal, pelatihan dan workshop, serta pendampingan dan evaluasi. Pada tahap awal, dilakukan penyebaran kuisioner kepada seluruh peserta untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan serta tingkat literasi digital masing-masing guru PAUD. Informasi kuantitatif ini kemudian diperkuat dengan wawancara singkat yang menggali aspek kualitatif berupa tantangan dan ekspektasi guru dalam mengimplementasikan teknologi di kelas mereka. Selanjutnya, tahap pelatihan dan workshop dilaksanakan dalam format *blended learning*, yaitu kombinasi antara pertemuan tatap muka dan daring, guna memberikan fleksibilitas serta memaksimalkan pengalaman belajar peserta. Materi pelatihan meliputi dasar-dasar penggunaan *Canva for Education* untuk desain media pembelajaran serta penerapan prinsip pedagogis dalam penggunaan media digital yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Sebagai bagian dari evaluasi formatif, peserta diminta membuat proyek media digital sebagai hasil konkret dari pembelajaran. Pada tahap akhir, dilakukan pendampingan daring mingguan yang difasilitasi oleh tim pengabdian untuk memberikan masukan, mendiskusikan kendala, serta memantau implementasi media digital di kelas masing-

masing. Evaluasi menyeluruh dilakukan melalui triangulasi data dari observasi kelas, portofolio media yang dihasilkan, dan refleksi individu peserta.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini berhasil menjangkau 40 guru PAUD dari berbagai wilayah di Kabupaten Bandung Barat yang memiliki latar belakang pengalaman dan kondisi lembaga yang beragam. Hasil survei awal menunjukkan bahwa 72% peserta merasa tidak percaya diri dalam menggunakan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan kompetensi yang signifikan pada hampir seluruh peserta. Peningkatan paling mencolok terjadi pada kemampuan membuat media visual menggunakan *Canva for Education*, di mana sebelum pelatihan hanya 6 peserta yang mampu menggunakan aplikasi tersebut, dan setelah pelatihan seluruh peserta dapat membuat desain media sendiri, termasuk poster pembelajaran, infografis tema, dan kartu belajar digital yang interaktif. Guru menyatakan bahwa anak-anak menunjukkan minat belajar lebih tinggi saat menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berdampak pada aspek psikologis guru, seperti meningkatnya rasa percaya diri, antusiasme terhadap inovasi pembelajaran, dan semangat untuk terus belajar teknologi baru. Peserta juga membentuk komunitas digital melalui grup WhatsApp sebagai wadah berbagi praktik baik, tantangan, dan solusi seputar pemanfaatan teknologi di kelas masing-masing. Selain itu, terbangun pula kesadaran kolektif akan pentingnya kolaborasi antarlembaga dan antara guru dalam menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan inklusif dan merdeka belajar, praktik-praktik ini menunjukkan potensi besar transformasi pembelajaran PAUD melalui pendekatan teknologi yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis pada kebutuhan nyata anak-anak. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas guru, keterlibatan anak selama proses belajar, serta kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Program ini juga berhasil membangun literasi digital dasar bagi guru PAUD serta menciptakan budaya pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif. Kegiatan ini merekomendasikan adanya dukungan berkelanjutan dari dinas pendidikan setempat agar implementasi teknologi digital dalam pembelajaran PAUD dapat berlangsung secara konsisten dan berkelanjutan.

E. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang secara tepat dan aplikatif mampu mendorong peningkatan signifikan dalam kompetensi digital guru PAUD. Pemanfaatan aplikasi dan media digital seperti *Canva* tidak hanya meningkatkan kualitas media pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar anak-anak, serta meningkatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga mendorong guru untuk berpikir kreatif, berani mencoba inovasi, dan mengadaptasi teknologi secara pedagogis. Dengan demikian, penggunaan media digital tidak sekadar sebagai alat bantu visual, melainkan menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang bermakna. Peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media digital harus diikuti dengan dukungan sistemik dari lembaga dan dinas pendidikan, termasuk dalam hal penyediaan infrastruktur, kebijakan yang mendukung inovasi, serta pelatihan lanjutan. Ke depan, dibutuhkan kolaborasi yang lebih luas antara perguruan tinggi, pemerintah daerah, dan lembaga PAUD untuk menciptakan ekosistem pendidikan anak usia dini yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Implikasi dari kegiatan ini juga menunjukkan bahwa digitalisasi pendidikan pada tingkat PAUD bukanlah sesuatu yang tidak mungkin, asalkan proses pendampingan dilakukan secara berkelanjutan, berorientasi pada kebutuhan nyata guru dan anak, serta mengedepankan aspek pedagogis dan etika penggunaan teknologi sejak usia dini.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, M. & Rahmawati, E. (2022). Pelatihan Canva Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 4(2), 77-85.
- Azzahra, Sitti A, dkk.(2024). Analisis Dampak Pelatihan Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Peserta. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, Volume 4, Number 2, September 2024
- Canva. (2022). *Canva for Education*. Retrieved from <https://www.canva.com/education/>
- Cordes, C., & Miller, E. (2000). *Fools Gold: A Critical Look at Computers in Childhood*. Alliance for Childhood.
- Fitriyani, D., Nurcahyo, H., & Diah, R. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan Canva dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 45-53.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. Basic Books.
- Healy, J. M. (2004). *Young Children and Screens: Implications for the 21st Century Learner*. Boston: Alliance for Childhood.

- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting Education in “Educational” Apps: Lessons From the Science of Learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3–34
- Kemdikbud. (2020). *Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2020-2035*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marsh, J., Brooks, G., Hughes, J., Ritchie, L., Roberts, S., & Wright, K. (2015). *Digital Literacy and Creativity: Early Years Learners*. *Journal of Early Childhood Literacy*, 15(1), 85-107.
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2018). *The Effectiveness of Computer and Tablet Assisted Interventions in Early Childhood Education*. *Computers in Education*.
- Plowman, L., Stephen, C., & McPake, J. (2010). *Growing Up with Technology: Young Children Learning in a Digital World*. Routledge.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Sadiman, A. S., dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Siraj-Blatchford, J., & Whitebread, D. (2003). *Supporting ICT in the Early Years*. Open University Press.
- Suparman. (2021). Kompetensi Literasi Digital Guru PAUD dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 100-109.
- Supriyanto, Aji dkk. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva Pada Guru P A U D Tunas Bangsa Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4 No. 2 Agustus 2024
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2020). *Global Education Monitoring Report: Inclusion and Education*.
- Wibowo, T. & Kurniawati, D. (2022). Pelatihan Canva for Education bagi Guru PAUD di Daerah 3T. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 8(1), 45-56.
- Wulandari, S. (2020). Tantangan Guru PAUD dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112-121.
- Yelland, N. (2011). *Young Children Learning in Context of Digital Technologies*. *British Journal of Educational Technology*.
- Yelland, N. (2011). Reconceptualising play and learning in the lives of young children. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(2), 4–12.