

Implementasi Literasi Digital Melalui Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Canva Untuk Anak Usia Dini Di Tk Ra Muslimat Nu

Dara Suci Salsabila¹, Rania Arifani², Anggun Apriliani³, Nursela Setiawati⁴, Sri Indriani Harianja⁵, Akhmad Fikri Rosyadi⁶

darasucis09@gmail.com¹, rania4638@smk.belajar.id², anggunapriliani284@gmail.com³, nurselasetiawati77@gmail.com⁴, sriindrianiharianja@unja.ac.id⁵, ahmadfikri.rosyadi@unja.ac.id⁶

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan literasi digital melalui pelatihan pembuatan game edukasi berbasis Canva bagi anak usia dini di TK RA Muslimat NU. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu persiapan, perancangan media, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan dilakukan secara langsung di kelas dengan melibatkan guru dan anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas bermain digital menggunakan game edukasi berbasis Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman dalam menggunakan dan mengimplementasikan game edukasi berbasis Canva secara langsung di kelas tanpa sesi pelatihan terpisah. Selain itu, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, aktif mengeja huruf, menemukan huruf hilang dan huruf awal, serta menebak suara hewan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Canva mampu mendukung literasi digital serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi anak usia dini.

Kata kunci: Literasi Digital, Canva, Anak Usia Dini

Abstract: This community service activity aimed to implement digital literacy through training in creating Canva-based educational games for early childhood learners at TK RA Muslimat NU. The method used a participatory approach conducted through four stages: preparation, media design, implementation, and evaluation. The activity was carried out directly in the classroom by involving teachers and children aged 5–6 years through digital play activities using Canva-based educational games. The results showed that teachers gained an understanding of how to use and implement Canva-based educational games directly in the classroom without separate training sessions. In addition, the children demonstrated high enthusiasm, actively spelled letters, identified missing and initial letters, and guessed animal sounds. These results indicate that the use of Canva-based educational games supports digital literacy and creates enjoyable, interactive, and meaningful learning experiences for early childhood.

Keywords: Digital Literacy, Canva, Early Childhood

▪ PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Ramadhan et al. (2025) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi kebutuhan mendasar dalam pendidikan modern. Pendapat oleh Aritantia et al. (2021) juga menunjukkan bahwa teknologi berperan penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga menuntut pendidik dan peserta didik menguasai kemampuan baru, yaitu literasi digital.

Literasi digital merupakan kompetensi abad ke-21 yang mencakup keterampilan mengakses, mengevaluasi, mencipta, dan mengomunikasikan informasi secara etis melalui teknologi digital (Naufal, 2021). Menurut Budiarti (2024), literasi digital meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar, sedangkan Dinata (2021) menekankan pentingnya penguasaan literasi digital bagi guru agar mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran berbasis teknologi. Amanda et al. (2024) menambahkan bahwa literasi digital perlu didukung melalui pendampingan dan pelatihan berkelanjutan agar guru mampu menciptakan aksi nyata di platform digital pembelajaran. Oleh karena itu, pengenalan literasi digital sebaiknya dimulai sejak usia dini, khususnya di PAUD sebagai fondasi karakter dan kompetensi abad ke-21.

PAUD merupakan masa emas bagi anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sosial, moral, dan digital. Ahmad et al. (2024) menekankan peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak agar menggunakan teknologi secara positif. Ningrum et al. (2024) menyatakan bahwa pengenalan literasi digital pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang edukatif dan aman. Disisi lain, Sari dan Salehudin (2024) menunjukkan penggunaan media interaktif seperti AI PAUDPEDIA meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anak. Utami et al. (2025) Mengemukakan bahwa penguasaan keterampilan digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh seorang guru termasuk guru PAUD

Saat ini, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital di PAUD masih terbatas. Monoarfa dan Haling (2021) menegaskan bahwa kompetensi digital guru masih perlu ditingkatkan karena banyak guru belum mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Hal ini diperkuat oleh Handayani et al. (2024) yang juga menyebutkan, banyak guru kesulitan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Harianja et al. (2024) menyoroti perlunya peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan platform digital. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media yang sederhana, menarik, dan mudah diimplementasikan untuk mendukung literasi digital.

Salah satu solusinya adalah dengan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital. Canva memudahkan guru merancang konten edukatif yang menarik secara visual tanpa memerlukan kemampuan desain profesional (Hasmalia et al. 2025). Dalam pendapatnya, Hamid et al. (2025) menunjukkan bahwa Canva meningkatkan interaktivitas dan kualitas pembelajaran, sementara Widyaningrum dan Sondari (2021) menekankan kemudahannya dalam mendukung literasi digital anak. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada implementasi literasi digital melalui pembuatan game edukasi berbasis Canva untuk anak usia dini di TK RA Muslimat NU, guna meningkatkan kreativitas guru serta efektivitas dan daya tarik pembelajaran

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di TK RA Muslimat NU melalui aktivitas bermain digital menggunakan game edukasi berbasis Canva. Seluruh proses dilaksanakan secara langsung di kelas B1 dan B2 dengan melibatkan guru dan anak usia 5–6 tahun.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menentukan jadwal kegiatan serta kebutuhan media digital. Tim juga mengidentifikasi jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan literasi awal anak dan merancang tiga game edukasi Canva, yaitu tebak suara hewan dan meneja nama, mencocokkan huruf awal hewan, serta menemukan huruf yang hilang.

2. Tahap Perancangan Media

Tim menyusun game Canva dengan tampilan ramah anak menggunakan warna cerah, instruksi singkat, visual-audio menarik, dan desain yang disesuaikan dengan kemampuan literasi usia 5–6 tahun. Media dibuat ringkas dan interaktif agar mudah digunakan oleh guru maupun

anak.

3. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada 18 November 2025 dengan melibatkan 20 anak dan 6 guru. Anak diberikan penjelasan awal, kemudian mahasiswa mendemonstrasikan cara memainkan game. Anak memainkan game secara berkelompok menggunakan perangkat yang tersedia, sementara guru mengamati respon, keterlibatan, dan efektivitas media selama aktivitas berlangsung. Guru memperoleh pemahaman penggunaan Canva melalui keterlibatan langsung tanpa pelatihan terpisah.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap fokus, antusiasme, dan respon anak selama bermain. Selain itu, tim melakukan percakapan singkat dengan guru mengenai kemudahan penggunaan media serta melakukan refleksi internal terkait kelancaran dan efektivitas implementasi game Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru TK RA Muslimat NU untuk menentukan jadwal kegiatan serta kebutuhan media pembelajaran digital. Hasil koordinasi menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan untuk mendukung kegiatan literasi digital anak usia dini. Selain itu, tahap persiapan juga digunakan untuk menyesuaikan bentuk permainan dengan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun. Tahap persiapan ini berperan penting dalam memastikan kesiapan lingkungan belajar dan keterlibatan guru sejak awal. Kesiapan tersebut menjadi dasar terciptanya pembelajaran yang terarah dan mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan di tahap berikutnya.



Gambar 1.1. Tim menyiapkan alat-alat untuk kegiatan game literasi digital.

2. Tahap Perancangan Media

Pada tahap perancangan media, tim menyusun tiga game edukasi berbasis Canva, yaitu tebak suara hewan dan meneja nama, mencocokkan huruf awal hewan, serta menemukan huruf yang hilang. Media dirancang dengan tampilan visual yang ramah anak, menggunakan warna cerah, gambar menarik, serta dilengkapi unsur audio agar anak lebih mudah memahami instruksi permainan. Hasil perancangan media menunjukkan bahwa desain yang sederhana dan interaktif memudahkan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran. Tampilan visual dan audio yang digunakan mampu menarik perhatian anak dan menumbuhkan rasa ingin tahu, sehingga anak lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada 18 November 2025 dengan melibatkan 20 anak dan 6 guru di kelas B1 dan B2. Anak-anak diberikan penjelasan awal mengenai cara bermain, kemudian tim mendemonstrasikan penggunaan game edukasi berbasis Canva. Selanjutnya, anak memainkan game secara berkelompok dengan pendampingan guru dan tim pengabdian. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan aktif mengikuti kegiatan. Anak terlihat fokus pada layar, mengangkat tangan untuk menjawab, serta berani maju ke depan kelas. Pada kegiatan meneja, anak menyebutkan huruf satu per satu, misalnya saat muncul gambar dan suara hewan monyet, anak meneja “M-O-N-Y-E-T, monyet”. Aktivitas ini membantu anak mengenal huruf, melatih keberanian, serta meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Proses belajar melalui bermain membuat anak lebih mudah memahami materi dan merasa nyaman selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1.2. Tim memberikan arahan sekaligus pelatihan langsung kepada guru dan anak, tanpa sesi pelatihan terpisah.

4. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap fokus, antusiasme, dan respon anak selama kegiatan berlangsung, serta melalui percakapan singkat dengan guru mengenai kemudahan penggunaan media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak terlihat lebih percaya diri, aktif berpartisipasi, dan menikmati proses pembelajaran. Guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan game edukasi berbasis Canva karena media ini dinilai mudah digunakan dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran melalui permainan membantu anak lebih fokus, tidak cepat bosan, serta lebih berani berbicara dan menjawab pertanyaan. Dengan demikian, implementasi game edukasi berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap aspek bahasa, kognitif, dan sosial-emosional anak sesuai dengan tujuan kegiatan.

KESIMPULAN

Implementasi serta pelatihan pembuatan game edukasi berbasis Canva di TK RA Muslimat NU terbukti meningkatkan literasi digital guru sekaligus mendukung pembelajaran interaktif anak usia dini. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengeja huruf, menemukan huruf hilang dan huruf awal, serta menebak suara hewan, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif. Pendekatan ini membuktikan bahwa kombinasi kompetensi literasi digital guru dan media pembelajaran berbasis Canva dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, edukatif, dan sesuai karakteristik anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, para guru, dan seluruh peserta didik di TK RA Muslimat NU yang telah memberikan dukungan, kerja sama, serta partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak program studi dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta fasilitas sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat bagi peningkatan literasi digital dan kualitas pembelajaran di lingkungan PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. M., Nurhayati, S., & Kartika, P. (2024). *Literasi digital pada anak usia dini: Urgensi peran orang tua dalam menyikapi interaksi anak dengan teknologi digital*. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(1), 47–65.
- Amanda, R. S., Hasni, U., Ismiatun, A. N., Rosyadi, A. F., & Siregar, M. (2024). Pendampingan Pembuatan Aksi Nyata Pada Platform Merdeka Belajar Untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 677-681.
- Aritantia, Y., Muslim, S., Wibowo, T. W., Rijanto, T., & Cholik, M. (2021). Kajian literatur sistematis blended learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 178-185.
- Budiarti, E. (2024). *Literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini*. Kaizen Media Publishing.
- Dinata, K. B. (2021). *Analisis kemampuan literasi digital mahasiswa*. Edukasi: Jurnal Pendidikan, 19(1), 105–119.
- Hamid, A., Sa'diyah, I., Muhaimin, A., Putri, A. R. M., & Pascha, D. P. (2025). *Evaluasi pembelajaran yang interaktif dan inovatif melalui pemanfaatan Canva dan permainan edukasi digital untuk guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Surabaya*. Sewagati, 9(5).
- Handayani, E., Rahman, T., & Gandana, G. (2024). *Analisis bibliometrik terhadap perkembangan literasi digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD AGAPEDIA, 8(1), 123–129.
- Harianja, S. I., Pangaribuan, T., Hasni, U., & Ismiatun, A. N. (2025). *Guru Profesional dan Beretika*. PT Salim Media Indonesia.
- Hasmalia, H., Munirah, M., & Adam, A. (2025). *Canva-based educational game media to improve fifth grade reading skills: Media permainan pendidikan berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas lima*. Indonesian Journal of Innovation Studies, 26(4), 10-21070.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Naufal, H. A. (2021). *Literasi digital*. Perspektif, 1(2), 195–202.
- Ningrum, F. A., Lubis, Z., Hijriani, A., & Aprillia, N. D. (2024). *Pengenalan keterampilan dan kompetensi literasi digital pada anak usia dini*. MUDABBIR Journal Research and Education Studies, 4(2), 313–321.
- Ramadhan, R. S., Wirdani, R. R., Delpina, H., & Nelwati, S. (2025). *PENDIDIKAN DI ERA*

TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1).

- Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). *Peran teknologi AI PAUDPEDIA sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini di TK ABA 3 Samarinda*. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 9(3), 169–179.
- Utami, W. S., Harianja, S. I., Amanda, R. S., Hasni, U., Sofyan, H., & Rosyadi, A. F. (2025). *Optimalisasi keterampilan digital guru PAUD melalui pelatihan penggunaan Google Workspace for Education dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi*. *PEMA*, 5(3), 300–309.
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Implementasi literasi digital dalam merancang desain pembelajaran menggunakan aplikasi canva. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(2), 321-328.