



---

## Pemanfaatan Canva Untuk Kreasi Buku Cerita Bergambar Interaktif Sebagai Media Literasi Awal Anak Usia Dini Bagi Guru

Rizqi Wijonarko\*<sup>[1]</sup>, Devi Sugianti<sup>[2]</sup>, Risqiati<sup>[3]</sup>

<sup>[1]</sup> <sup>[3]</sup> Teknik Informatika, <sup>[2]</sup> Manajemen Informatika

<sup>[1]</sup>, <sup>[2]</sup>, <sup>[3]</sup>, <sup>[4]</sup> Fakultas Teknologi Informasi, Institut Widya Pratama

<sup>[1]</sup> wijonarkorizqi@gmail.com, <sup>[2]</sup> devi.sugianti027@iwima.ac.id, <sup>[3]</sup> risqiati24@gmail.com,

### Informasi Artikel:

**Submitted** : 09/06/2026

**Revised** : 29/07/2026

**Accepted** : 07/08/2026

**Published** : 13/08/2026

### Abstract

Early childhood education (ECE) is the foundation for developing children's literacy. Literacy encompasses more than just reading and writing, but also encompasses the ability to understand, imagine, and express oneself. However, learning practices in PAUD are dominated by conventional media, such as simple printed books, which lack variety and are less engaging for children. Interactive media innovation is urgently needed to increase children's interest in reading and engagement. Canva, a graphic design platform, offers teachers the convenience of creating interactive picture storybooks with engaging visuals. This medium can strengthen literacy experiences and enhance children's understanding of the story's content. HIMPAUDI PAUD teachers in Kedungwuni District have not yet optimally utilized Canva. The results of this Canva training can improve teachers' digital literacy and enrich early literacy learning for early childhood, particularly in creating picture storybooks. This was obtained from the results of a post-test with HIMPAUDI teachers, which showed that 92% of teachers were able to use the Canva tool to create storybooks.

Keyword: PAUD, Literacy, Canva, Illustration Story

### Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pengembangan literasi awal anak. Literasi tidak hanya terbatas pada membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, berimajinasi, dan mengekspresikan diri. Namun, praktik pembelajaran di PAUD masih didominasi media konvensional seperti buku cetak sederhana yang kurang variatif dan kurang menarik bagi anak. Inovasi media interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat baca dan keterlibatan anak. Canva sebagai platform desain grafis menawarkan kemudahan bagi guru dalam menciptakan buku cerita bergambar interaktif dengan visual menarik. Media ini dapat memperkuat pengalaman literasi dan meningkatkan pemahaman anak terhadap isi cerita. Guru PAUD HIMPAUDI Kecamatan Kedungwuni saat ini belum memanfaatkan Canva secara optimal. Hasil dari pelatihan pemanfaatan Canva ini guru dapat membuat dapat meningkatkan literasi digital guru sekaligus memperkaya pembelajaran literasi awal anak usia dini, terutama dalam membuat buku cerita bergambar. Ini didapatkan dari hasil post test kepada guru-guru HIMPAUDI bahwa 92% guru bisa memanfaatkan tool canva untuk membuat buku cerita.

Kata Kunci: PAUD, Literasi, Canva, Cerita Bergambar

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membangun kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa anak (Nurhayati 2025). Masa usia dini dikenal sebagai periode emas (golden age) di mana stimulasi yang tepat sangat menentukan kualitas perkembangan anak di masa depan (Hadrianti and Poto 2025). Salah satu aspek fundamental yang perlu ditanamkan sejak dini adalah literasi awal. Literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan memahami makna, berimajinasi, dan mengomunikasikan gagasan (Suntini et al. 2025).

Dalam praktik pembelajaran PAUD, buku cerita bergambar sering digunakan sebagai media utama untuk menstimulasi minat baca anak. Buku cerita membantu anak memahami hubungan antara teks dan ilustrasi, serta membangun keterampilan berpikir naratif (Melani and Prahastiwi 2025). Namun, media yang digunakan guru PAUD masih cenderung terbatas pada buku cetak sederhana yang kurang variatif. Hal ini mengurangi daya tarik pembelajaran dan tidak selalu sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga guru dituntut untuk mengembangkan media yang lebih kreatif dan kontekstual (Hadi Susilo and Ghofar Rohman 2018).

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang bagi guru untuk berinovasi (Fakih, Setiowati, and Burano 2025). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam template, ilustrasi, dan fitur kreatif. Canva tidak memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut, sehingga dapat dengan mudah diakses dan digunakan oleh guru PAUD untuk menghasilkan media belajar yang menarik, termasuk buku cerita bergambar interaktif (Fajri, Saylendra, and Nugraha 2024).

Di salah satu wilayah Kabupaten Pekalongan, guru-guru PAUD yang tergabung dalam HIMPAUDI Kecamatan Kedungwuni hingga saat ini sebagian besar masih menggunakan metode konvensional dalam penyajian media pembelajaran. Belum ada pemanfaatan Canva secara sistematis untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar. Hal ini tentu menjadi tantangan sekaligus peluang untuk meningkatkan literasi digital para guru. Melalui kegiatan pelatihan ini, diharapkan guru-guru HIMPAUDI dapat menguasai keterampilan baru dalam mendesain buku cerita bergambar interaktif yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini di lingkungan mereka.

Selain memperkaya media pembelajaran, kegiatan ini juga dapat meningkatkan profesionalisme guru dengan memperkuat kompetensi literasi digital mereka. Guru tidak hanya menjadi pengguna media pasif, tetapi juga kreator yang mampu menghasilkan karya edukatif mandiri. Dengan adanya bank buku cerita digital hasil karya guru HIMPAUDI Kedungwuni, pembelajaran literasi awal di PAUD akan lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Satinem et al. 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva berupa buku cerita bergambar interaktif di HIMPAUDI Kecamatan Kedungwuni merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas literasi awal anak usia dini. Kegiatan ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan bagi guru sekaligus mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang menyenangkan bagi anak.

## 2. METODE

Kegiatan workshop ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 14 Oktober 2025 di PAUD Kecamatan Kedungwuni. Kegiatan ini diikuti oleh 39 guru-guru PAUD HIMPAUDI dan dilaksanakan pada waktu 08.00 sampai dengan 13.00. Adapun langkah-langkah yang dikerjakan sehingga kegiatan ini bisa berjalan dengan lancar adalah sebagai berikut :



*Gambar 1 Diagram Alur Kegiatan Pengabdian*

Alur kegiatan tersebut adalah langkah-langkah yang dilakukan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar, berikut tahapannya :

1. Diskusi dengan Ketua Cabang HIMPAUDI Kecamatan Kedungwuni tentang permasalahan mitra saat ini yang sebagian besar masih menggunakan metode konvensional dalam penyajian media pembelajaran
2. Menentukan jadwal kegiatan pengabdian seperti di bawah ini

*Tabel 1 Jadwal Kegiatan Pengabdian*

|               |   |                                                                                                                                                          |
|---------------|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hari, Tanggal | : | Selasa, 14 Oktober 2025                                                                                                                                  |
| Jam           | : | 09.00 – 12.00                                                                                                                                            |
| Lokasi        | : | PAUD Kec. Kedungwuni                                                                                                                                     |
| Materi        | : | Pemanfaatan Canva Untuk Kreasi Buku Cerita Bergambar Interaktif<br>Sebagai Media Literasi Awal Anak Usia Dini Bagi Guru<br>Himpaudi Kecamatan Kedungwuni |
| Pemateri 1    | : | Penjelasan manfaat aplikasi Canva                                                                                                                        |
| Pemateri 2    | : | Cara merancang cerita buku menggunakan AI                                                                                                                |
| Pemateri 3    | : | Mempraktikkan pembuatan buku cerita bergambar<br>menggunakan Canva                                                                                       |
| Mahasiswa     | : | Membantu pemateri dalam menerapkan aplikasi canva untuk<br>membuat kreasi buku ceruta bergambar                                                          |

3. Kegiatan pengabdian dilaksanakan sesuai jadwal yang direncanakan, berupa workshop pemanfaatan Canva untuk kreasi buku cerita bergambar interaktif sebagai media literasi awal anak usia dini bagi guru HIMPAUDI Kecamatan Kedungwuni. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan mitra, yaitu masih dominannya penggunaan metode konvensional dalam

penyajian media pembelajaran, sehingga workshop diharapkan mampu mendorong guru berkreasi membuat buku cerita bergambar interaktif melalui pemanfaatan tool Canva.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema “Pemanfaatan Canva untuk Kreasi Buku Cerita Bergambar Interaktif sebagai Media Literasi Awal Anak Usia Dini” dilaksanakan pada Selasa, 14 Oktober 2025, dengan sasaran 39 guru HIMPAUDI Kecamatan Kedungwuni. Kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai konsep literasi awal dan pentingnya media pembelajaran interaktif, dilanjutkan pelatihan teknis penggunaan Canva serta praktik mandiri pembuatan buku cerita bergambar interaktif dengan pendampingan tim pengabdi. Kegiatan berlangsung dengan antusiasme tinggi, suasana interaktif dan kooperatif, serta mayoritas peserta berhasil menyelesaikan produk buku cerita bergambar interaktif hingga akhir sesi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini menjawab permasalahan mitra, yaitu dominannya penggunaan metode konvensional dalam penyajian media pembelajaran, yang dinilai kurang mengakomodasi karakteristik belajar anak usia dini yang menyukai stimulus visual dan interaksi langsung. Melalui pelatihan Canva, guru memperoleh keterampilan baru untuk menghasilkan media literasi yang lebih variatif dan interaktif, sehingga menjadi solusi nyata atas keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan.

Sebelum materi dan workshop dimulai, tim pengabdian melakukan pre test untuk mengetahui seberapa paham atau mengetahuinya peserta dalam pemanfaatan canva, berikut hasil dari pre test nya  
*Tabel 2 Hasil Pre Test*

| No. | Pertanyaan                                                     | Ya | Tidak |
|-----|----------------------------------------------------------------|----|-------|
| 1   | Apakah anda pernah membuat buku cerita dengan tool             | 10 | 29    |
| 2   | Apakah anda pernah menggunakan canva                           | 15 | 24    |
| 3   | Apakah anda mengetahui manfaat menggunakan canva               | 15 | 24    |
| 4   | Apakah anda pernah menggunakan canva untuk membuat buku cerita | 5  | 34    |

Dari hasil pre test diatas dapat disimpulkan bahwa 74% guru belum pernah membuat buku cerita dengan tool, 62% guru belum pernah menggunakan canva, 62% guru belum mengetahui manfaat dari penggunaan canva, dan 87% guru belum pernah menggunakan canva untuk membuat buku cerita.

Setelah pemaparan materi tentang manfaat serta merancang cerita menggunakan AI dan workshop membuat buku cerita bergambar menggunakan canva selesai dilaksanakan, tim pengabdian kembali memberikan kuisioner yang sama yaitu post test untuk mengetahui seberapa bisa guru-guru himpaudi dalam membuat buku cerita dengan memanfaatkan canva, berikut hasil post test nya :

*Tabel 3 Hasil Post Test*

| No. | Pertanyaan                                                     | Ya | Tidak |
|-----|----------------------------------------------------------------|----|-------|
| 1   | Apakah anda pernah membuat buku cerita dengan tool             | 34 | 5     |
| 2   | Apakah anda pernah menggunakan canva                           | 36 | 3     |
| 3   | Apakah anda mengetahui manfaat menggunakan canva               | 36 | 3     |
| 4   | Apakah anda pernah menggunakan canva untuk membuat buku cerita | 36 | 3     |

Dari hasil post test setelah dilakukan pelatihan membuat buku cerita menggunakan canva maka dapat disimpulkan bahwa 87% guru bisa membuat buku cerita dengan tool, 92% guru pernah menggunakan canva, 92% guru mengetahui manfaat dari penggunaan canva, dan 92% guru bisa menggunakan canva untuk membuat buku cerita

Berikut dokumentasi pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di PAUD Kecamatan Kedungwuni dengan tema pemanfaatan canva untuk kreasi buku cerita bergamabr interaktif sebagai media literasi awal anak usia dini bagi guru himpaudi Kecamatan Kedungwuni



*Gambar 2 Sambutan Perwakilan Kepala Sekolah*



*Gambar 3 Sambutan Perwakilan HIMPAUDI*

Gambar 2 adalah sambutan dari perwakilan kepala sekolah PAUD Kecamatan Kedungwuni. Sedangkan gambar 3 adalah sambutan dari perwakilan HIMPAUDI



*Gambar 4 Narasumber Memaparkan Materi*

Gambar diatas narasumber memberikan materi workshop tentang pemanfaatan canva untuk kreasi buku cerita



*Gambar 5 Peserta Pengabdian Masyarakat*

Gambar diatas adalah antusias dari peserta dalam mengikuti workshop pembuatan buku cerita bergambar menggunakan canva

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah terlaksana dengan baik dan mendapat respons yang sangat positif dari peserta. Kegiatan ini berhasil menjawab permasalahan mitra terkait dominasi penggunaan metode konvensional dalam penyajian media pembelajaran, melalui pemberian keterampilan baru bagi guru dalam merancang media literasi yang lebih variatif dan interaktif menggunakan aplikasi Canva.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan Canva, yang dibuktikan dengan keberhasilan mayoritas peserta menyelesaikan produk buku cerita bergambar interaktif hingga akhir sesi pelatihan, serta tingginya tingkat kepuasan peserta terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (efektif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran, sekaligus mendorong pergeseran dari metode konvensional menuju metode yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Sebagai tindak lanjut, disarankan adanya pendampingan berkelanjutan bagi guru HIMPAUDI Kecamatan Kedungwuni agar pemanfaatan Canva dapat diterapkan secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, serta perluasan sasaran kegiatan serupa kepada satuan PAUD di wilayah lain guna meningkatkan kualitas media literasi anak usia dini secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arizpe, Evelyn, and Morag Styles. 2015. *Children Reading Picturebooks: Interpreting Visual Texts*. 2nd ed. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315683911>.
- Fajri, Dyah Sabrina, Nadya Putri Saylendra, and Yogi Nugraha. 2024. "Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Guru Pendidikan Pancasila Di Smpn 1 Karawang Barat." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 8 (2): 146–53. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i2.7857>.
- Fakih, Apriyal, Yuli Setiowati, and Rizqha Sepriyanti Burano. 2025. "Inovasi Dan Pengembangan Pembelajaran Era Digital." *Menara Ilmu* 19 (1): 1–7. <https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6051>.
- Hadi Susilo, Purnomo, and M Ghofar Rohman. 2018. "Peningkatan Kompetensi TIK Guru Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Digital." *Seminar Nasional Sistem Informasi* 9:1487–94.
- Hadrianti, Elisabeth Revika, and Cicilia Novita Ayundasari Poto. 2025. "Model Pembelajaran Montessori Untuk Mengembangkan Potensi Kemandirian Anak Pada Masa Golden Age." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2): 211–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.30376>.
- Margiani, Kristin, Theodorina N Seran, Credo G Betty, and Johannes A. S Dongowea. 2024. "Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD Melalui Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini." *Kelimutu Journal of Community Service* 4 (2): 40–46. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v4i2.18808>.
- McLachlan, Claire, Tom Nicholson, Ruth Fielding-Barnsley, L Merce, and Sarah Ohi. 2012. "Literacy in Early Childhood and Primary Education: Issues, Challenges and Solutions." *Literacy in Early Childhood and Primary Education: Issues, Challenges and Solutions*, November, 1–332. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139519397>.
- Melani, Melani, and Eka Danik Prahastiwi. 2025. "Efektivitas Buku Cerita Berilustrasi Dalam Merangsang Kreativitas Dan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di Tk Mardi Utomo Desa Purworejo." *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 7 (1): 149–65. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v7i1.4062>.
- Nurhayati. 2025. "Pentingnya Pendidikan Di Usia Dini Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak." *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains* 2 (1): 402–7.
- Rozali, Christien, Samso Supriyatna, and Mufidah Karimah. 2025. "Pengembangan Keterampilan Desain Grafis Yang Cepat Dan Mudah Dengan Aplikasi Canva." *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat* 3 (1): 64–67. <https://doi.org/10.55903/jipm.v3i1.221>.

- Satinem, Agus Susilo, Rani Okta Felani, Rifqi Galih, and Adha Subali. 2024. "Pendampingan Penyusunan Digital Interactive Module Bagi Guru Paud Di Kota Lubuklinggau" 7 (1): 246–55.
- Suntini, Sun, Ifah Hanifah, Figiati Indra Dewi, and Alvin Martha G. 2025. "Peningkatan Literasi Melalui Kegiatan Taksi 'Taman Edukasi Astra Jingga' Di Desa Pamulihan." *RENATA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Kita Semua* 3 (1): 167–72. <https://doi.org/10.61124/1.renata.124>.
- Watini, Sri, Siti Nuryani, Euis Saripah, Helni Widayani, Nia Kurniasih, and Rini Nurbaning Janah. 2025. "Pemanfaatan Canva Dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital Untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat Di Kota Tasikmalaya." *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 4 (3): 436–43. <https://doi.org/10.59025/q3pqtq26>.