

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PEMBERDAYAAN KEMITRAAN MASYARAKAT



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA DAN AI BAGI PENGURUS RA AR-RAHMAH
KEDUNG WARINGIN, BOJONGGEDE - BOGOR**

Oleh:

HARYANTO, M.KOM (0307097001)
ENDANG WAHYUDI, M.KOM (0416017703)
DR. TAUFIK BAIDAWI, M.KOM (0418107508)
NATAL INDRA S.SOS MM (0325126908)
FAHRULLOH RAMADHAN (63241318)
MUHAMAD NUR WAHID (63240788)

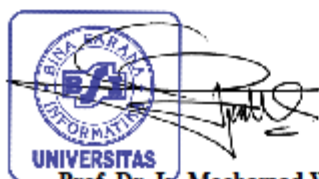
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
AGUSTUS 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dan AI Bagi Pengurus RA Ar-Rahmah
2. Mitra : Sekretariat IGRA & KKRA Bojonggede, Kabupaten Bogor
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Haryanto
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 199111021
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Sistem Informasi (S1)
 - f. Email : haryanto.hyt@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 2
Nama Anggota : 200403070 Endang Wahyudi
200304891 Taufiq Baidawi
Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra : Bojonggede
 - b. Kabupaten/Kota : Bogor
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya yang disetujui : Rp.9.100.000,-

Jakarta, 20 Agustus 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Haryanto M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN.....	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN	3
III. LUARAN YANG DICAPAI	4
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME).....	4
V. REALISASI BIAYA.....	5
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	6
VII. DAFTAR PUSTAKA.....	8
LAMPIRAN A. ABSEN PANITIA.....	9
LAMPIRAN B. ABSEN PESERTA	10
LAMPIRAN C. SURAT KETERANGAN INSTANSI	11
LAMPIRAN D. PRESS RELEASE	12
LAMPIRAN E. DOKUMENTASI	15

RINGKASAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan Artificial Intelligence (AI) bagi pengurus RA Ar-Rahmah Kedung Waringin, Bojonggede – Bogor dilatarbelakangi oleh kebutuhan peningkatan kompetensi digital tenaga pendidik dalam menghadapi perkembangan teknologi pembelajaran. Banyak pengurus RA masih menggunakan metode konvensional, sehingga diperlukan inovasi dalam penyusunan media ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan praktik langsung dalam penggunaan Canva untuk desain media pembelajaran serta pemanfaatan AI untuk membantu pembuatan konten edukatif, seperti gambar, teks, dan ide pembelajaran kreatif. Peserta diberikan materi dasar hingga praktik membuat media seperti poster edukasi, lembar aktivitas, dan presentasi interaktif. Dengan kegiatan pelatihan ini akan dapat meningkatnya keterampilan digital pengurus RA, tersusunnya produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan AI, serta meningkatnya kreativitas dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat mendukung transformasi digital di lingkungan RA Ar-Rahmah dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan..

Pembelajaran Interaktif, Canva, Artificial Intelligence (AI), Raudhatul Athfal (RA)

I. PENDAHULUAN

Raudhatul Athfal (RA) memiliki peranan penting dalam mengembangkan pendidikan untuk anak usia dini (4-6 tahun) dengan memberikan fondasi keimanan, etika Islami, dan kreativitas. Sebagai institusi pendidikan formal yang berlandaskan Islam, RA mendukung pertumbuhan menyeluruh (fisik, mental, emosional, sosial) melalui pendekatan belajar yang menyenangkan serta penerapan nilai-nilai agama dan akhlak baik dalam kehidupan sehari-hari.

PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA). PAUD pada jalur pendidikan non-formal berbentuk Kelompok Bermain (KB)(1)

1. Analisis Situasi

RA Ar-Rahmah adalah lembaga pendidikan anak usia dini berbasis nilai-nilai Islami yang berlokasi di Desa Kedung Waringin, Bojonggede. Berdiri sejak tahun 2005, RA Ar-Rahmah berkomitmen untuk menyelenggarakan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter akhlakul karimah melalui pendekatan yang penuh kasih sayang. Sebagai lembaga yang dinamis, RA Ar-Rahmah menerapkan Kurikulum Berbasis Cinta (KBC) dan pendekatan Pembelajaran Mendalam (PM) untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, bermakna, dan menggembirakan bagi anak didik.(2)

Visi & Misi

"Mewujudkan Generasi yang Berakhlak Mulia, Cerdas, Kreatif, dan Mandiri di Bawah Ridho Allah SWT."

Misi Kami:

1. Menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada anak dengan prinsip bermain adalah belajar.
2. Menanamkan pembiasaan nilai-nilai agama Islam sejak dini.
3. Mengembangkan potensi kreativitas dan kemandirian anak melalui kegiatan seni dan eksplorasi.
4. Menjalin kemitraan yang harmonis antara sekolah, orang tua, dan masyarakat

Untuk mendukung visi dan misi di era perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut para guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk beradaptasi dalam

mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif.(3). Integrasi teknologi digital ke dalam lingkungan pendidikan telah menjadi sebuah keharusan dan bukan lagi sebuah pilihan, terutama dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).(3)

Dalam kegiatan pengajaran di RA Ar-Rahmah menggunakan alat bantu pengajaran. Alat untuk permainan edukatif adalah alat yang dibuat untuk khusus berupa media untuk membantu dalam melatih dan dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak, diubah sesuai dengan usia dan tingkat tumbuh kembangnya.(4)

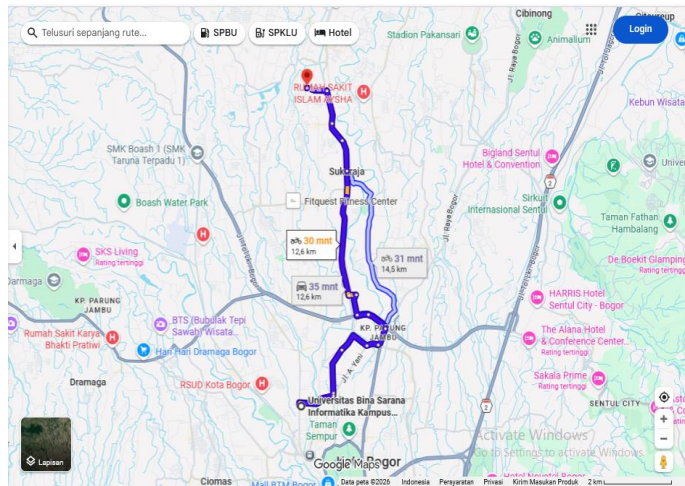
Saat ini mitra masih menggunakan alat bantu pengajaran yang sederhana berupa permainan atau game yang menarik untuk anak-anak. Salah satu cara yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep pendidikan kepada anak-anak adalah melalui penggunaan game edukasi. Game edukasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak dan membantu mereka memahami konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.(5). Untuk membantu mitra dalam mengembangkan alat bantu pengajaran dengan menggunakan teknologi informasi adalah dengan memberikan pelatihan Canva ai. Penggunaan aplikasi Canva dalam pendidikan memberikan peluang bagi para pendidik untuk menciptakan materi ajar yang lebih variatif dan kreatif. Melalui fitur-fitur yang user-friendly.(6) Salah satu aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan komputer yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva memiliki banyak fitur dan fungsi yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelaran.(7).

Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media canva yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi.(8)

Oleh karena itu, salah satu cara untuk melaksanakan tridharma perguruan tinggi adalah dengan melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan mitra sasaran yaitu pengurus Ra Ar-Rahmah Kedung Waringin berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan AI.

2. Peta Lokasi Mitra

RA Ar-Rahmah berada Kampung Kedung Waringin Tengah RT 002/004 No. 84, Desa Kedung Waringin, Kec. Bojonggede, Kab. Bogor. Gambar dan peta lokasi seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Peta Lokasi Mitra RA Ar-Rahmah

Gambar 1 menjelaskan jarak tempuh dari Kampus Universitas BSI Merdeka, Jl. Kampung Kedung Waringin Tengah menuju lokasi mitra RA Ar-Rahmah berada Kampung Kedung Waringin Tengah RT 002/004 No. 84, Desa Kedung Waringin, Kec. Bojonggede, Kab. Bogor. Jarak tempuh 9 Km atau kurang lebih 23 menit perjalanan.

3. Permasalahan Mitra

Permasalahan yang saat ini ada pada mitra adalah:

- Mitra belum memiliki media social selain Whastapp sebagai media informasi untuk komunitas
- Mitra belum memiliki kemampuan untuk membuat poto produk melalui media social

II. SOLUSI PERMASALAHAN

Berikut solusi permasalahan yang ditawarkan untuk alternatif dari permasalahan mitra, jenis luaran dan target luaran berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra RA Ar-Rahmah sesuai table 1

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Bidang Masalah	Uraian Masalah	Solusi Permasalahan
Tools Media Sosial	Mitra hanya memiliki kanal youtube sebagai media pembelajaran .	Memberikan pelatihan pemanfaatan media social selain youtube
Penguasaan Aplikasi untuk	Mitra belum memiliki pengetahuan mumpuni untuk pemanfaatan aplikasi	Memberikan pelatihan dalam Pemanfaatan Aplikasi Canva AI

materi pembelajaran	materi pembelajaran	
---------------------	---------------------	--

III. LUARAN YANG DICAPAI

Berikut ini adalah capaian dan target luaran, yaitu:

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik judul Dosen UBSI Gelar Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan AI bagi Pengurus RA Ar-Rahmah Bojonggede tanggal 28 April 2026	https://edutechid.com/dosen-ubsi-gelar-pelatihan-media-pembelajaran-interaktif-berbasis-canva-dan-ai-bagi-pengurus-ra-ar-rahmah-bojonggede/	Ada
		Lokal	Tidak ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada
		Pelayanannya meningkat	Ada

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)

Pelaksanaan program Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pengurus RA Ar-Rahmah membawa sejumlah keuntungan yang baik untuk peserta serta lembaga pendidikan. Beberapa hasil yang didapat dari kegiatan ini meliputi:

1. Meningkatnya Kemampuan Digital Pengurus/Guru RA, Peserta mendapatkan wawasan serta keterampilan baru dalam menggunakan teknologi digital, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi Canva dan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Meningkatnya Inovasi dalam Pembuatan Media Pembelajaran, Pengurus RA dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, berinteraksi, dan memikat secara visual, sehingga mampu meningkatkan antusiasme belajar peserta didik usia dini.

3. Efisiensi Waktu dalam Penyusunan Materi Pembelajaran, Dengan adanya fitur Canva dan AI, peserta dapat menyusun bahan ajar, poster edukasi, lembar kegiatan, presentasi, maupun video pembelajaran dengan lebih cepat dan efisien.
4. Peningkatan Mutu Proses Pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
5. Meningkatnya Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini, Kegiatan ini mendorong perubahan pembelajaran yang berbasis teknologi di lingkungan RA Ar-Rahmah agar lebih sesuai dengan perkembangan zaman.
6. Terciptanya Produk Media Pembelajaran Interaktif, Sebagai bentuk nyata dari pelatihan, peserta berhasil menciptakan contoh media pembelajaran menggunakan Canva dan AI yang bisa segera diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di RA Ar-Rahmah.

V. REALISASI BIAYA

Berikut adalah justifikasi anggaran yang akan dipergunakan, yaitu:

Tabel 5. Anggaran Biaya Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

RINCIAN ANGGARAN DANA PENGABDIAN MASYARAKAT					
No	Item	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
HONOR					
1	Ketua Pelaksana	1	Orang	750000	750000
2	Anggota Tim Pelaksana (3 orang)	3	Orang	500000	1500000
3	Narasumber / Pemateri Literasi Digital	1	Orang	1500000	1500000
4	Moderator	1	Orang	500000	500000
5	Notulen & Dokumentasi	1	Orang	250000	250000
	Total Honor				4500000
BELANJA BAHAN					
1	ATK (kertas, spidol, pulpen, map)	1	Paket	400000	400000
2	Modul / Materi Cetak Literasi Digital	30	Eks	20000	600000

3	Banner / Spanduk Kegiatan	1	Buah	300000	300000
4	Konsumsi Peserta (Snack + Minum)	30	Paket	35000	1050000
5	Konsumsi Tim & Narasumber	10	Paket	35000	350000
	Total Belanja Bahan				2700000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
1	Sewa Proyektor & Layar	1	Paket	500000	500000
2	Sewa Sound System	1	Paket	500000	500000
3	Dokumentasi Foto & Video	1	Paket	300000	300000
	Total Belanja Barang Non Operasional				1300000
BIAYA PERJALANAN					
1	Transportasi Tim (Motor, PP 21,9 km)	3	Orang	100000	300000
2	Transportasi Narasumber	1	Orang	200000	200000
3	Parkir & Tol	1	Paket	100000	100000
	Total Biaya Perjalanan				600000
	TOTAL KESELURUHAN				9100000

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan Canva dan AI untuk pengurus RA Ar-Rahmah Kedung Waringin, Bojonggede – Bogor telah dilaksanakan dengan sukses dan memberikan dampak positif bagi peserta dalam memperdalam pemahaman serta kemampuan penggunaan teknologi digital di sektor pendidikan. Dalam pelatihan ini, peserta mendapatkan pengalaman langsung dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan interaktif dengan menggunakan Canva serta memanfaatkan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk membantu dalam menyusun materi pengajaran. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan mutu proses pembelajaran di RA Ar-Rahmah sehingga menjadi lebih efisien, kreatif, dan sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan saat ini.

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, disarankan agar pengurus dan tenaga pendidik RA Ar-Rahmah terus mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan Canva dan AI melalui praktik berkelanjutan serta mengikuti pelatihan lanjutan terkait pengembangan media

pembelajaran digital. Selain itu, perlu adanya pendampingan dan evaluasi berkala agar media yang dihasilkan dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar..

DAFTAR PUSTAKA

1. Salman I. RAUDHATUL ATHFAL DALAM TELAAH RENSTRA. 2020;7(September):167–84.
2. Kemenag. Panduan Kurikulum Berbasis Cinta di Madrasah. 2025.
3. Watini S, Nuryani S, Saripah E, Widayani H, Kurniasih N, Janah RN. Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD : Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. 2025;4(3):436–43.
4. Fatimah FN, Ulya H, Afifah N, Auliani R, Larasati SA. Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. 2023;7.
5. Aktavera B, Oktafia H, Wijaya L. Game Edukasi Anak Raudathul Athfal Menggunakan. 2023;4(3).
6. Pendidikan J, Usia A, Indonesia D. Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Pendahuluan. 2025;2:73–84.
7. Marlina D, Primawati A, Niswati Z, Deanova I. Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembuatan Media Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak (TK). 2024;2(3):376–82.
8. Fajri Z, Febriliana I, Riza D, Azizah H, Sofiana Y. Sosiologi. 2022;X:397–408.
9. Arrasyid MH, Nurhanifah N. Efektivitas Situs Web lpm dinamika. co dalam Menyebarkan Informasi kepada Mahasiswa Kota Medan. J Penelit Dan Pengkaj Ilm Sos Budaya. 2025;4(2):161–8.

Lampiran A. Absen Panitia

**DAFTAR HADIR DOSEN / TIM PELAKSANA PENGABDIAN MASYARAKAT
Mitra Pengurus RA AR-RAHMAH Kedung Waringin, Bojonggede -
Bogor**

Hari : Sabtu, 25 April 2026

Jam : 13.00-15.00

Tempat : Sekretariat IGRA & KKRA Bojonggede, Kabupaten Bogor

No.	Nama	Alamat	Tanda Tangan
1.	Haryanto, M.Kom	Tangerang Selatan	
2.	Endang Wahyudi, M.Kom	Cibinong – Bogor	
3.	Dr. Ir. Taufik Baidawi, M.Kom	Depok	
4.	Natal Indra, S.Sos, MM	Depok	
5.	Fahrulloh Ramadhan	Bogor	
6.	Muhamad Nur Wahid	Bogor	

DAFTAR HADIR PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT
MITRA RA AR RAHMAH

[illegible]

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM RAUIDHATUL ATHFAL / RA

"AR – RAHMAT"

MIN: 101232010137 – NPSN: 06733115

Cekungan, Kp. Kedung Waringin, Telp. 011 87904, Desa Kedung Waringin, Kec. Bojonggede,
Kab. Bogor 16221 No. 04 Telp. 00671988022/0612022/17731

SURAT KETERANGAN

Nomor : 04/RAAR-Rahmah/04/2026

Kepala RA AR-Rahmah Menerangkan :

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika
Alamat : Jl. Kramat Raya No 98, Senen, Jakarta Pusat
: DKI Jakarta 10450.

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dan AI Bagi Pengurus RAAR-Rahmah Kedung Waringin, Bojonggede – Bogor.**

Dimana kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 25 April 2026, dengan susunan panitia sebagai berikut :

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng
Ketua	Haryanto M.Kom
Tutor	Endang Wahyudi, M. Kom
Anggota	Dr. Ir. Taufik Baidawi M.Kom
	Natal Indra S.Sos., MM
	Fahrulloh Ramadhan
	Muhammad Nur Wahid

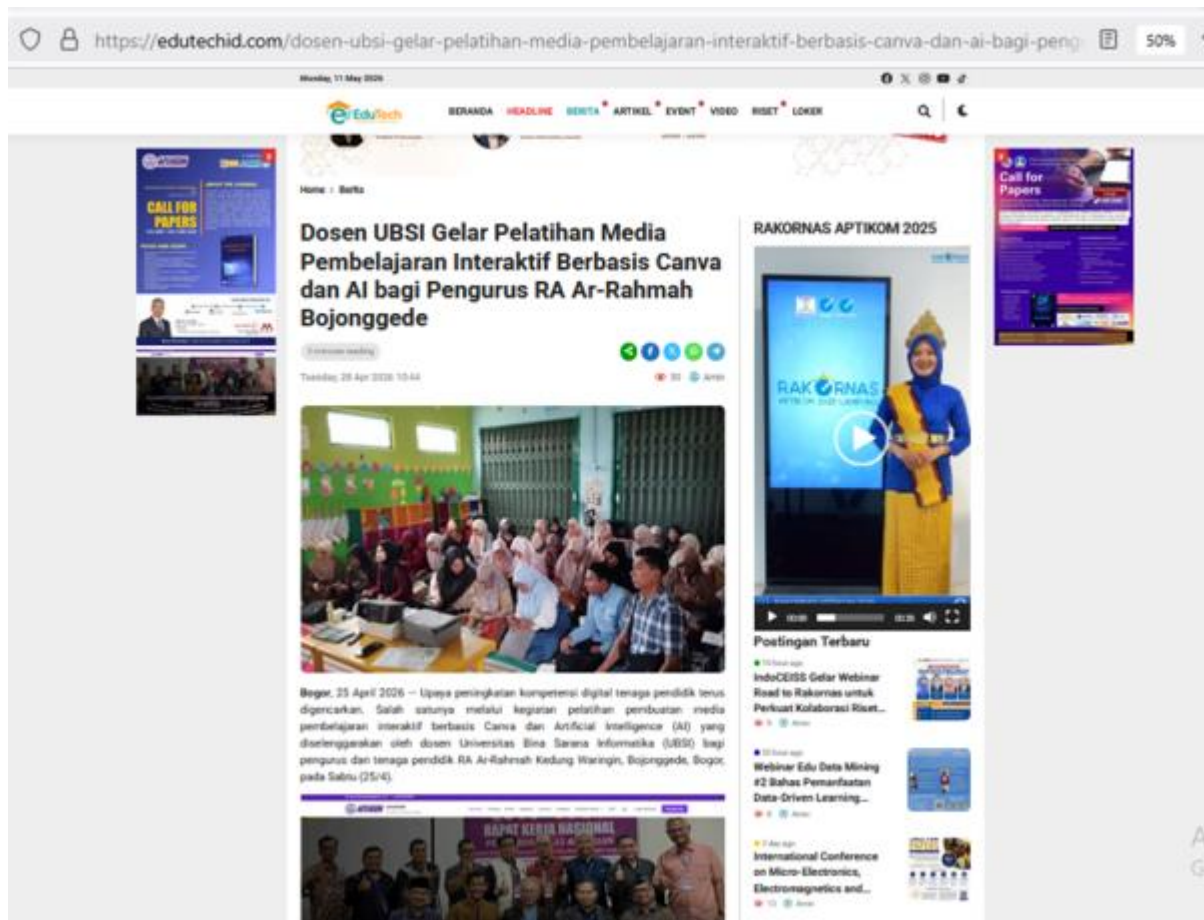
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 25 April 2026

Kepala RA AR-Rahmah

Lestia Fajriyah, S.Pd.

Lampiran D. Press release



Link press release:

<https://edutechid.com/dosen-ubsi-gelar-pelatihan-media-pembelajaran-interaktif-berbasis-canva-dan-ai-bagi-pengurus-ra-ar-rahmah-bojonggede/>

Lampiran E. Dokumentasi



Pembukaan kegiatan pengabdian dan Kata sambutan dari Perwakilan Kampus UBSI Bapak Dr. Taufik Baidawi, M.Kom



Peserta yang sedang mengikuti kegiatan Pengabdian masyarakat



Antusiasme Peserta yang sedang mengajukan pertanyaan



Pendampingan praktek bagi para peserta



Tim Pelaksana Kegiatan

Lampiran Dokumentasi



Pembukaan kegiatan pengabdian dan Kata sambutan dari Perwakilan Kampus UBSI Bapak Dr. Taufik Baidawi, M.Kom