

PROPOSAL
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)

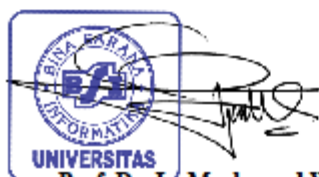
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
FEBRUARI 2026

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 : Endang Wahyudi
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 : Rp.9.100.000,-

Jakarta, 20 Februari 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. H. 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	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR ISI.....	iv
RINGKASAN	v
I. PENDAHULUAN.....	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN	3
III. METODE PELAKSANAAN	3
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN.....	6
V. ANGGARAN	6
VI. JADWAL KEGIATAN.....	7
DAFTAR PUSTAKA.....	9

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)

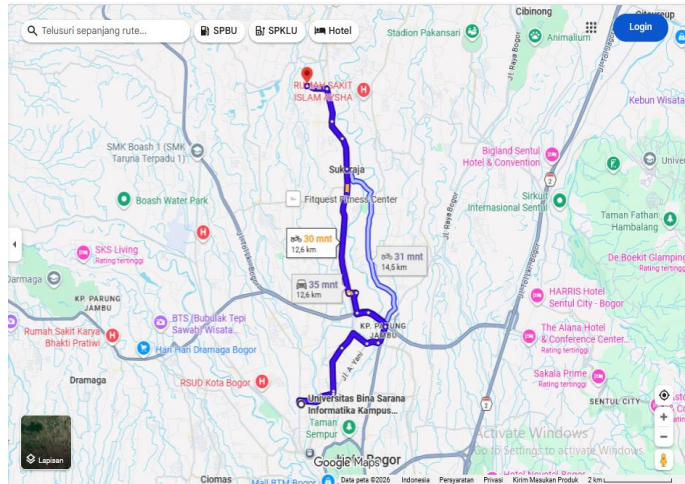
Saat ini mitra masih menggunakan alat bantu pengajaran yang sederhana berupa permainan atau game yang menarik untuk anak-anak. Salah satu cara yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep pendidikan kepada anak-anak adalah melalui penggunaan game edukasi. Game edukasi memiliki potensi besar untuk 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 foto 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	
---------------------	---------------------	--

Target Luaran

Indikator target luaran dari solusi permasalahan untuk menyelesaikan permasalahan mitra sebagai berikut:

Tabel 2. Target Luaran

Jenis Luaran	Baseline	Target Capaian Luaran
Tersedianya platform Komunitas Untuk Peningkatan Layanan Berbasis Digital Pada Mitra	80%	100%
Mitra dapat memberikan layanan kepada peserta didik secara digital.	20%	95%
Pengetahuan dan keterampilan mitra meningkat dalam melakukan pembuatan materi pembelajaran.	10%	80%

III. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan mitra dalam program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat sebagai berikut:

Tabel 3. Metode Pelaksanaan

Permasalahan	Solusi Permasalahan	Metode Pelaksanaan
Mitra hanya memiliki kanal youtube sebagai media pembelajaran .	Memberikan pelatihan pemanfaatan media social selain youtube	Pelatihan dilaksanakan secara offline atau luring
Mitra belum memiliki pengetahuan mumpuni untuk pemanfaatan aplikasi materi pembelajaran	Memberikan pelatihan dalam Pemanfaatan Aplikasi Canva	Pelatihan dilaksanakan secara offline atau luring

Metode pelaksanaan kegiatan dengan memberikan pelatihan penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat materi pembelajaran siswa secara offline atau tatap muka. Pelatihan dilaksanakan secara offline di Sekretariat IGRA & KKRA Bojonggede

Berikut adalah rencana kegiatan dan tim yang terlibat dalam kegiatan ini.

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 April 2026

Tempat : Sekretariat IGRA & KKRA Bojonggede, Kabupaten Bogor
Waktu : 13.00-15.00
Peserta : 20 orang.

Dalam kegiatan pelatihan penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat materi pembelajaran siswa, berikut ini adalah tugas dan tanggung jawab anggota tim yaitu:

Ketua Pelaksana : Haryanto M.Kom
Tutor : Endang Wahyudi, M. Kom
Anggota Tutor : Dr Ir Taufik Baidawi M.Kom
: Natal Indra S.Sos MM
: Fahrulloh Ramadhan
Muhamad Nur Wahid

Adapun tugas dari masing-masing anggota adalah sebagai berikut :

Nama	Tugas
Haryanto M.Kom	Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat
Endang Wahyudi, M.Kom	Membuat Materi dan menjadi Tutor Kegiatan Pengabdian Masyarakat
Natal Indra S.Sos MM	Bertanggung jawab membuat proposal kegiatan dan laporan akhir kegiatan Pengabdian masyarakat, membuat kuesioner dan merekap hasil kuesioner peserta
Taufik Baidawi, M.Kom	Bertanggung jawab membuat press release kegiatan
Fahrulloh Ramadhan Muhamad Nur Wahid	Bertanggung jawab terhadap dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat, dan membantu pembuatan presensi peserta kegiatan pengabdian masyarakat

Partisipasi Mitra Dalam Program

Dukungan yang diberikan oleh mitra dalam terlaksananya kegiatan pemberdayaan kemitraan Masyarakat ini adalah mitra memberikan izin menggunakan lokasi Sekretariat IGRA & KKRA Bojonggede, Kabupaten Bogor untuk kegiatan ini dan pihak mitra menyediakan lokasi untuk pelatihan dan pendampingan yang telah dijadwalkan. Mitra juga ikut berpartisipasi untuk menyampaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dan

secara aktif memberikan masukan.

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Rencana target capaian luar dari kegiatan PKM pada RA Ar-Rahmah ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Luaran Kegiatan PkM

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media massa cetak atau elektronik.	Nasional	Published
2	Dokumentasi video pelaksanaan kegiatan.	Video kegiatan	Published
3	Mitra Produktif Ekonomi/Perguruan Tinggi	Pengetahuan dan keterampilannya meningkat	Ada
		Kemampuan manajemennya meningkat	Ada

V. ANGGARAN

Justifikasi anggaran biaya pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan pada RA Ar-Rahmah Kedung Waringin - Bojonggede Kabupaten Bogor seperti dijelaskan pada Tabel 5.

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

VI. JADWAL KEGIATAN

Perencanaan jadwal kegiatan PkM dibuat agar PkM RA Ar-Rahmah dapat berjalan dengan efektif. Adapun jadwal pelaksanaan PkM yang telah disusun dapat dilihat pada Tabel.6

Tabel 6. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PkM

No	Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1	Melakukan wawancara dan observasi ke lapangan kepada mitra untuk memperoleh informasi situasi saat ini dan menganalisis permasalahan yang dihadapi mitra						
2	Melakukan diskusi dengan mitra untuk menggali permasalahan dan mendiskusikan solusi permasalahannya serta menyepakati surat kesediaan menjadi lokasi pelaksanaan kegiatan PkM						
3	Menganalisa dan menyusun strategi kegiatan pendampingan						
4	Kegiatan pendampingan kepada Mitra RA Ar-Rahmah Kedung Waringin						
5	Menyusun publikasi hasil kegiatan pelaksanaan kegiatan pendampingan berupa artikel di media massa berupa presrelease.						
6	Menyusun publikasi hasil kegiatan pelaksanaan kegiatan dan hasil analisis kebermanfaatan mitra dalam bentuk Press Relesed						
7	Pembuatan video kegiatan dan pembuatan pamflet/poster						
8	Penyusunan laporan pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan.						

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.