



Mengenalkan Worksheet Coding Muatan Kearifan Lokal Melalui Aplikasi Canva Bagi Guru PAUD Banjarmasin

¹Dessy Dwitalia Sari, ²Sakerani, ³Faqihatuddiniyah, ⁴Firdha Hayati, ⁵Zain Ahmad Fauzi, ⁶Amberansyah

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Lambung Mangkurat

dessy.sari@ulm.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 1 st January 2026 Revised: 30 th January 2026 Published: 6 th February 2026	<i>The community service activity aims to improve the competence of early childhood teachers in Banjarmasin City in designing innovative learning media using the Canva application. The learning media created are local content-based coding worksheets. Most teachers have not made much use of the free Canva application provided by the government to develop learning media. Meanwhile, teachers also lack understanding of coding material without computers for early childhood education children. Through this training, teachers were guided to learn about unplugged coding and how to translate it into worksheets using the Canva application. This training was conducted at Mawaddah Kindergarten and Qathrun Nada Kindergarten in Banjarmasin. There were 50 early childhood education teachers participating in the training. The methods used in this activity included lectures, demonstrations, hands-on practice, and intensive guidance. The results of the activity showed an increase in teachers' skills in designing attractive, interactive coding worksheets that contain local content. Pre-test data showed that many participants were still in the poor and very poor categories. After the training, there was a significant change in the participants' post-test results, which improved to the very good category, reaching 81%. No participants were in the poor category anymore. Based on these results, this activity was successful. It is hoped that this activity can be implemented in other schools to improve digital skills and expand the knowledge of teachers childhood education.</i>
Keywords: training, worksheets, coding, local content, early childhood education	

Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 1 Januari 2026 Direvisi: 30 Januari 2026 Dipublikasi: 6 Februari 2026	Kegiatan pengabdian pada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD Kota Banjarmasin dalam merancang media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva. Adapun media pembelajaran yang dibuat adalah worksheet coding berbasis muatan lokal. Melalui pelatihan ini, guru didampingi untuk mengenal coding <i>unplugged</i> dan cara menuangkannya dalam bentuk worksheet menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilaksanakan di TK Mawaddah dan TK Qathrun Nada Banjarmasin. Jumlah peserta 50 guru PAUD. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, evaluasi (pre-test dan post-test), dan pendampingan intensif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mendesain worksheet coding yang menarik, interaktif, serta mengandung muatan lokal. Data pre-test menunjukkan banyak peserta yang masih dalam kategori kurang dengan nilai rata-rata 45,5. Setelah dilakukan pelatihan, perubahan terjadi secara signifikan pada hasil post test peserta yaitu 81,0 dengan kategori sangat baik hingga mencapai peningkatan 81%. Berdasarkan hasil tersebut, maka kegiatan ini berhasil dengan baik. Diharapkan
Kata kunci pelatihan, worksheet, coding, muatan lokal, PAUD	

kegiatan ini dapat dilaksanakan di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan keterampilan digital dan memperluas pengetahuan guru PAUD.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam membangun dasar perkembangan anak secara holistik, meliputi aspek nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, serta seni budaya. Pada jenjang usia dini, anak berada pada periode emas (*golden age*) yang sangat menentukan keberhasilan perkembangan dan pembelajaran pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD perlu dirancang secara bermakna, kontekstual, mendalam, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Syauki et al., 2022).

Seiring dengan perkembangan zaman, penguasaan keterampilan abad ke-21 menjadi tuntutan yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan, termasuk pada jenjang PAUD. Salah satu keterampilan penting yang harus diperkenalkan sejak dini adalah berpikir komputasional (*computational thinking*), yang mencakup kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, mengenali pola, dan menyusun langkah-langkah sederhana secara sistematis (Rahmawati & Kurniati, 2024). Dalam konteks PAUD, pengenalan konsep coding tidak dimaknai sebagai pembelajaran pemrograman yang kompleks menggunakan komputer, melainkan melalui aktivitas sederhana, konkret, dan menyenangkan seperti *coding unplugged* yang dapat dikemas dalam bentuk lembar kerja atau worksheet (Ryscha Amelya et al., 2025) (Rabbana et al., 2025).

Kurikulum PAUD menekankan pentingnya pembelajaran yang holistik kepada anak (Hasanah et al., 2024). Pembelajaran berbasis permainan, serta mengembangkan semua aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Sesuai dengan kurikulum mendalam, pembelajaran bersifat transformatif dengan mengadaptasi falsafah kecerdasan buatan (AI) untuk menciptakan pemahaman yang mendalam, bermakna, relevan, berpikir kritis dan kreatif, mampu memecahkan masalah, aktif, dan dihubungkan dengan dunia nyata (Dağ et al., 2023) (Linda & Lestari, 2019). Selain itu, Kurikulum PAUD juga memberikan ruang yang luas bagi pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan karakteristik dan potensi daerah, termasuk integrasi muatan kearifan lokal dalam proses pembelajaran.

Kearifan lokal memiliki peran penting dalam membentuk identitas, karakter, dan nilai budaya anak sejak dini (Haryani, 2022). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran PAUD sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang ditekankan, yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan dan pengalaman nyata anak (Haryani, 2022). Kota Banjarmasin, sebagai daerah yang dikenal dengan budaya sungai, pasar terapung, serta nilai-nilai budaya masyarakat Banjar, memiliki kekayaan lokal yang dapat dijadikan sumber belajar yang bermakna. Penggunaan konteks lokal dalam worksheet coding diharapkan mampu meningkatkan pemahaman anak sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerahnya.

Namun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru PAUD yang mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi dan kearifan lokal. Sebagian guru masih bergantung pada lembar kerja yang bersifat umum, manual, kurang kontekstual, dan belum mengakomodasi pengembangan keterampilan berpikir komputasional anak (Metin, 2022). Guru terbiasa mengandalkan worksheet siap pakai atau hasil forokopi, dengan tampilan yang tidak disesuaikan dengan konteks kearifan lokal dan tujuan berpikir komputasional. Pemahaman guru tentang coding unplugged masih sangat terbatas. Sebagian guru masih memaknai “coding” sebagai aktivitas yang identik dengan komputer atau pemrograman, sehingga belum memahami konsep dasarnya seperti urutan

(sequence), pola, dan logika sederhana yang sebenarnya sangat dekat dengan aktivitas bermain anak. Kearifan lokal seperti sungai, pasar terapung, jukung, klotok, dan yang lainnya masih disajikan dalam bentuk cerita atau tema pembelajaran, belum diolah dalam bentuk aktivitas berpikir terstruktur seperti pada pembelajaran coding unplugged. Selain itu, keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pengembangan bahan ajar juga masih perlu ditingkatkan. Guru umumnya sudah mengenal Canva, namun penggunaannya terbatas pada pembuatan Power Point. Kemampuan menggunakan Canva belum diarahkan untuk menyusun worksheet pembelajaran yang terstruktur, bermuatan kearifan lokal, dan selaras dengan tujuan perkembangan anak.

Pemanfaatan aplikasi Canva menjadi salah satu solusi alternatif yang relevan dengan kebutuhan guru PAUD (Fajri et al., 2022). Canva merupakan aplikasi desain digital yang mudah digunakan, memiliki berbagai template visual, serta dapat diakses secara gratis maupun berbayar (Firmantika & Pusposari, 2023). Melalui Canva, guru PAUD dapat merancang worksheet coding yang menarik secara visual, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sekaligus mengintegrasikan unsur kearifan lokal Banjarmasin ke dalam aktivitas pembelajaran. Pemerintah telah memberikan kemudahan bagi guru untuk mengakses aplikasi digital dalam rangka menyeimbangkan pendidikan dengan perubahan zaman.

Aplikasi Canva dipilih dengan alasan bahwa semua guru memiliki akses gratis, sehingga guru dapat menyusun media pembelajaran dengan mudah (Arifin et al., 2024). Canva tersedia dalam bentuk aplikasi dan platform, sehingga memudahkan untuk mengakses dimanapun berada (Yuliasri et al., 2025). Banyak template yang dapat digunakan disesuaikan dengan karakter anak dan kebutuhan materi. Aplikasi ini juga mudah digunakan bagi pemula, memberikan kemudahan pada guru yang sudah senior. Hasil worksheet yang dibuat melalui Canva memberikan visualisasi yang menarik, mudah, dan cepat (Nur Rahmi et al., 2023). Penggunaan media visual yang menarik sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan stimulasi multisensori dan pembelajaran melalui bermain.

Kegiatan ini dilaksanakan untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan guru untuk merancang pembelajaran coding unplugged bermuatan kearifan lokal secara kontekstual dengan kondisi riil di lapangan. Pelatihan ini memiliki beberapa tujuan yang dijabarkan sebagai berikut. (1) Memahami konsep dasar coding unplugged untuk anak usia dini. Guru mampu menjelaskan minimal 3 konsep dasar coding yaitu urutan, pola, dan logika sederhana secara tertulis. (2) Mengidentifikasi unsur kearifan lokal Banjarmasin yang relevan untuk PAUD. Guru mampu memilih 3 unsur kearifan lokal dan diintegrasikan ke dalam aktivitas coding unplugged. (3) Menggunakan aplikasi Canva untuk membuat worksheet secara mandiri. Guru dapat menggunakan berbagai fitur Canva untuk mendesain worksheet pembelajaran. (4) menghasilkan worksheet coding yang kontekstual, kreatif, dan menarik untuk anak usia dini. Guru menghasilkan satu worksheet yang memuat unsur aktivitas coding unplugged dan kearifan lokal.

METODE

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 23 September 2025. Peserta pelatihan merupakan guru dari TK Mawaddah Banjarmasin dan TK Qathrun Nada Banjarmasin. Adapun jumlah peserta sebanyak 50 orang.

Sebelum pelatihan dilaksanakan, tim telah melakukan koordinasi pada kedua sekolah ini. Hal-hal yang berkaitan dengan koordinasi dengan mitra yaitu penetapan tanggal pelatihan, tempat pelaksanaan kegiatan, sarana pra sarana pendukung kegiatan, dan analisis permasalahan yang terjadi di sekolah.



Gambar 1. Koordinasi tim bersama salah satu mitra (TK Mawadah)

Alasan pemilihan dua sekolah ini adalah karena permasalahan yang dihadapi mitra sama yakni kurangnya pemahaman tentang coding tanpa komputer (*unplugged*) serta kemampuan guru dalam mengoprasikan aplikasi Canva yang masih minim. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode yang diterapkan adalah:

- a. Analisis kebutuhan awal, tim bersama mitra melakukan identifikasi masalah yang terjadi di sekolah, terutama pada saat pembelajaran berlangsung. Menganalisis media yang digunakan pada saat pembelajaran. Memberikan masukan terhadap rancangan kegiatan, khususnya terkait tema kearifan lokal yang sesuai dengan budaya Banjar, sehingga materi pelatihan lebih kontekstual.
- b. Pelaksanaan kegiatan, pelatihan dilaksanakan dengan cara ceramah, diskusi, dan praktik langsung yang dilakukan oleh semua peserta yang terlibat. Tim pelatihan memberikan demonstrasi setelah narasumber memberikan teori mengenai coding unplugged terintegrasi kearifan lokal. Semua peserta diminta untuk membuat satu lembar worksheet tentang coding disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan di kelas.
- c. Difusi Ipteks, guru tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga pengembang media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan lingkungan sekitar anak. Melalui kegiatan pelatihan menghasilkan worksheet coding terintegrasi kearifan lokal yang sesuai dengan tema masing-masing kelas yang diajar.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 6JP. Adapun rincian kegiatan adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Susunan kegiatan pelatihan pembuatan worksheet coding bermuatan kearifan lokal

Sesi	JP	Materi
1	0.5	Pembukaan dan orientasi kegiatan
2	1	Konsep dasar coding unplugged untuk PAUD
3	1	Integrasi Kearifan Lokal Banjarmasin dalam Worksheet Coding
4	1	Pengenalan Canva untuk Pembuatan Worksheet
5	2	Praktik Mandiri Penyusunan Worksheet Coding Bermuatan Kearifan Lokal
6	0.5	Presentasi Singkat, Refleksi, dan Penutup

Pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, praktik, demonstrasi dan evaluasi. Metode ceramah dilakukan untuk menjelaskan materi mengenai coding unplugged, kearifan lokal, aplikasi Canva, dan integrasi kearifan lokal dalam worksheet coding. Demonstrasi dan praktik dilakukan dalam rangka membantu peserta memahami langkah-langkah konkret dalam merancang dan menyusun worksheet coding unplugged

bermuatan kearifan lokal menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, fasilitator mencontohkan secara langsung proses pemilihan tema kearifan lokal, penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan aktivitas coding unplugged, hingga desain worksheet yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selanjutnya, peserta melakukan praktik mandiri dengan pendampingan fasilitator untuk mengembangkan worksheet sesuai dengan konteks satuan PAUD masing-masing. Praktik ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan aplikatif yang dapat langsung diterapkan di kelas.

Metode evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui efektivitas pelatihan sekaligus memastikan bahwa tujuan kegiatan tercapai secara optimal. Instrumen evaluasi berupa soal pilihan ganda dengan indikator penilaian aspek yang dinilai sebagai berikut.

Tabel 3 Aspek penilaian pada instrumen evaluasi

No	Indikator Aspek Penilaian	Aspek yang diukur	Jumlah Soal
1	Pengetahuan	- Konsep coding unplugged - Tujuan coding unplugged - Konsep dasar coding - Coding unplugged dan PAUD - Integrasi coding dalam pembelajaran AUD	5
2	Kearifan Lokal	- Konsep kearifan lokal - Identifikasi kearifan lokal - Integrasi kearifan lokal	3
3	Media dan Canva	- Fungsi worksheet - Prinsip worksheet di PAUD - Pengenalan Canva - Fitur dasar Canva - Pengenalan Canva	5
4	Keterpaduan Konsep	- Integrasi coding dan kearifan lokal - Aplikasi dalam pembelajaran	2

Melalui penerapan metode ceramah, demonstrasi, praktik, dan evaluasi secara terpadu, pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PAUD dalam menyusun worksheet coding unplugged bermuatan kearifan lokal menggunakan aplikasi Canva. Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan dan efektivitas pelatihan, sehingga hasil pelatihan dapat diimplementasikan secara optimal dalam pembelajaran di satuan PAUD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan tentang worksheet coding muatan kearifan lokal menggunakan aplikasi Canva bertujuan untuk mengenalkan kepada guru tentang media pembelajaran coding tanpa komputer. Kegiatan pelatihan tidak berfokus pada teori mengenai coding unplugged dan aplikasi Canva. Namun, lebih mengutamakan praktik langsung melalui pendekatan demonstrasi, kontekstual, dan partisipatif. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan tim melakukan koordinasi awal di kedua sekolah dengan maksud memperoleh masalah yang dihadapi serta mencari solusi bersama. Bersama mitra, tim pengabdian melakukan observasi pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara dengan guru yang mengajar. Akhirnya ditemukan masalah yakni kurangnya keterampilan guru menggunakan aplikasi Canva dan pemahaman guru tentang *coding unplugged*.

Kegiatan pelatihan dijadwalkan pada hari Selasa, 23 September 2025, dengan jumlah total peserta 50 orang. Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan dan praktik langsung oleh narasumber dan peserta. Tujuan dari kegiatan ini agar guru dapat memaksimalkan akses digital yang diberikan pemerintah untuk mengembangkan keterampilan mengajar, serta memahami materi coding unplugged dalam pembelajaran PAUD.

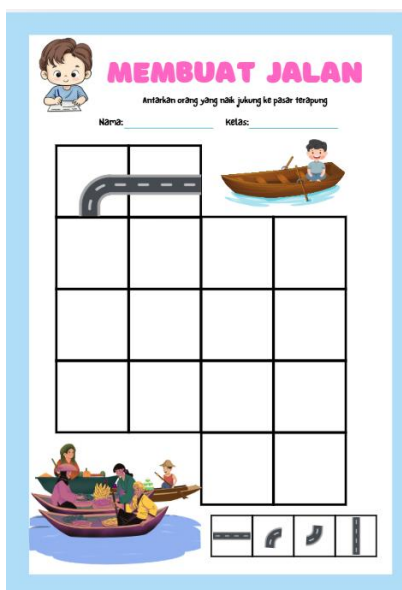


Gambar 2. Wawancara bersama guru

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dimulai dengan penjelasan materi mengenai *coding unplugged* dan aplikasi Canva. Materi diberikan dengan metode ceramah. Anak usia dini merupakan usia yang tepat untuk memasukan materi coding. Coding yang dijelaskan pada pelatihan merupakan jenis *unplugged*, dimana guru dan siswa tidak membutuhkan perangkat komputer atau laptop dalam mengerjakannya. *Coding unplugged* mengajarkan anak usia dini konsep dasar logika dan algoritma melalui aktivitas fisik dan berpikir kritis (Martini et al., 2023). Aktivitas fisik dapat dilakukan melalui permainan, teka-teki, instruksi, peta arah, dan mengerjakan worksheet untuk melatih berpikir komputasional dengan cara menarik, praktis, dan menyenangkan (Syamsiah et al., 2024) (Threekunprapa & Yasri, 2020).

Setelah materi diberikan, peserta bersama narasumber melakukan diskusi dan tanya jawab. Banyak guru yang tertarik dengan materi yang diberikan. Sebelum kegiatan ini dilakukan, tim pengabdian telah membagikan soal pre test untuk mengetahui pengetahuan awal peserta. Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi yang dilakukan oleh tim pengabdian. Peserta sangat antusias dan memperhatikan dengan seksama cara membuat worksheet menggunakan aplikasi Canva. Tim juga mengajarkan cara menggunakan template dan desain grafis yang disediakan gratis oleh Canva.



Gambar 3. Mendampingi praktik pembuatan worksheet dan salah satu karya yang dihasilkan

Peserta pelatihan membuat worksheet coding dengan menggunakan laptop masing-masing disesuaikan dengan tema yang sedang diajarkan di kelas. Tim pengabdian memberikan tips dan trik dalam memilih grafis yang cocok dengan materi coding yang akan dibuat. Pelatihan berjalan dengan lancar dan efektif.

Pada akhir kegiatan, peserta pelatihan diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan pengetahuan tentang pembuatan worksheet coding berbasis kearifan lokal menggunakan Canva. Berdasarkan hasil post-test yang dikerjakan, terjadi peningkatan pemahaman materi pada peserta pelatihan. Adapun nilai yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil penilaian pelatihan

Aspek Penilaian	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)	t- hitung (paired)	Signifikansi ($\alpha=0,05$)
Pemahaman konsep coding TK	42,0	80,5	91,7	26,3	Signifikan
Penguasaan aplikasi Canva	48,3	84,7	75,3	22,1	Signifikan
Integrasi kearifan lokal	46,5	82,0	76,3	21,5	Signifikan
Kreativitas worksheet	45,5	82,3	80,9	22,8	Signifikan
Total Rata-rata	45,5	82,3	81,0	28,4	Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, persentase peningkatan menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi guru PAUD secara substansial. Hal ini dibuktikan juga dengan uji-t paired untuk memperkuat hasil evaluasi yang dilakukan. Perhitungan uji-t paired dilakukan dengan menggunakan standar deviasi selisih peserta ($S_D \approx 9,17$) dan jumlah peserta sebanyak 50 orang. Nilai rata-rata selisih antara post-test dan pre-test adalah 36,8, sehingga diperoleh t-hitung sebesar 28,4. Jika dibandingkan dengan t-tabel pada derajat bebas 49 ($\alpha = 0,05$) yang bernilai 2,01, t-hitung jauh lebih besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan skor peserta antara pre-test dan post-test sangat signifikan secara statistik.

Peningkatan terjadi secara signifikan karena dilakukan dengan menggunakan prinsip PAUD yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas dan bermain. Guru tidak hanya menerima materi secara teoritis melalui ceramah, tetapi juga dilibatkan dalam simulasi dan praktik langsung, sehingga konsep coding unplugged dapat dipahami secara konkret. Pendekatan ini meningkatkan kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran

yang sesuai tahap perkembangan anak, sehingga pemahaman pedagogis, teknologi, dan kontekstual meningkat signifikan.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memungkinkan guru mengubah ide menjadi produk nyata (worksheet) secara visual dan interaktif. Demonstrasi dan praktik langsung membantu guru menguasai fitur dasar Canva, meningkatkan keterampilan teknologi, serta memberi rasa percaya diri untuk memanfaatkan media digital dalam mendukung pembelajaran kreatif.

Pelatihan mengintegrasikan kearifan lokal Banjarmasin, seperti budaya sungai, pasar terapung, dan adat budaya Banjar ke dalam worksheet coding. Pendekatan ini membuat materi lebih relevan dengan lingkungan peserta dan anak didik, sehingga guru lebih mudah mengaitkan konsep coding unplugged dengan kehidupan sehari-hari anak. Hal ini memperkuat pemahaman konsep dan mendorong inovasi pembelajaran yang kontekstual.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Peningkatan peserta terjadi karena pelatihan menggabungkan pendekatan pedagogis yang sesuai pembelajaran anak usia dini, pemanfaatan teknologi secara praktis, dan kontekstualisasi lokal yang relevan. Kombinasi ketiga aspek ini menjadikan peserta tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menerapkannya secara kreatif di kelas. Integrasi muatan kearifan lokal dalam worksheet coding juga sejalan dengan pembelajaran berbasis budaya yang dapat memperkuat identitas peserta didik. Dengan demikian, pengabdian ini berhasil mencapai tujuan, yaitu meningkatkan literasi digital, coding unplugged, kearifan lokal, kreativitas, dan kompetensi pedagogik guru TK di Banjarmasin.

3. Tahap Monitoring

Tahap monitoring dilakukan oleh tim untuk memastikan hasil pelatihan telah diterapkan secara optimal oleh guru PAUD. Monitoring dilakukan setelah kegiatan pelatihan selesai. Kegiatan monitoring dilaksanakan selama satu bulan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Kegiatan ini mencakup pengamatan dan pendampingan terhadap guru dalam mengembangkan serta menggunakan worksheet coding muatan kearifan lokal Banjarmasin kedalam aktivitas pembelajaran anak usia dini. Tim pengabdian memantau kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi Canva, menyusun worksheet, serta mengintegrasikan dengan konsep berpikir komputasional dalam materinya. Hasil pembelajaran dari penggunaan worksheet coding buatan kearifan lokal menjadi lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan.



Gambar 4. Pembelajaran menggunakan worksheet coding

Selain itu, kegiatan monitoring dilakukan dengan cara mengumpulkan umpan balik dari peserta pelatihan. Umpan balik yang dikumpulkan berupa angket kuisisioner dan dokumentasi hasil karya worksheet yang telah dibuat dan digunakan di kelas. Hasil monitoring digunakan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru, seperti keterbatasan penguasaan fitur Canva, kesulitan mengaitkan materi coding dengan kearifan lokal, serta sebagai pemberi saran perbaikan dan tindak lanjut kegiatan. Dengan adanya monitoring, diharapkan pelatihan tidak hanya berhenti pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga berdampak nyata pada kualitas pembelajaran PAUD yang kontekstual dan bermakna. Selain itu juga menjadi saran untuk kegiatan penabdian selanjutnya.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pengenalan *coding unplugged* menggunakan aplikasi Canva dapat disimpulkan bahwa semua peserta memiliki antusias yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari kegiatan pre dan post test yang mengalami peningkatan signifikan. Semua peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan aktif hingga selesai. Berdasarkan hasil evaluasi diperoleh peningkatan 81% pada semua aspek penilaian. Ada 4 aspek penilaian yang awalnya memperoleh kategori sangat kurang dan kurang berubah menjadi sangat baik setelah dilaksanakan pelatihan.

PENGHARGAAN

Terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan ini. Kegiatan ini tidak akan berjalan dengan lancar dan efektif tanpa dukungan dari LPPM Universitas Lambung Mangkurat, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, TK Mawaddah Banjarmasin, TK Qathrun Nada Banjarmasin, semua tim pelaksana, narasumber, mahasiswa, dan semua guru hebat yang selalu ingin meningkatkan ilmunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Dağ, F., Şumuer, E., & Durdu, L. (2023). The effect of an unplugged coding course on primary school students' improvement in their computational thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(6). <https://doi.org/10.1111/jcal.12850>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Firmantika, L., & Pusposari, L. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Worksheet Berbantuan Aplikasi Canva Pada IGRA Kabupaten Magetan Untuk Menunjang Pembelajaran. *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, 6(2). <https://doi.org/10.51213/jmm.v6i2.136>
- Haryani, T. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dayak Ma'anyan Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Kabupaten Barito Timur. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 13(1). <https://doi.org/10.37304/jikt.v13i1.151>
- Hasanah, L., Putri, L. M., Haris, A. N., Juninda, P. P., & Najiah, F. (2024). Gagasan Kurikulum PAUD Menurut Perspektif Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2 SE-Articles of Research).
- Linda, Z., & Lestari, I. (2019). Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran. In *Erzatama Karya Abadi* (Issue August).
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Metin, S. (2022). Activity-based unplugged coding during the preschool period. *International Journal of Technology and Design Education*, 32(1). <https://doi.org/10.1007/s10798-020-09616-8>
- Nur Rahmi, Miftahulkhairah, S, A. F., & Wahyuni Ekasasmita. (2023). Pelatihan Pembuatan Worksheet dengan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Era 4.0. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v2i1.121>
- Rabbana, T. V., Rinakit Adhe, K., Gowinda, D., Safitri, L., & Simatupang, N. D. (2025). Inovasi Lembar Kerja Unplugged Coding terhadap Literasi Sains Anak Usia Dini pada Tema Pengelolaan Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1).
- Rahmawati, I., & Kurniati, E. (2024). IMPLEMENTATION OF UNPLUGGED CODING IN PLAYDATE. *RECEP: Research in Early Childhood Education and Parenting*, 5(2).
- Ryscha Amelya, M., Rinakit Adhe, K., Gowinda, D., Safitri, L., & Simatupang, N. D. (2025). Media Pembelajaran Inovatif Unplugged Coding untuk Penguatan Keterampilan Pemecahan Masalah di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1).

- Syamsiah, N. O., Firmansyah, Y., Mustika, Y., Burhanudin, Gani, A., & Fitriani, N. (2024). Pengaruh Edukasi Unplugged Coding Terhadap Kemampuan. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(2).
- Syauki, A., Bening, T. P., Aisyah, S. N., & Sukiman, S. (2022). Inovasi Kurikulum dalam Aspek Tujuan dan Materi Kurikulum PAUD. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2870>
- Threekunprapa, A., & Yasri, P. (2020). Patterns of computational thinking development while solving unplugged coding activities coupled with the 3s approach for self-directed learning. *European Journal of Educational Research*, 9(3). <https://doi.org/10.12973/EU-JER.9.2.1025>
- Yuliastri, N. A., Fitriani, R., Ashari, M. A., & Wardi, Z. (2025). Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun media pembelajaran inovatif. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(2).