PELATIHAN PEMBUATAN *WORKSHEET CODING BASIC* MUATAN KEARIFAN LOKAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA GURU TK DI BANJARMASIN

Sakerani, Dessy Dwitalia Sari*, Faqihatuddiyah, Firdha Hayati, Zain Ahmad Fauzi, Amberansyah

Universitas Lambung Mangkurat

**Email korespondensi: dessy.sari@ulm.ac.id*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Banjarmasin dalam mengintegrasikan konsep dasar coding dengan muatan kearifan lokal melalui pembuatan lembar kerja (worksheet) menggunakan aplikasi Canva. Peningkatan minat anak-anak terhadap teknologi membutuhkan pendekatan pembelajaran yang relevan, sementara pelestarian budaya lokal menjadi krusial. Namun, guru TK seringkali kekurangan keterampilan dalam merancang materi pembelajaran coding yang sesuai usia dan inklusif budaya. Pelatihan ini diselenggarakan dengan metode workshop interaktif, meliputi: (1) pengenalan konsep dasar coding yang disederhanakan untuk anak usia dini, (2) identifikasi dan integrasi nilai-nilai serta ikon kearifan lokal Banjarmasin (seperti Sungai Barito, Pasar Terapung, atau kuliner khas) ke dalam skenario coding non-digital, dan (3) praktik langsung pembuatan worksheet visual dan menarik menggunakan fitur-fitur Canva. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru mengenai konsep coding dan kemampuan mereka dalam menggunakan Canva untuk mendesain materi yang mengakar pada budaya lokal. Pelatihan ini berhasil membekali guru dengan keterampilan baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, relevan, dan mempromosikan identitas budaya sejak usia dini. Disarankan agar sekolah menyediakan sumber daya dan dukungan berkelanjutan untuk implementasi dan pengembangan worksheet serupa.

Kata kunci: *Worksheet Coding, Canva, Kearifan Lokal, Guru TK*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital menuntut adanya penyesuaian dalam dunia pendidikan, bahkan sejak tingkat Taman Kanak-Kanak (TK). Pengenalan keterampilan berpikir komputasi (computational thinking) melalui konsep dasar coding kini dianggap krusial untuk melatih kemampuan pemecahan masalah (problem-solving), logika, dan kreativitas anak(Silvia, 2022). Namun, materi coding sering kali dianggap sulit dan jauh dari konteks budaya anak. Di sisi lain, sebagai kota yang kaya akan warisan budaya, Banjarmasin memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan kearifan lokal (seperti Sungai Barito, Pasar Terapung, atau cerita rakyat setempat) ke dalam pembelajaran. Integrasi ini penting agar anak-anak tidak hanya melek teknologi, tetapi juga tetap mencintai

dan melestarikan budayanya(Sawong et al., 2011). Sayangnya, banyak guru TK di Banjarmasin yang belum memiliki kompetensi memadai dalam merancang materi ajar coding yang ramah anak, menarik secara visual, dan sekaligus bermuatan kearifan lokal. Keterbatasan waktu dan keterampilan dalam desain grafis menjadi kendala utama. Aplikasi Canva hadir sebagai solusi yang efektif karena menawarkan kemudahan penggunaan (*user-friendly*) dan beragam fitur desain untuk menciptakan lembar kerja (worksheet) yang interaktif dan visual(Ashoumi et al., 2023).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini beranjak dari pengamatan mendalam terhadap kebutuhan dan tantangan riil yang dihadapi oleh para guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Banjarmasin sebagai mitra utama. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pengenalan keterampilan berpikir komputasi (computational thinking) melalui konsep dasar coding telah menjadi sebuah keharusan(Hasbi et al., 2020). Konsep ini penting untuk melatih logika, kemampuan memecahkan masalah, dan kreativitas anak sejak dini. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah yang signifikan antara tuntutan kurikulum modern dengan kesiapan serta kompetensi teknis para pendidik.

Permasalahan utama yang pertama terletak pada kurangnya pemahaman guru TK mengenai esensi dari coding itu sendiri. Banyak guru masih mengasosiasikannya dengan bahasa pemrograman yang rumit dan hanya bisa dilakukan di depan komputer. Akibatnya, mereka kesulitan menerjemahkan konsep dasar coding (seperti urutan, perulangan, dan kondisi) ke dalam aktivitas yang sederhana, menyenangkan, dan non-digital (unplugged coding), yang sebenarnya sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Keterbatasan ini menghambat upaya sekolah untuk menyajikan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi.

Permasalahan kedua berkaitan erat dengan aspek budaya dan kontekstualisasi. Meskipun Banjarmasin kaya akan kearifan lokal—mulai dari lanskap ikonik seperti Pasar Terapung dan Sungai Barito, hingga cerita rakyat dan makanan khas—guru-guru belum terampil dalam mengintegrasikan muatan budaya ini ke dalam skenario pembelajaran coding. Akibatnya, materi ajar yang ada seringkali terasa asing, generik, dan kurang membumi bagi anak-anak Banjarmasin. Padahal, pengintegrasian kearifan lokal dalam worksheet akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, sekaligus menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap identitas daerah sejak dini.

Permasalahan ketiga menyangkut kompetensi teknis dalam produksi materi ajar. Guru TK membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya relevan isinya, tetapi juga atraktif

dan profesional secara visual agar dapat menarik perhatian anak. Sayangnya, rendahnya kompetensi dalam menggunakan aplikasi desain grafis digital, khususnya Canva, menjadi kendala besar. Meskipun Canva dikenal *user-friendly*, banyak guru yang belum mahir memanfaatkan fitur-fitur canggihnya untuk mendesain worksheet coding yang kreatif, berkualitas tinggi, dan siap pakai secara mandiri. Tiga permasalahan inilah yang menjadi fokus utama dan mendasari seluruh rancangan kegiatan pengabdian ini.

Menyadari urgensi dan signifikansi dari ketiga permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis dengan tiga tujuan utama yang saling berkaitan erat. Tujuan-tujuan ini berorientasi pada peningkatan kapasitas guru agar dapat menjadi agen perubahan yang adaptif di lingkungan sekolah mereka. Melalui workshop ini, guru diharapkan tidak lagi memandang coding sebagai sesuatu yang menakutkan, melainkan sebagai alat untuk melatih berpikir logis yang dapat diimplementasikan melalui permainan dan aktivitas unplugged yang sederhana(Sugiana et al., 2023).

Pelatihan ini akan memandu guru untuk mengidentifikasi elemen-elemen budaya mana yang paling relevan (misalnya, membuat urutan jalur perahu di sungai Barito sebagai alur coding) dan bagaimana mentransformasikannya menjadi skenario yang edukatif(Suhendro, 2022). Keterampilan ini penting untuk memastikan bahwa setiap lembar kerja yang dihasilkan tidak hanya mengajarkan logika, tetapi juga berfungsi sebagai media pelestarian budaya daerah. Dengan tercapainya tujuan ini, guru akan memiliki kemandirian untuk terus memproduksi materi ajar yang adaptif tanpa harus bergantung pada sumber daya eksternal(Radiansyah et al., 2022). Secara keseluruhan, pengabdian ini diharapkan memberikan dampak jangka panjang berupa terbentuknya ekosistem pembelajaran TK di Banjarmasin yang inovatif, melek teknologi, dan berakar kuat pada budaya lokal. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berakar pada budaya daerah, sekaligus memperkuat kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21(Rini et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2025 sampai dengan 13 September 2025 total durasi efektif adalah 32 jam. Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini di Kota Banjarmasin. Adapun mitra sekolah yang terlibat adalah TK Mawaddah Banjarmasin dan TK Qathrun Nada Banjamasin. Kegiatan ini diikuti oleh 30 orang guru dari kedua mitra.

Sumber daya yang digunakan dalam menunjang pelatihan ini adalah materi dan sarana pelatihan. Adapun bahan pelatihan meliputi:

1. Modul Pelatihan Coding Non-Digital: Berisi panduan konsep dasar coding (seperti sequencing, looping, dan conditional) yang disederhanakan untuk anak usia dini.
2. Bahan Ajar Integrasi Kearifan Lokal: Kumpulan visual, cerita, atau konsep ikonik Banjarmasin (misalnya, visual Jukung, rumah Banjar, atau pola sasirangan) yang dapat diadaptasi sebagai tema worksheet coding.
3. Template Dasar Worksheet Canva: Beberapa contoh kerangka worksheet yang telah disiapkan sebelumnya sebagai panduan desain.

Selain bahan pelatihan yang dijabarkan di atas, ada beberapa alat yang digunakan pelatihan yaitu aplikasi Canva, proyektor dan layar, laptop (dibawa sendiri oleh peserta), alat tulis untuk mengisi kuisioner, pre test dan post test. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Pelatihan (Workshop) Partisipatif dan Demonstrasi Praktik. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan utama:

1. Tahap Persiapan (Perencanaan)

   Tim pengabdi melakukan analisis kebutuhan, koordinasi dengan mitra sasaran, penyusunan modul pelatihan, serta penyiapan materi ajar yang spesifik mengintegrasikan kearifan lokal Banjarmasin.
2. Tahap Pelaksanaan (Workshop Interaktif)

   Pelaksanaan terstruktur dalam tiga sesi utama yang disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Penjelasan tiap sesi pelatihan

Sesi	Topik Utama	Metode	Output yang Diharapkan
Sesi 1	Konsep Dasar *Coding* & Kearifan Lokal	*Lecture*, Diskusi, Permainan *Unplugged Coding*	Pemahaman konsep *coding* dan identifikasi elemen kearifan lokal Banjarmasin yang cocok untuk pembelajaran.
Sesi 2	Penguasaan Aplikasi Canva untuk Desain	Demonstrasi langkah demi langkah (hands-on), Praktik Mandiri	Keterampilan teknis menggunakan fitur-fitur dasar dan lanjutan Canva (misal: *layout*, *tracing*, penambahan elemen visual).
Sesi 3	Produksi *Worksheet* Final	Bimbingan *coaching* individu, Presentasi Hasil Karya	Tersedianya minimal satu **worksheet coding bermuatan kearifan lokal Banjarmasin** yang siap cetak/digital oleh setiap guru.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Melakukan pengukuran hasil pelatihan dan memberikan umpan balik konstruktif terhadap worksheet yang telah dibuat oleh peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pelatihan Pembuatan Worksheet Coding Basic Muatan Kearifan Lokal Menggunakan Aplikasi Canva pada Guru TK di Banjarmasin dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur. Tahap awal dimulai dengan kegiatan analisis situasi dan koordinasi bersama mitra, yaitu guru-guru TK di Banjarmasin. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan perwakilan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penerapan konsep coding dasar bagi anak usia dini. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas guru belum familiar dengan konsep coding dasar, belum terbiasa mengintegrasikan kearifan lokal dalam media ajar, serta memiliki keterbatasan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi desain seperti Canva.

Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dan Implementasi Hasil Pelatihan pada anak usia dini

Setelah tahap identifikasi permasalahan, kegiatan dilanjutkan dengan persiapan pelatihan. Tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan yang meliputi pengenalan konsep coding dasar untuk anak TK, strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta praktik pembuatan worksheet berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Canva(Abdul Haling, 2021). Selain itu, tim juga menyiapkan contoh produk worksheet yang telah disesuaikan dengan konteks budaya lokal Banjarmasin, seperti penggunaan gambar rumah adat Banjar, makanan tradisional, dan hewan khas Kalimantan Selatan.

Tahap pelaksanaan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di ruang pertemuan yang telah disediakan oleh mitra. Kegiatan dibuka dengan sambutan dari pihak sekolah dan tim pengabdian, kemudian dilanjutkan dengan sesi pengenalan materi mengenai konsep coding dasar untuk anak usia dini. Pada sesi ini, guru-guru diperkenalkan dengan prinsip sederhana coding seperti pola, urutan, dan logika dasar melalui aktivitas menyenangkan yang dapat diterapkan di kelas(Rahmawati, 2023).

Sesi berikutnya adalah praktik penggunaan aplikasi Canva. Para guru diberi panduan langkah demi langkah untuk membuat worksheet interaktif. Tim pengabdian mendampingi peserta secara intensif, mulai dari membuat desain layout, memilih ilustrasi, hingga menambahkan konten yang sesuai dengan tema kearifan lokal(Noviyanti et al., 2023). Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam mencoba berbagai fitur Canva serta bertanya mengenai cara terbaik mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam worksheet.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa guru-guru TK mampu menghasilkan worksheet coding dasar yang kreatif dan relevan dengan budaya lokal Banjarmasin. Beberapa guru berhasil membuat worksheet dengan tema permainan tradisional Banjar, sementara yang lain menggunakan motif sasirangan sebagai latar desain. Produk-produk worksheet ini dinilai tidak hanya meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun media pembelajaran, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa cinta anak-anak terhadap budaya lokal sejak dini(Sari, 2020).

Tahap akhir dari kegiatan adalah refleksi dan evaluasi. Guru-guru menyampaikan kesan positif terhadap kegiatan pelatihan karena memperoleh pengetahuan baru, baik tentang konsep coding dasar maupun keterampilan menggunakan aplikasi Canva. Mereka juga menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam worksheet membuat materi pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami anak. Tim pengabdian menilai bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi guru TK dalam membuat media ajar inovatif berbasis teknologi dan kearifan lokal.

Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya memberikan pengalaman baru bagi guru dalam pembuatan worksheet coding, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam penguatan pembelajaran anak usia dini yang kreatif, inovatif, dan berakar pada budaya lokal. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi salah satu solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di Banjarmasin(Rini et al., 2022).

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pelatihan Pembuatan Worksheet Coding Basic Muatan Kearifan Lokal Menggunakan Aplikasi Canva pada Guru TK di Banjarmasin" telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Kegiatan ini terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan antara tuntutan pengenalan konsep dasar coding sejak dini dengan keterbatasan kompetensi teknis dan kontekstualisasi budaya pada guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Banjarmasin.

Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan pada guru mengenai konsep coding non-digital (unplugged) yang dapat diterapkan secara sederhana dan sesuai dengan usia anak. Selain itu, pelatihan ini sukses

meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal Banjarmasin (seperti elemen Sungai Barito, Jukung, atau rumah Banjar) ke dalam skenario worksheet pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini telah memberikan kontribusi nyata dalam membekali guru TK di Banjarmasin dengan keterampilan ganda: kemampuan mengajar berpikir komputasi dan keahlian memproduksi materi ajar digital kreatif yang berakar pada budaya local.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Lambung Mangkurat melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberikan fasilitas dan dukungannya sehingga kegiatan ini berjalan lancar. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada mitra sekolah yang telah bekerja sama dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ashoumi, H., Hariono, T., Hidayatulloh, M. K. Y., & Sirojudin, D. (2023). Pelatihan Desain Media Pembelajaran Worksheet Melalui Aplikasi Canva Bagi Guru. *VIDHEAS: Jurnal Abdimas Multidisiplin*, *1*(2). https://doi.org/10.61946/vidheas.v1i2.37

Abdul Haling, M. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, *3*(2).

Hasbi, M., Nugraha, A., Mudarwan, Mumpuni, N. D., Warsito, I. H., & Sylvia, N. (2020). Penerapan Penilaian Pembelajaran dalam Pembelajaran Coding di Satuan PAUD. *Modul 4*.

Noviyanti, N., Ahmad, S., & Padilah, P. (2023). Pengembangan Buku Lembar Kerja Anak Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan di PAUD Arrayyan Palembang Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Lentera Pedagogi*, *7*(1). https://doi.org/10.54895/lentera.v7i1.2061

Radiansyah, R., Widya Rini, T. P., & Sari, D. D. (2022). BIMBINGAN TEKNIS PENULISAN BAHAN AJAR BERBASIS ONLINE BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, *12*(2). https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i2.35682

Rahmawati, I. (2023). MENGEKSPLORASI LITERASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, *4*(2). https://doi.org/10.17509/recep.v4i2.64654

Rini, T. P. W., Rachman, A., & Sari, D. D. (2022). BIMBINGAN TEKNIS PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF 3D POPUP BOOK DALAM MENGHADAPAI ERA NORMAL BARU BAGI GURU SEKOLAH DASAR. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, *12*(2). https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i2.35681

Sari, D. D. (2020). PENINGKATAN KETERAMPILAN MAHASISWA PGSD ULM DALAM MENULIS DONGENG ANAK BERBASIS SOSIOKULTURAL MELALUI STRATEGI MENULIS TERBIMBING. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, *8*(1). https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.593

Sawong, K. S. A., Andrias, D. R., Muniroh, L., Reddy, C., Purnawita, W., Rahayu, W. P., Nurjanah, S., & RI, K. (2011). KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERINTEGRASI PEMBELAJARAN CODING. *Экономика Региона*, *53*(9).

Silvia, P. (2022). Analisis Kemampuan Computational Thinking Melalui Pembelajaran Coding Pada Anak Usia Dini 0-8 Tahun. *Journal of Islamic Early Childhood Education (JOIECE): PIAUD-Ku*, *1*(2). https://doi.org/10.54801/piaudku.v1i2.140

Sugiana, Prasetyo, T. R., Pradini, S., & Irzalinda, V. (2023). Pemahaman Guru PAUD tentang Pembelajaran Coding untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *6*(2). https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.394

Suhendro, E. (2022). Coding Kids Sebagai Langkah Pengembangan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, *6*.