LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA GAMBAR MENGGUNAKAN CANVA UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK BAGI GURU TK ABA SE-PCA HADIMULYO

TIM PENGUSUL

Dr. Sutrisni Andayani, M.Pd. (NIDN. 0013056803)
Dr. M. Ihsan Dacholfany, M.Ed. (NIDN. 0229077501)
Dr. Sudarman, M.Pd. (NIDN. 0029096109)
Dr. Sujino, M.Pd.I. (NIDN. 0206057702)
Barnas Rasmana (NPM. 24720040)
Venda Mega Vania (NPM. 24720039)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
April 2025

:

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul PKM	:	Pendampingan Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Tematik bagi Guru TK ABA Se-PCA Hadimulyo
Nama Mitra PKM	:	PCA Hadimulyo
Ketua Tim Pengusul		
a. Nama	:	Dr. Sutrisni Andayani, M.Pd.
b. NIP	:	196805131992022001
d. Jabatan/ Golongan	:	Lektor/III d
f. Bidang Keahlian	:	Teknologi Pendidikan
g. Perguruan Tinggi	:	Universitas Muhammadiyah Metro
h. Alamat Kantor	:	Jl. Gatot Subroto No. 100, Yosodadi, Metro Timur, Kota Metro
Anggota Tim Pengusul	:	5 orang

Nama	Bidang Keahlian
1. Dr. M. Ihsan Dacholfany, M.Ed. (NIDN. 0229077501)	Manajemen Pendidikan
2. Dr. Sudarman Dami, M.Pd. (NIDN. 0029096109)	Teknologi Pendidikan
3. Dr. Sujino, M.Pd.I. (NIDN. 0206057702)	Manajemen Pendidikan Islam
4. Barnas Rasmana (NPM. 24720040)	Mahasiswa S2 Administrasi Pendidikan
5. Venda Mega Faniya(NPM (24720039	Mahasiswa S2 Administrasi Pendidikan

Jumlah mahasiswa yang terlibat	:	2 orang
Lokasi Kegiatan Mitra		
a. Wilayah Mitra/Kota/ Propinsi	:	Metro Lampung
b. Jarak PT ke Lokasi Mitra	:	5,5 km
c. Alamat Kantor/Telp	:	Jl. Imam Bonjol, No. 102 Hadimulyo Barat, Kec. Metro Pusat, Kota Metro
Luaran Yang dihasilkan	:	Artikel pada jurnl nasional Laporan Penelitian
Jangka Waktu Pelaksanaan		4 bulan
Biaya Penelitian		- Pagu prodi S2 Administrasi Pendidikan, UM Metro: Rp. 5.000.000 -

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana

Dr. Muhfahroyin, M.Pd.
NIP. 197205231997021001

Metro, 15 April 2025
Ketua Tim Pengusul,

Dr. Sutrisni Andayani, M.Pd.
NIP. 196805131992022001

Menyetujui,
Ketua LPPM

Dr. Sarno Hadi Wibowo, M.Psi.
NIDN. 0218028101

RINGKASAN

Pengabdian kepada masyarakat Pendampingan Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Tematik bagi Guru TK ABA Se-PCA Hadimulyo ini bermitra dengan Guru-guru Taman kanank-Kanak Aisyiyah Bustanu Athfal (TK ABA) se-PCA hadimulyo, yaitu TK ABA Hadimulyo Barat dan TK ABA Hadimulyo Timur. Guru-guru di TK ABA sebelum melakukan pembelajaran harus membuat modul ajar dan media gambar sesuai dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik memfasilitasi keterkaitan antar berbagai disiplin ilmu dalam satu tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, Masih banyak guru yang terkendala dalam membuat modul ajar tematik dan media gambar yang lebih praktis, cepat dan menarik. Oleh karena itu perlunya pelatihan dan pendampingan dalam membuat modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva..

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: Mitra memiliki pengetahuan dan ketrampilan membuat modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva, yang dilakukan melalui: 1) Sosialisasi, bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang penyusunan modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva, 2) Pelatihan, Guru diberikan materi mengenai modul ajar tematik dan membuat media gambar menggunakan canva, bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan guru, 3) Pendampingan, dilakukan melalui pembimbingan kepada guru dalam menyusun modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva, 4) Evaluasi, untuk mengetahui apakah guru telah memiliki pengetahuan dan ketrampilan tentang modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva,

Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah: mitra memliki pengetahuan dan ketrampilan membuat modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva. Mitra merasa tertarik dan memperoleh pengetahuan baru yaitu melakukan dan menyusun penelitian tindakan kelas Saran yang diberikan yaitu agar diberikan pelatihan yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih bervariasi.

Kata Kunci: canva, pendampingan, penyusunan media gambar, pembelajaran tematik

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Alloh SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tim pengabdian kepada masyarakat dapat menyelesaikan laporan akhir Pengabdian kepada masyarakat yang berjudul: Pendampingan Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Tematik bagi Guru TK ABA Se-PCA Hadimulyo. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Metro yang telah memberikan dukungan dalam bentuk sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru TK Aisyiyah se- PCA Hadimulyo, kepada Ibu Nitasari, S.Pd., selaku Ketua PCA Hadimulyo dan pihak-pihak yang terkait. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, pihak mitra yaitu guru-guru TK Aisyiyah se- PCA Hadimulyo, mendapatkan pelatihan untuk meningkatkan ketrampilan dalam pembuatan modul ajar dan media gambar menggunakan canva. Penulis berusaha menyempurnakan tulisan ini, namun kami menyadari bahwa masih terdapat kesalahan dalam penulisan laporan. Oleh karena itu kritik dan saran dalam rangka perbaikan laporan sangat kami harapkan.

DAFTAR ISI

		Halaman
HALAMAN SAMPUL …….…….		i
HALAMAN PENGESAHAN.....		ii
RINGKASAN		iii
PRAKATA		iv
DAFTAR ISI		v
DAFTAR TABEL		vi
DAFTAR GAMBAR		vii
DAFTAR LAMPIRAN		viii
BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Analisis Situasi	1
	B. Permasalahan Mitra	3
BAB I	TARGET DAN LUARAN.....	4
	A. Solusi Permasalahan	4
	B. Luaran Pengabdian	5
BAB III	METODE PELAKSANAAN	6
	A. Metode Pengabdian	6
	B. Teknik Kerja Persiapan, Workshop dan Pendampingan	7
	C. Materi Persiapan, Workshop dan Pendampingan Penyusunan E-Modul …….....	8
BAB IV	KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	10
BAB V	HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	12
	A. Hasil yang Dicapai.....	12
	1. Sosialisasi Penelitian Tindakan Kelas …….	12
	2. Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas ……...	13
	3. Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas	15
	B. Luaran yang Dicapai.....	17
BAB VI	RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	18
BAB VII	KESIMPULAN DAN SARAN.....	19
	A. Kesimpulan ……...	19
	B. Saran ……..	19
DAFTAR PUSTAKA ……..		20
LAMPIRAN-LAMPIRAN ……...		22

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1	Solusi dan Target Pengabdian	4
Gambar 3.1	Tahapan kegiatan Persiapan, Workshop dan pendampingan ……...	8
Gambar 5.1	Kegiatan Koordinasi dan Sosialisasi	12
Gambar 5.2	Sambutan Wakil Ketua PCA Hadimulyo dan Penyajian Materi Modul Ajar tematik……	13
Gambar 5.3	Antusiasme Peserta pada Penyajian Materi Modul Ajar Tematik.....	14
Gambar 5.4	Penyajian Materi dan Diskusi Peserta dalam pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva…….....	14
Gambar 5.5	Foto Bersama Mitra ……..	15
Gambar 5.6	Kegiatan Pendampingan Hasil pelatihan ……	16

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Materi Modul Ajar Tematik …… ……	22
Lampiran 2	Materi Desain Grafis Menggunakan Canva.....	28
Lampiran 3	Hasil Pembuatan Modul Ajar Tematik	31
Lampiran 4	Hasil Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva	39
Lampiran 5	Surat Permohonan Pengabdian …….....	49
Lampiran 6	Surat Ijin Pengabdian ……...	50
Lampiran 7	Surat Keterangan Penelitian ……	51
Lampiran 8	Daftar Hadir Pengabdian …….	52

BAB I
PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pimpinan Cabang Aisyiah (PCA) Hadimulyo adalah organisasi yang bergerak di bidak sosial kagamaan. Salah satu Majelis di bawah PCA Hadimulyo yaitu Majelis Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar (PAUD DIKDAS) mengelola Taman Kanak-Kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA). TK ABA yang dikelola PCA Hadimulyo adalah TK ABA hadimulyo Barat dan TK ABA Hadimulyo Timur.

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dan holistik bagi anak-anak, dengan mengintegrasikan nilai-nilai agama, moral, dan sosial dalam setiap aspek pembelajaran. Dengan integrasi nilai agama, moral, dan sosial secara holistik ini diharapkan dapat membentuk karakter anak yang baik serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dalam lingkungan yang mendukung dan penuh kasih sayang, TK Aisyiyah Bustanul Athfal menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang tidak hanya fokus pada pengembangan kognitif, tetapi juga aspek emosional dan sosial, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Selain itu, lembaga ini juga aktif melibatkan orang tua dalam proses pendidikan, guna menciptakan sinergi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung perkembangan anak.

Guru TK memiliki tugas utama yaitu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. 1) Pada kegiatan perencanaan guru TK harus menyusun perencanaan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan ataupun Harian (RPPM/RPPH), atau pada kurikulum merdeka disebut dengan modul ajar. 2) Dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus menggunakan metode dan media yang bervariasi dan interaktif untuk menarik perhatian anak. 3) evaluasi pembelajaran dilakukan untuk menilai perkembangan anak mencakup akademis, sosial dan emosional anak.

Modul ajar adalah alat bantu pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik, sebagai panduan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Modul ajar mencakup berbagai aspek, seperti pengembangan bahasa, motorik, sosial, dan emosional. Modul ajar memiliki peran utama dalam membantu guru untuk merancang pembelajaran (Nadeak, dkk., 2023). Modul ajar pada kurikulum merdeka memuat alat atau sarana, media, metode, dan petunjuk, yang dirancang agar menarik dan secara sistematis, sesuai dengan kebutuhan siswa. Di dalam modul ajar terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dengan Profil Pelajar Pancasila sebagai sasaran (Nengsih, dkk., 2024).

Dalam membuat modul ajar masih ada beberapa guru yang mengalami kesulitan, terutama dalam membuat modul ajar tematik dan media pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran. Pembelajaran tematik memfasilitasi keterkaitan antar berbagai disiplin ilmu dalam satu tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap dunia sekitar (Nupus et al., 2021). Pembelajaran tematik yaitu pendekatan pembelajaran yang memadukan aspek intra dan antar mata pelajaran dan antar mata pelajaran agar siswa dapat mampu memahami konsep tema pelajaran dengan pengalaman langsung, sehingga diperoleh ketrampilan utuh dan bermakna (Fatmawati, dkk., 2021)

Media pembelajaran banyak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi untuk menunjang pembelajaran, guru tidak hanya menggunakan komunikasi verbal sehingga siswa tertarik untuk belajar (Hapsari, 2020; Ekaningtias, 2023). Media pembelajaran dapat membangkitkan minat baru dan motivasi dalam belajar serta meningkatkan pemahaman (Adam and Syastra 2015). Media pembelajaran dapat dibuat melalui aplikasi canva dengan memanfaatkan teknologi digital. Canva sebagai platform desain grafis yang user-friendly memberikan peluang kepada guru untuk menciptakan modul ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak-anak (Hardiyanti et al., 2020). Dalam konteks pendidikan saat ini, penggunaan media interaktif dan modifikasi bahan ajar menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak (Nadeak et al., 2023; Wijayanti et al., 2023). Penggunaan media yang beragam misalnya gambar berseri dan kartu bergambar, dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan berbahasa dan berpikir logis, serta meningkatkan interaksi sosial mereka (Rahmawati et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru masih kesulitan dalam menyusun modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva. Oleh karena itu perlunya pendampingan dalam pembuatan modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva bagi guru TK ABA se-cabang Hadimulyo. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru TK ABA Hadimulyo dalam menggunakan Canva untuk menyusun modul ajar dan media gambar yang interaktif dan menstimulus kreativitas anak-anak. Pelatihan ini dirancang untuk tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dalam mendesain modul/materi ajar, tetapi juga mengedukasi guru tentang bagaimana cara memanfaatkan media gambar secara efektif untuk menunjang proses pembelajaran (Riti & Trisyanti, 2022). Kegiatan yang melibatkan teknologi dalam pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam menerapkan metode pengajaran yang lebih modern dan efektif (Hardiyanti et al., 2020). Oleh karena itu, pembuatan media gambar menggunakan Canva dalam pembelajaran tematik adalah langkah strategis dalam rangka pengembangan kualitas pendidikan di TK ABA se-PCA Hadimulyo.

B. Permasalahan Mitra

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Mitra belum memiliki ketrampilan dalam penyusunan modul ajar tematik
2. Mitra belum memiliki ketrampilan dalam penyusunan media gambar menggunakan canva.

BAB II
TARGET DAN LUARAN

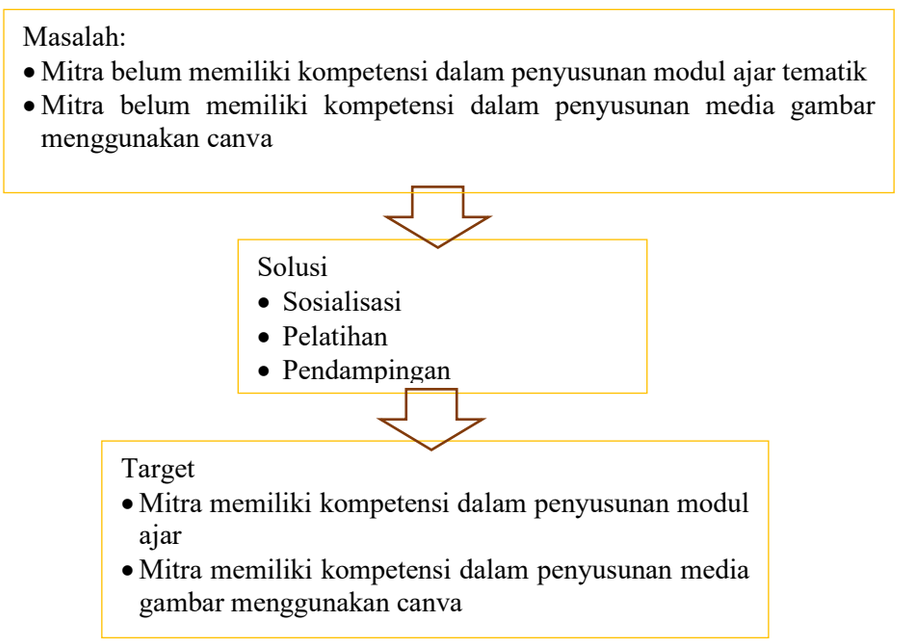
A. Solusi Permasalahan

Solusi dari permasalahan yang terdapat di TK aba se-PCA Hadimulyo adalah:

1) Perlu diselenggarakan sosialisasi program agar guru-guru mitra memiliki pengetahuan tentang penyusunan media gambar menggunakan canva untuk pembelajaran tematik.
2) Perlu diselenggarakan pelatihan penyusunan penyusunan media gambar menggunakan canva untuk pembelajaran tematik
3) Perlu diselenggarakan pendampingan dalam penyusunan media gambar menggunakan canva untuk pembelajaran tematik.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan bekerjasama dengan mitra yaitu guru-guru TK ABA se-PCA Hadimulyo yaitu TK ABA Hadimulyo Barat dan TK ABA Hadimulyo Timur. Dengan kegiatan ini diharapkan mitra memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menyusun modul ajar dan media gambar tematik menggunakan canva dan menerapkannya dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran..

Solusi dan target pemecahan masalah pada mitra disajikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Solusi dan Target Pengabdian

1. Luaran Pengabdian

Luaran yang akan dihasilkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Mitra memiliki ketrampilan dalam penyusunan modul ajar tematik
2. Mitra memiliki ketrampilan dalam penyusunan media gambar menggunakan canva
3. Terbitnya artikel pada jurnal pengabdian kepada masyarakat

BAB III
METODE PELAKSANAAN

A. Metode Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di TK ABA Hadimulyo Barat. Subyek pengabdian adalah guru-guru TK ABA Hadimulyo Barat dan TK ABA Hadimulyo Timur. Waktu pengabdian dilakukan selama empat bulan dimulai dari sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Tahap-tahap dari pengabdian pelatihan ini meliputi: sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Tahap-tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Sosialisasi

   Sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang penyusunan media gambar menggunakan canva dalam pembelajaran tematik dimulai dari penyusunan modul ajar tematik, media gambar dan pembuatan gambar menggunakan canva

2) Pelatihan

   Pelatihan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan tentang penyusunan modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva. Hal-hal yang dilakukan dalam pelatihan ini adalah:

   a) Mempersiapkan alat untuk membuat modul ajar dan media gambar yaitu labtop
   b) Guru menuliskan Ketrampilan Dasar, Indikator Ketrampilan dan Tujuan Pembelajaran
   c) Guru membuat modul ajar tematik dalam bentuk word untuk satu materi pokok, berdasarkan tema dari kurikulum merdeka
   d) Guru membuat media gambar menggunakan canva

   Pelatihan diberikan selama 2 hari, di mana guru diberi penjelasan cara-membuat modul ajar. Pada pembuatan modul ajar guru menyusun Identitas modul ajar, gambaran umum, peta konsep, CP, TP, IKTP dan Asesmen Awal, Asesmen dan Refleksi /Umpan Balik. Modul ajar tematik yang dibuat mengacu pada tema/topik yang sudah ditentukan pada kurikulum merdeka.

Pada hari kedua guru diberikan cara membuat media gambar menggunakan canva. Berdasarkan modul ajar tematik yang telah dibuat, selanjutnya guru membuat media gambar dalam bentuk gambar atau kartu sesuai dengan tema. Terlebih dahulu masuk ke aplikasi *canva* pada *google* dan guru memilih gambar sesuai dengan tema dan menampilkannya dalam bentuk kartu atau gambar. Media gambar juga dapat ditampilkan dalam bentuk lembar kerja atau gambar yang dapat diwarnai atau dicontoh oleh siswa.

3) Tahap Pendampingan dan evaluasi

Pendampingan dilakukan dengan mendampingi guru dalam menyelesaikan pembuatan modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva. Pendampingan dilakukan 2 kali yaitu pada hari pertama pendampingan dalam penyusunan modul ajar tematik dan hari kedua pendampingan penyusunan media gambar menggunakan canva Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan telah berhasil dilaksanakan. Hasil kegiatan ini dapat diterapkan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas,.

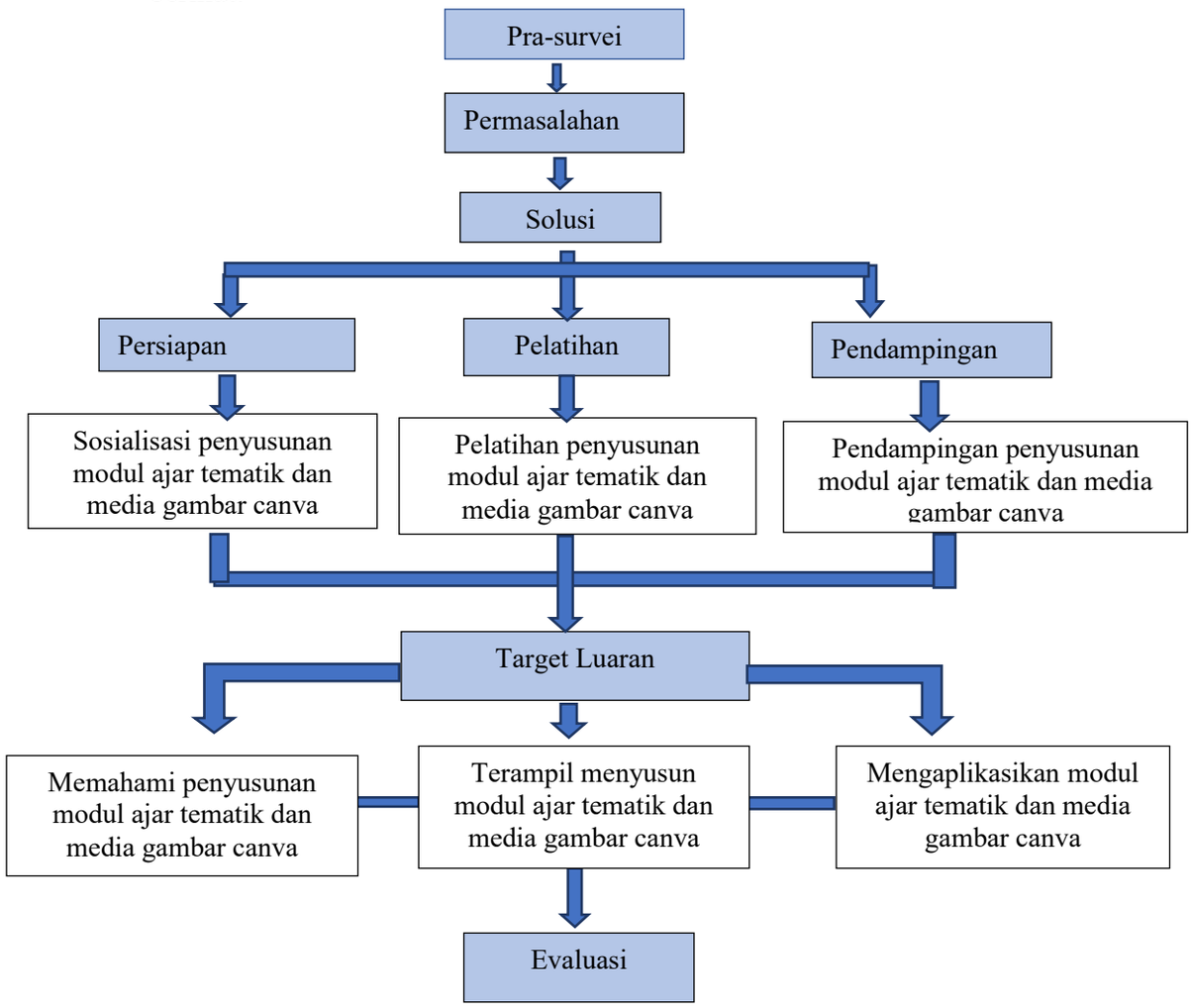
B. Teknik Kerja Sosialisasi, Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan berkoordinasi terlebih dahulu dengan Ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Hadimulyo. Koordinasi dilakukan untuk mengetahui apakah diperlukan pelatihan penyusunan media gambar menggunakan canva dalam pembelajaran tematik Selanjutnya dilakukan sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan evaluasi terhadap hasil pengabdian. Langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan soaialisai, pelatihan dan pendampingan ini adalah::

1. Tahap pra survey yang bertujuan untuk menemukan permasalahan dan memilih alternatif solusi permasalahan.
2. Tahap sosialisasi untuk memberikan pemahaman tentang modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva
3. Memilih jenis pelatihan dan pendampingan yang akan dilakukan
4. Memilih narasumber yang memiliki keahlian untuk memberikan pelatihan
5. Mempersiapkan alat dan bahan pelatihan dan pendampingan

6. Mempersiapkan jadwal dan materi pelatihan dan pendampingan
7. Memberi pelatihan kepada mitra untuk penyusunan modul ajar tematik.
8. Memberi pendampingan kepada mitra untuk penyusunan media gambar menggunakan canva
9. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian

Tahapan kegiatan pelatihan dan pendampingan dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan kegiatan persiapan, pelatihan dan pendampingan

C. Materi Sosialisasi, Pelatihan dan Pendampingan Pengabdian pada Masyarakat

Pengabdian pada masyarakat tentang pelatihan penyusunan modul ajar

tematik dan media gambar canva meliputi sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Materi diberikan ketika dilaksanakan pelatihan, sedangkan materi pendampingan diberikan ketika pelatihan dilanjutkan mempraktekkannya pada saat pendampingan. Materi sosialisasi, pelatihan dan pendampingan pada kegiatan ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Materi Perencanaan, Pelatihan dan Pendampingan

No	Materi Pengabdian	Jumlah Jam	Tujuan
	Hari ke-1: Sosialisasi		
1	Sosialisasi tentang modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva	1 jam	Mitra dapat mengetahui tentang modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva
	MATERI PELATIHAN		
	Hari ke-2		
2.	Modul ajar tematik	2 jam	Mitra memahami modul ajar tematik
3.	Pembuatan modul ajar tematik	1 jam	Mitra memiliki ketrampilan menyusun modul ajar tematik
	Hari ke-3		
4	Media gambar tematik	1 jam	Mitra memahami media gambar tematik
5	Membuat media gambar menggunakan canva	2 jam	Mitra dapat membuat media gambar menggunakan canva
	MATERI PENDAMPINGAN		
	Hari ke-4		
6	Pendampingan penyusunan modul ajar tematik	1 jam	Mitra dapat menyusun modul ajar tematik
7	Pendampingan Penyusunan media gambar menggunakan canva	1 jam	Mitra dapat membuat media gambar menggunakan canva

BAB IV
KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Universitas Muhammadiyah Metro merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta yang ada di Lampung. Sebagai Perguruan Tinggi Muhammadiyah, di dalamnya menyelenggarakan Catur Dharma Pendidikan Tinggi yaitu: 1) Pendidikan dan Pengajaran, 2) Penelitian, 3) Pengabdian kepada Masyarakat dan 4) Al-Islam dan ke-Muhammadiyahan. Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat merupakan hal penting untuk mendukung aktivitas di Perguruan Tinggi.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) merupakan wadah untuk melaksanakan kegiatan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, sebagaimana tercantum dalam Renstra Universitas Muhammadiyah Metro (2020-2025). Pengembangan Kelembagaan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tujuan yaitu Membangun Sistem Pengabdian Masyarakat yang Efektif, melalui Pengembangan Pusat-pusat Abdimas yang Berorientasi pada Kebutuhan Lokal melalui Kemitraan. Sasaran: Pengabdian kepada Masyarakat meliputi: Perluasan Kapasitas, Peningkatan Produktivitas dan modernisasi sistem kelembagaan Pengabdian kepada Masyarakat. Strategi untuk mencapai tujuan adalah: 1) Meningkatkan peran dan sistem pengelolaan dan pelayanan dalam penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat dari seluruh civitas akademika; 2) Meningkatkan status lembaga pengabdian kepada masyarakat dalam rangka meningkatkan kinerja bidang pengabdian di UM Metro; 3) Membina kerjasama dan membangun jejaring (networking) pengabdian antara UM Metro dengan instansi-instansi terkait lain secara kelembagaan; 4) Memperluas akses sumber pendanaan pengabdian kepada masyarakat melalui berbagai kerjasama; 5) Mengoptimalkan peran Lembaga Penjaminan Mutu dalam menjamin terwujudnya sistem Pengabdian Masyarakat yang Efektif; 6) Membentuk pusat-pusat kemitraan tematik dalam program Pengabdian kepada masyarakat sesuai potensi dan kebutuhan lokal; 7) Modernisasi sistem pengabdian kepada masyarakat yang terintegrasi dan 8) Pengembangan revenue generating sebagai pusat bisnis yang merupakan penerapan hasil pengabdian kepada masyarakat. Program strategis

dalam bidang pengabdian pada masyarakat meliputi : Perluasan kapasitas kegaitan abdimas melalui desa binaan dan DUDI, Peningkatan produktivitas hasil pengabdian kepada masyarakat, dan modernisasi sistem pengelolaan luaran abdimas yang terintegrasi.

LPPM Universitas Muhammadiyah Metro berupaya untuk mengimplementasikan dan memfasilitasi kegiatan penelitan, pengabdian kepada masyarakat dan kegiatan ilmiah lainnya yang mendukung Visi Universitas Muhammadiyah Metro yaitu Pusat Keunggulan Profetik Profesional, Modern, dan Mencerahkan. LPPM mengkoordinasikan kegiatan penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan kegiatan publikasi ilmiah bagi dosen Universitas Universitas Muhammadiyah Metro. Selain itu LPPM mengkoordinasikan kerja sama dengan lembaga eksternal yang terkait dengan kegiatan penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan kegiatan publikasi ilmiah. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian, pengabdian kepada masyarakat LPPM mendasarkan pada Renstra Kemeristek-Dikti (2020-2029), RPJMD Provinsi Lampung dan Kota Metro (2020-2025), Statuta Universitas Muhammadiyah Metro (2020 - 2025), Renstra Universitas Muhammadiyah Metro (2020-2025), Rencana Induk Pengembangan (RIP) Universitas Muhammadiyah Metro (2020-2030), dan Rencana Induk Penelitian (RIP) Universitas Muhammadiyah Metro (2020- 2030).

BAB V
HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Hasil yang Dicapai

1. Sosialisasi

Pelatihan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini dilakukan pada guru-guru TK ABA se-PCA Hadimulyo, yaitu TK ABA Hadimulyo Barat dan TK ABA Hadimulyo Timur. Pada kegiatan sosialisasi, terlebih dahulu dilakukan koordinasi dengan ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Hadimulyo sebagai pengelola TK ABA se-PCA Hadimulyo, tentang kegiatan pengabdian berupa pelatihan penyusunan media gambar menggunakan canva untuk pembelajaran tematik dan menentukan waktu pelaksanaan pengabdian. Sosialisasi dilakukan pada hari selasa untuk memberi informasi kepada guru-guru mitra tentang penyusunan modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva dan persiapan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan;

Dokumentasi kegiatan perencanaan dan sosialisai disajikan pada gambar 5.1.



Gambar 5.1. Kegiatan Koordinasi dan Sosialisasi

Pada gambar 5.1 koordinasi dilakukan pengabdi bersama dengan ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Hadimulyo, Nitasari, S.Pd. dan sosialisasi dengan wakil ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Hadimulyo, Nurasiah, S>PD.I. dan Kepala TK ABA Hadimulyo Barat. Ely Rahmawati, S.Pd. untuk mendiskusikan pelaksanaan kegiatan pengabdian, jadwal, peserta dan lain-lain. Pada tahap sosialisasi diperkenalkan tentang modul ajar, media

gambar dan canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Selanjutnya guru mitra diminta untuk mempersiapkan bahan pelatihan yaitu menyiapkan tema/topik pembelajaran dan membawa labtop/android.

2. **Pelatihan**

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada Selasa-Rabu, tanggal 17 – 18 Desember 2024, pukul 08.00 sampai dengan pukul 12.00 dengan peserta sebanyak 18 orang,. Kegiatan pelatihan dimulai dengan pembukaan oleh wakil ketua PCA, Nurasiah, S.Pd.I, dilanjutkan penyajian materi oleh nara sumber yaitu modul ajar tematik, yang disampaikan oleh Dr. Sutrisni Andayani, M.Pd. dosen Program Studi Magister Admnistrasi Pendidikan. Materi ini berisi pembelajaran tematik, modul ajar dan cara membuat modul ajar tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan tema yang menghubungkan intra dan antar mata pelajaran yang bertujuan membantu siswa dalam membentuk kebulatan pengetahuan dan mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa secara komprehensif, sehingga penguasaan konsep menjadi lebih baik (Fatmawati, dkk., 2021). Modul ajar merupakan panduan guru dalam merancang pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam membuat perangkat pembelajaran, sehingga guru harus dapat berinovasi dan mengasah kemampuan berpikirnya dalam membuat modul ajar (Salsabila et.al., 2023)

Kegiatan penyajian pelatihan disajikan dalam gambar 5.2



Gambar 5.2 Sambutan Wakil Ketua PCA Hadimulyo dan Penyajian materi modul ajar tematik.



Gambar 5.3. Antusiasme Peserta pada Penyusunan Modul Ajar Tematik

Pada gambar 5.3 ketika penyajian materi terlihat peserta mitra antusias dalam meperhatikan penjelasan. Setelah materi disajikan dilakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahamii dan mempraktekkan penyusunan Modul Ajar Tematik.



Gambar 5.4. Penyajian Materi dan Diskusi Peserta dalam Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva

Penyajian materi dilanjutkan pada hari ke-dua tanggal 18 Desember 2024, yaitu membuat media gambar menggunakan canva, dengan nara sumber Barnas Rasmana, S,Pd, mahasiswa yang membantu dalam kegiatan pengabdian. Pada awal pelatihan, peserta diperkenalkan dengan aplikasi canva, selanjutnya peserta mempraktekkan membuat media gambar, membuat modul ajar dan lembar kerja menggunakan canva, serta melakukan tanya jawab antara peserta dengan pemateri. Peserta memahami materi pelatihan dengan baik, terlihat dari peserta dapat membuat gambar menggunakan canva, Setelah kegiatan pelatihan selesai maka dilakukan foto bersama dengan mitra, yang disajikan pada gambar 5.5 berikut ini.



Gambar 5.5 Foto bersama mitra.

3. Pendampingan dan Evaluasi Pelatihan

Kegiatan yang dilakukan setelah pelatihan adalah pendampingan yang dilaksanakan 1 minggu setelah kegiatan pelatihan yaitu tanggal 26 Desember 2024. Pendampingan dimaksudkan untuk memberikan bimbingan kepada mitra yang mengalami kesulitan dalam menyusun modul tematik dan membuat media gambar menggunakan canva Pada penyusunan modul tematik, guru mitra diberikan bimbingan langkah-langkah menyusun modul, menyusun langkah pembelajaran dan menghubungkan tema-tema dalam pembelajaran, misalnya pada tema hewan, materi atau konsep yang berhubungan dengan hewan. Beberapa contoh konsep hewan misalnya menyebutkan nama hewan, menghitung gambar hewan, menjiplak gambar hewan berbentuk titik-titik, membuat kolase gambar hewan, membuat bentuk burung/katak dengan melipat kertas, menirukan suara dan menyanyikan lagu tentang hewan. Selanjutya mitra dibimbing cara membuat gambar, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media lainnya menggunakan canva dan cara menampilkan pada word/ PDF atau flipblu sehingga hasilnya dapat digunakan untuk pembelajaran

Dokumentasi kegiatan pendampingan terlihat pada gambar 5.6 berikut ini.



Gambar 5.6 Kegiatan Pendampingan Hasil Pelatihan

Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan selesai, selanjutnya dilakukan.evaluasi Mitra diberikan angket tentang minat mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil angket diperoleh informasi sebagai berikut: 1) menambah pengetahuan tentang membuat modul ajar tematik, 2) mitra tertarik membuat media menggunakan canva, 3) terampil menggunakan aplikasi canva untuk membuat media, 4) Menambah kemampuan untuk mengajar dan pembelajaran.

Dengan demikian guru mitra memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam membuat modul ajar tematik dan membuat media gambar menggunakan canva. Mitra merasa tertarik, pengetahuan dan ketrampilannya meningkat dalam membuat modul ajar tematik dan menggunakan canva. Selanjutnya modul ajar tematik dan media gambar dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Hal ini sesuai hasil penelitian Ifa & Muslihasari, (2021) bahwa modul ajar berbasis nilai karakter secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi, guru kelas, dan respon siswa. Penyusunan modul ajar tematik dilakukan dengan menciptakan bahan ajar yang bersifat fleksibel, interaktif, dan relevan dengan kearifan lokal (Damayanti & Perdana, 2023; Pujiastuti, 2021). Modul pembelajaran tematik berbasis saintifik dengan penguatan karakter mandiri yang memuat gambar dan ilustrasi, layak dan menarik digunakan pada siswa SD (Nirasmala dkk., 2021). Modul tematik berbasis masalah lebih efektif dari pada yang menggunakan modul biasa dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Pohan et al., 2023).

Penggunaan aplikasi canva dalam membuat media gambar didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Penggunaan media video animasi berbasis Canva dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa (Asnawati & Sutiah, 2023) Penggunaan canva dalam pengembangan e-modul flipbook valid dan efektif digunakan dan dapat mengembangkan pengetahuan multikultural siswa, (Sidiq et al., 2023). Hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi pengajaran dan kreativitas guru (Hasan & Mudjrimin, 2023). Hal ini diperkuat juga oleh penelitian (Rahmayanti & Jaya, 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dengan metode saintifik dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media gambar berseri, efektif dan menarik untuk mengembangkan keterampilan berbicara (Ranggayoni, 2024). Hasil pelatihan pembuatan modul ajar menggunakan Canva dapat meningkatkan pemahaman dan antusiame guru sangat tinggi selama mengikuti kegiatan.(Nadeak, dkk., 2023). Permainan kartu bergambar dapat mengembangkan interaksi anak, melatih keberanian mengeluarkan dan menerima pendapat, meningkatkan komunikasi dan kerjasama sehingga dapat memberi manfaat jangka panjang dalam peningkatak sosial (Rahmawati, dkk., 2023)

.

B. Luaran yang Dicapai

Luaran yang dihasilkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Mitra memiliki ketrampilan dalam menyusun modul ajar tematik
2. Mitra memiliki ketrampilan dalam membuat media gambar menggunakan canva
3. Terbitnya artikel pada jurnal pengabdian kepada masyarakat

BAB VI
RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Kegiatan pengabdian ini adalah: pelatihan pembuatan media gambar menggunakan canva dalam pembelajaran tematik, yang dilakukan terhadap guru TK ABA se-PCA Hadimulyo, melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Pelatihan pembuatan media gambar menggunakan canva dalam pembelajaran tematik dapat membantu guru mitra dalam membuat modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva sebagai upaya meningkatkan ketrampilan pedagogik sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Rencana tahapan berikutnya yaitu mitra dapat mengembangkan lebih lanjut dalam dalam membuat modul ajar tematik dengan media yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan demikian diharapkan guru mitra dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran sehingga proses dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

BAB VII
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dari program Peningkatan Ketrampilan Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas dapat diambil kesimpulan bahwa:

a. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini guru mitra memiliki pengetahuan tentang cara membuat modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva.
b. Mitra memiliki ketrampilan tentang cara membuat modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva.
c. Mitra dapat memanfaatkan modul ajar tematik dan media gambar menggunakan canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

B. Saran

Saran untuk kegiatan program pengabdian ini adalah mitra memiliki harapan agar ada pelatihan lebih lanjut untuk 1) menyusun modul ajar dengan model pembelajaran inovatif dan 2) dapat membuat media pembelajaran dengan berbagai aplikasi yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan pelatihan ini guru dapat mmenerapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga kualitas pembelajaran lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, S. & Syastra, M.T. (2015), Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam, CBIS *Journal: Computer Based information System Journal*, 3(2), 78-90,

Asnawati and Sutiah (2023), Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Journal of islamic education,* 9(1), 64-72, doi:10.18860/jie.v9i1.22809.

Damayanti, D. S. and Perdana, P. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik (Emotik) Berbasis Flipbook Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2886-2897. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5932

Ekaningtias, P., Fitriani, H., Nurudin, M.N. & Akhodiyah, S. (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII SMP, *Journal on Education* 6(1), pp. 841-847, DOI: https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3000

Fatmawati, E., Yalida, A., Jonata, Efendi, D., Wahab, A., Nisa' R., Marlina, Agusta, A.R., Kusumawardani, R.N., Pratiwi, D.A., Mustika, D., Emy Yunita Rahma Pratiwi, E.Y.R. &Dewanto, J. (2021) *Pembelajaran Tematik*, Penerbit Muhammad Zaini, Aceh,

Hapsari, T.P.R.N & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur Di Magelang. *Diglosia: Jurnal kajian bahasa, Sastra dan Pengajarannya,,* 3(4), 351—364, **DOI:** https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125

Hardiyanti, W.E., Ilham,, M., Ekadayanti, W. & Jafarudin, (2020), Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar "Powtoon" bagi Guru PAUD, *Abdimas Pedagogi Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyaraka*t 3(2):78-96, doi:10.17977/um050v3i2p78-86.

Hasan, N. & Mudjrimin, J. (2023) Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Education di SD 256 Malimongeng *Pendimas Jurnal Pengabdian Masyarakat,* 2(1), 33-37, doi:10.47435/pendimas.v2i1.1892.

Ifa, K. & Muslihasari, A. (2021 Pengembangan Modul Berbasis Nilai Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 3, *Primary Education Journals (Jurnal ke-SD-an),* 1(1), 43-54, doi:10.33379/primed.v1i1.692.

Nadeak, N., Elfaladonna, F. & Malahayati (2023), Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang), *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*), 2 (3), 201-206, doi:10.59025/js.v2i3.103.

Nengsih, D., Febrina. W., Maifalinda, Junaidi, Darmansyah & Demina (2024), Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka, *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan 8(1), 151-158.*

Nirasmala, S.T., Bintartik, L. & Madyono, S. (2021) Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Saintifik dengan Penguatan Karakter Mandiri Subtema Perpindahan Kalor Kelas V SDN Gadungan Wates Kediri.

Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 1(4), , 269–279, DOI: 10.17977/um065v1i42021p269-279

Nupus, H., Triyogo, A., & Valen, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3279-3289. DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1311

Pohan, A.H., Gurning, B.F., Ginting, S. & Yus, A. (2023) "Keefektifan Modul Tematik Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa", GECI: *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*. 1(2), 74-78, doi:10.47709/geci.v1i2.3167.

Pujiastuti, A. U. (2021). Validitas Modul Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Tuban Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara,* 7(1), 82-99. https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15855

Rahmawati (2023), Permainan Kartu Bergambar Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Interaksi Anak, *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 194-199, doi:10.57218/jompaabdi.v2i2.753.

Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *8*(4), 107-113. doi:10.24036/voteteknika.v8i4.110251.

Ranggayoni, (2024), Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara di Taman Kanak-Kanak" Jumper Journal of Educational Multidisciplinary Research 3(1),163-172 doi:10.56921/jumper.v3i1.197.

Riti, Y.F. & Trisyanti, L.I. (2022), Pelatihan Penggunaan Aplikasi Merdeka Mengajar bagi Guru-Guru TK Citra Bangsa, *Komatika Jurnal Pengabdian Kepada Masyaraka*t 2(2), 48-52, doi:10.34148/komatika.v2i2.579.

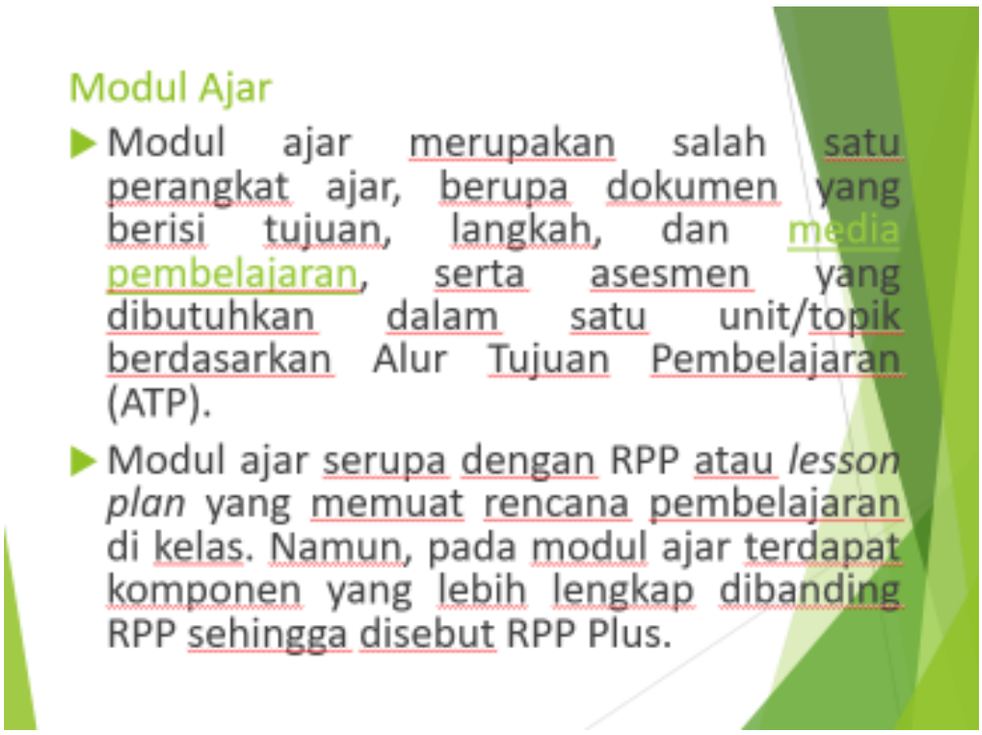
Salsabilla, I.I., Jannah, E, & Juanda (2023), Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka, *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33-41

Sidiq, A.F., I Nyoman Sudana Degeng, I.N.S. & Rusmawati, R.D.(2023) Pengembangan Modul Ajar Menggunakan Aplikasi Flipbook dalam Membangun Pengetahuan Multikultural Model Addie untuk Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 7(4), 736-750, doi:10.28926/riset_konseptual.v7i4.861.

Wijayanti F.D., Utomo, B.U., Wiranata, I.H. & Lestariningrum, A. (2023), Explosion Box: Media Interaktif Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini, *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1):29-38, doi:10.32665/abata.v3i1.1391.

Lampiran 1. Materi Modul Ajar Tematik





Tujuan pengembangan modul ajar:

- Mengembangkan perangkat ajar yang memandu pendidik melaksanakan pembelajaran;
- Mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan kualitas pembelajaran;
- Menjadi rujukan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran;
- Menjadi kerangka kerja yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran sesuai capaian pembelajaran.

Dalam penggunaan modul ajar, pendidik memiliki kemerdekaan untuk:

- Memilih atau memodifikasi modul ajar yang sudah disediakan pemerintah untuk menyesuaikan modul ajar dengan karakteristik peserta didik, atau
- menyusun sendiri modul ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran Tematik

- Pembelajaran tematik merupakan pengembangan konsep pembelajaran interdisipliner (Jacob, 1989) dan pembelajaran terpadu (Fagory, 1991), memadukan antara aspek intra mata pelajaran dan antar mata pelajaran sehingga siswa dapat memperoleh kompetensi secara utuh dan lebih bermakna (Fatmawati, 2021).
- Jadi pembelajaran tematik menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan. untuk meningkatkan pemahaman siswa pada keterkaitan pembelajaran dan mendorong pengembangan keterampilan holistik

Prinsip Memilih Topik PAUD

1. **Kedekatan,**
2. **Kesederhanaan,**
3. **Kemenarikan,**
4. **Keinsidentalan,**

4 Topik Utama P5 Kurmer PAUD

1. Aku Sayang Bumi
2. Aku Cinta Indonesia
3. Bermain dan Bekerjasama / Kita Semua Bersaudara
4. Imajinasiku / Imajinasi dan Kreativitasku

Topik Subtopik PAUD TK/KB Semester 1

Minggu	Bulan	Topik	Subtopik	Modul Ajar
1	Juli 2024	Diriku	Identitasku	Kenalkan, Ini Aku
2	Agustus 2024	Tanah Airku	Indonesia	Indonesiaku
3			Kebinekaan	Aku Berbeda Aku Satu
4		== P5 ==	Aku Cinta Indonesia	Merayakan Kemerdekaan
5	September 2024	Lingkunganku	Pakaian Adat	Pakaian Adat
6			PHBS	Lingkunganku Bersih dan Sehat
7			Rumahku	Rumahku yang Indah
8			Sekolahku	Aku di Sekolahku
9	Oktober 2024	Binatang	Kebun Binatang	Kebun Binatang
10			Binatang Air	Binatang Air
11			Binatang Darat	Binatang Darat
12			Sayang Binatang	Sayang Binatang
13	November 2024	Mitigasi Bencana	Air	Manfaat Bahaya Air
14			Api	Hati-Hati dengan Api
15			Udara	Mengenal Udara
16			Bumi	Bumi Tempat Kita Tinggal
17	Desember 2024	Kebutuhanku	Makan dan Minum	Adab Makan dan Minum
18			Pakaian	Pakaianku Pribadiku

Topik Subtopik PAUD TK/KB Semester 2

Minggu	Bulan	Topik	Subtopik	Modul Ajar
1	Januari 2025	Cuaca	Hujan	Wow Ada Hujan
2			Awan	Awan dan Langit
3			Pelangi	Indahnya Pelangi
4	Februari 2025	Tanaman	Ayo Berkebun	Ayo Berkebun
5			Tanaman Buah	Tanaman Buah
6			Tanaman Sayur	Tanaman Sayur
7		Alat Transportasi	Transportasi Laut	Tranportasi Laut
8	Maret 2025		Transportasi Udara	Transportasi Udara
9			Transportasi Darat	Transportasi Darat
10		== PS ==	Bermain dan Bekerjasama/ Kita Semua Bersaudara	Sekolah Ramadhan
11	April 2025	Pekerjaan	Jenis Pekerjaan	Cita-Citaku
12			Perlengkapan Kerja	Perlengkapan Kerja
13			Petani Cilik	Petani Cilik
14	Mei 2025	Alam Semesta	Bulan dan Bintang	Bulan dan Bintang
15			Matahari	Hangatnya Mentari
16			Mata Angin	Arah Mata Angin
17	Juni 2025	Tempat Rekreasi	Tempat Rekreasi	Tempat Rekreasi
18			Perlengkapan	Perlengkapan Rekreasi

Isi Modul ajar

1. Identitas modul ajar

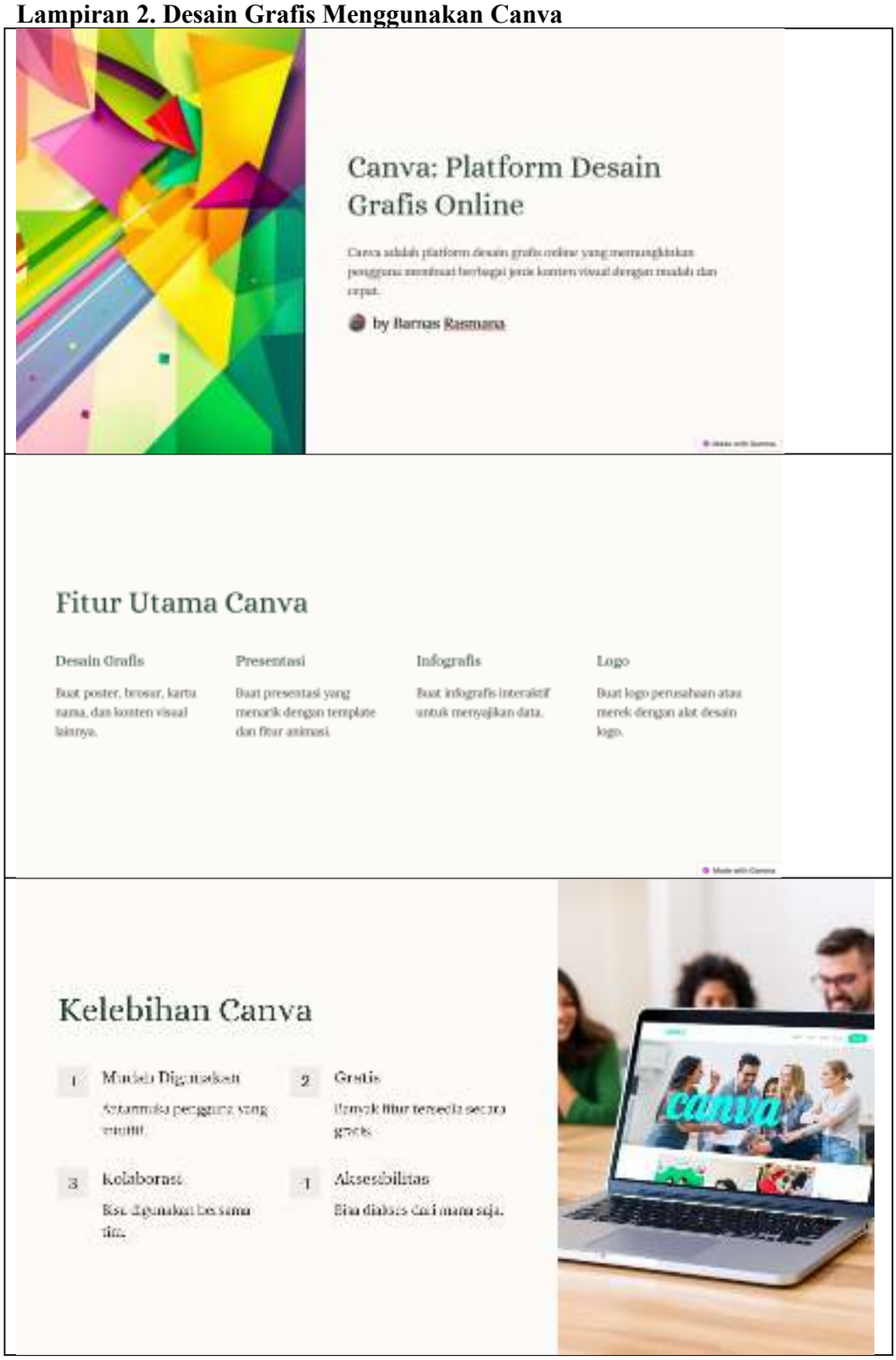
Penulis	:	Semester	:
TK	:	Minggu ke	:
Fase	:	Waktu	:
Jenjang kelas	:	Alokasi waktu	:
Model Pembelajaran	:	Topik/Subtopik	:
Media Pembelajaran	:		

2. Gambaran umum
3. Peta konsep
4. CP, TP, IKTP dan Asesmen Awal
5. Langkah-langkah Pembelajaran
   - Pembiasaan Pagi
   - Kegiatan Pembukaan:
     - Pertanyaan Pemantik
   - Kegiatan Inti
     - Pertemuan 1-5
   - Kegiatan Penutup:
6. Asesmen
7. Refleksi / Umpan Balik

SEKIAN

TERIMAKASIH

Lampiran 2. Desain Grafis Menggunakan Canva



Fitur Premium Canva



Desain Tanpa Batas

Akses ke semua template dan fitur.

Simpanan Tak Terbatas

Simpan semua desain Anda.

Kolaborasi Tim

Buat tim dan berkolaborasi.

Dukungan Prioritas

Dukungan teknis yang cepat.



Canva



Manfaat Menggunakan Canva

Meningkatkan Produktivitas

Desain lebih cepat dan efisien.

Meningkatkan Kualitas

Desain profesional tanpa keahlian desain.

Menghemat Waktu

Template siap pakai menghemat waktu.

Menghemat Biaya

Alternatif desain gratis yang lebih murah.

Cara Menggunakan Canva

1 Daftar

Daftar di situs Canva.

2 Pilih Template

Pilih template yang anda cari.

3 Tambahkan Elemen

Tambahkan teks, gambar, dan elemen lainnya.

4 Sesuaikan Desain

Sesuaikan desain dengan kebutuhan.

5 Simpan dan Bagikan

Simpan dan bagikan desain.



Versi Canva

1

2

3

4

Sumber Belajar Canva

1 Situs Resmi Canva

2 Tutorial YouTube Canva

3 Blog Canva

4 Kursus Online Canva

Lampiran 3. Hasil Pembuatan Modul Ajar Tematik

MODUL AJAR TEMATIK JENJANG PAUD KURIKULUM MERDEKA

A. Identitas Modul Ajar

Penulis	: Anawiyah	Semester	: Ganjil
TK	: TK ABA Hadimulyo Barat	Minggu ke	: 9
Fase	: Fondasi	Waktu	: Oktober 2024
Jenjang kelas	: A (4-5 tahun)	Alokasi waktu	: 5x3 JP
Model Pembelajaran	: bermain, bercerita, bernyanyi	Topik/Subtopik	: Binatang / Kebun Binatang
Media Pembelajaran	: Media Gambar		

B. Gambaran umum

Pembelajaran tentang kebun binatang untuk anak _usia 4-5 lahun berfokus pada berbagai jenis hewan yang ada di kebun binatang. Anak-anak diajak untuk mengidentifikasi dan menyebutkan nama-nama hewan, menirukan suara hewan, serta mengenal ciri-ciri fisik hewan secara sederhana. Kegiatan yang dilakukan meliputi bermain peran sebagai pengunjung kebun binatang, mencocokkan gambar hewan dengan makanannya, serta membuat kerajinan tangan sederhana bertema hewan Pbeem lajaan ini bertujuan untuk mengembangkan kosakata anak, meningkatkan kemampuan obsenvasi, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap hewan.

C. Peta Konsep

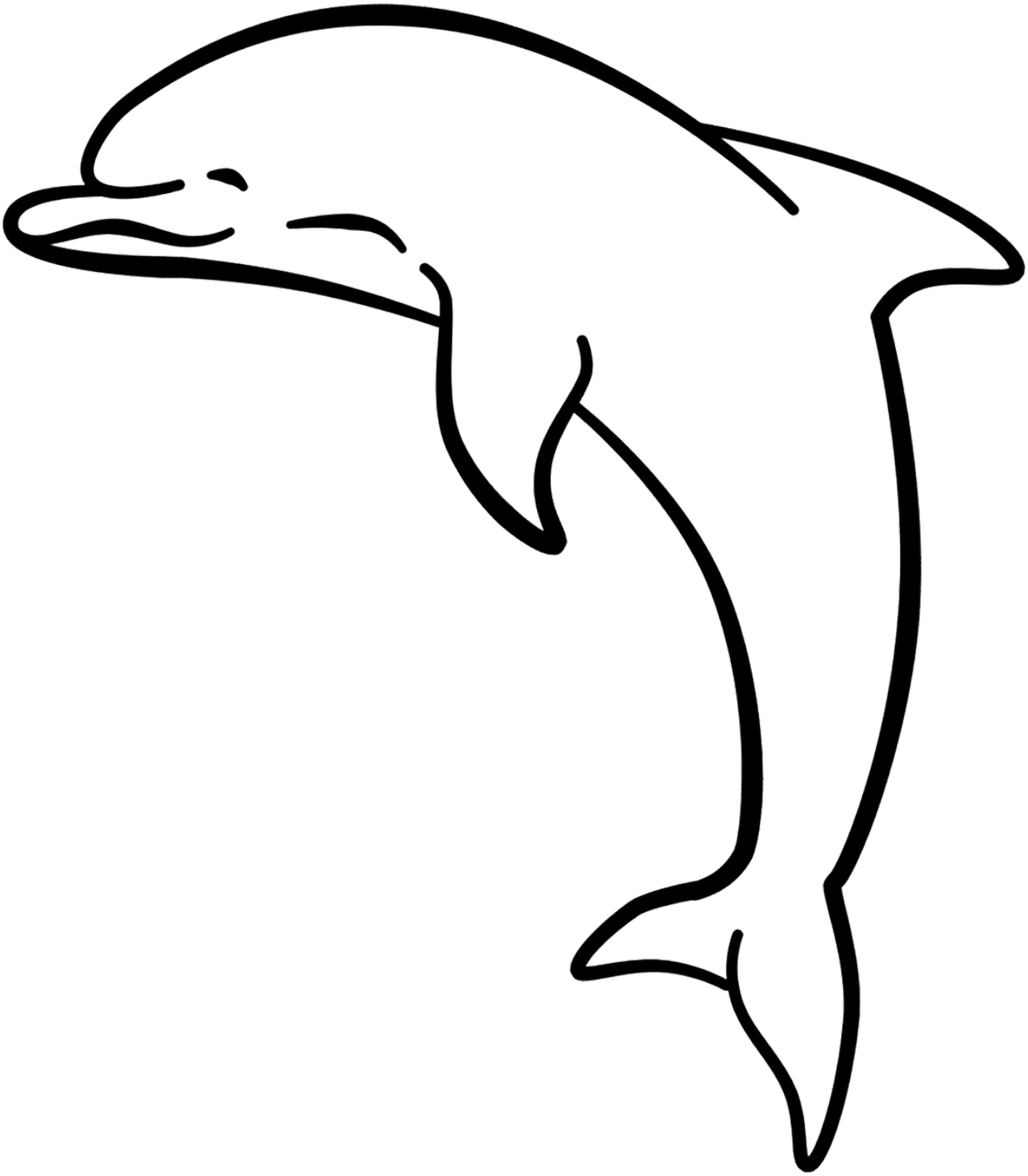


D. CP, TP, IKTP dan Asesmen Awal

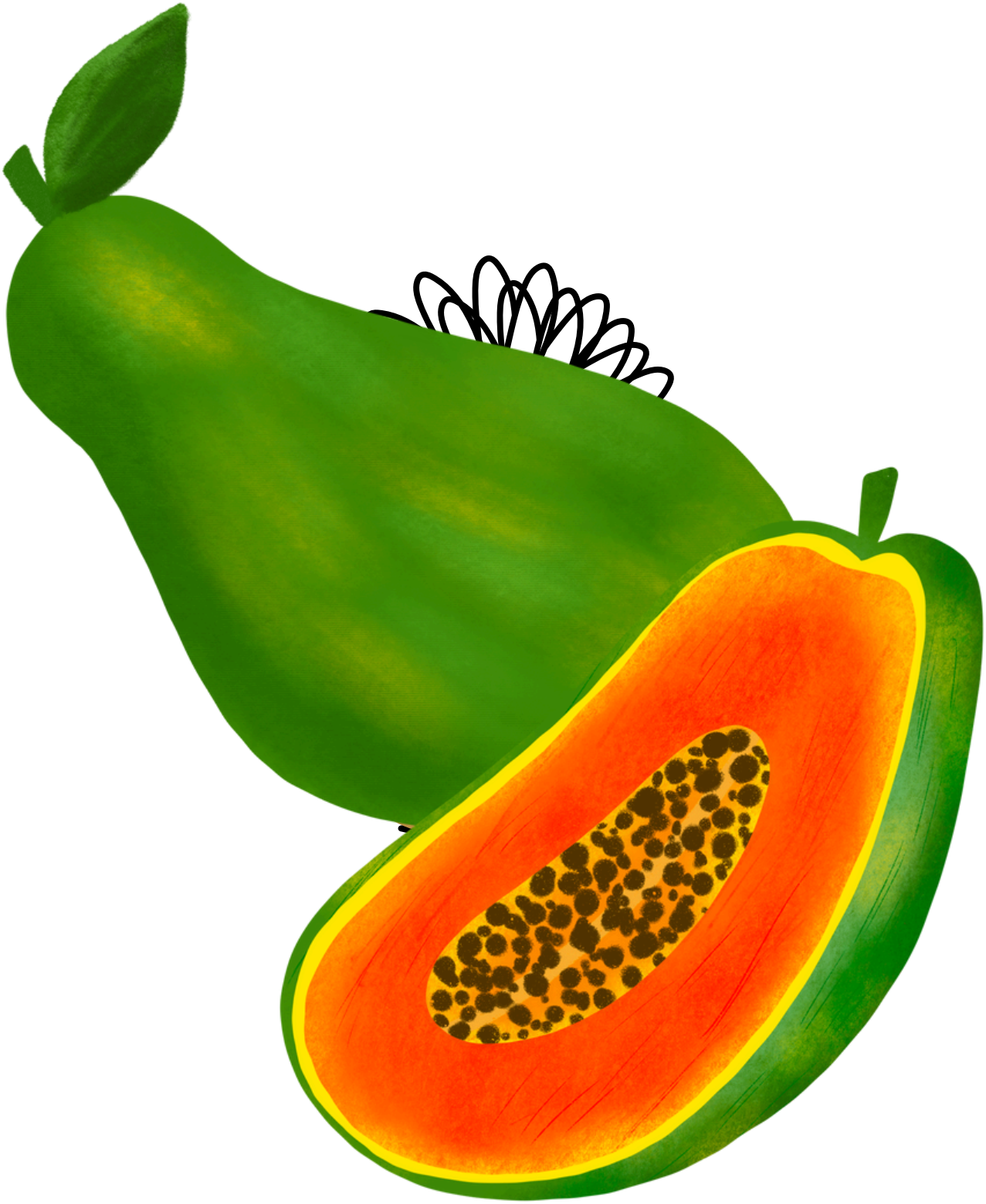
Asesmen awal dilakukan pada pertemuan pertama, guru melakukan pengamatan terhadap kesiapan anak terhadap proses belajar dan mencapai TP (Tujuan Pembelajaran). Proses pengamatan akan menggunakan instrumen lembar ceklis atau observasi.

CAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL ASESMEN AWAL		
	IKTP	**Teramati**	**Observasi**
Elemen: Dasar Literasi dan STEAM Sub Elemen Sasaran:	Literasi: Anak dapat menyebutkan minimal 3 nama binatang yang ada di kebun binatang	☐	Ani baru dapat menyebutkan 2 narna binatang (singa) dan kucing, baru dapat menirukan 1 suara binatang .
Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan; Tujuan Pembelajaran: Anak mampu mengomunikasikan pengalaman dan pengetahuannya tentang binatang di kebun binatang secara lisan menggunakan kosakata sederhana.	Matematika: Anak dapat mengelompokkan binatang berdasarkan ciri fisik sederhana (misalnya berkaki em at dan berkaki dua, menghitung jumlah binatang	☐	Deo baru dapat menghitung sampai angka 3 dan belum dapat mengelompokkan binatang.
	Seni: Anak dapat menggambar bentuk sederhana binatang favoritnya di kebun binatang, dapat membuat kolase dapat mewarnai gambar binatang dengan rapi dan menyanyikan lagu binatang	☐	Andi baru dapat mencoret-coret kertas tanpa bentuk yang jelas dan mewamai keluar garis.
	IKTP	**Teramati**	**Observasi**
Elemen: Literasi dan STEAM Sub Elemen Sasaran: Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis; Pembias~an Pagi: SOP penyambutan, memberi dan membalas	Literasi: Anak mengenali . mencoba menulis huruf. Literasi: Anak mengenali . mencoba menulis hut huruf	☐	Ani mengenali dan menyebutan huruf-h@ruf awal dari nama hewan dengan sedikit bantuan
	Matematika: menghitung jumlah hewan yang	☐	Andi mampu menghitung jumlah hewan/dengan

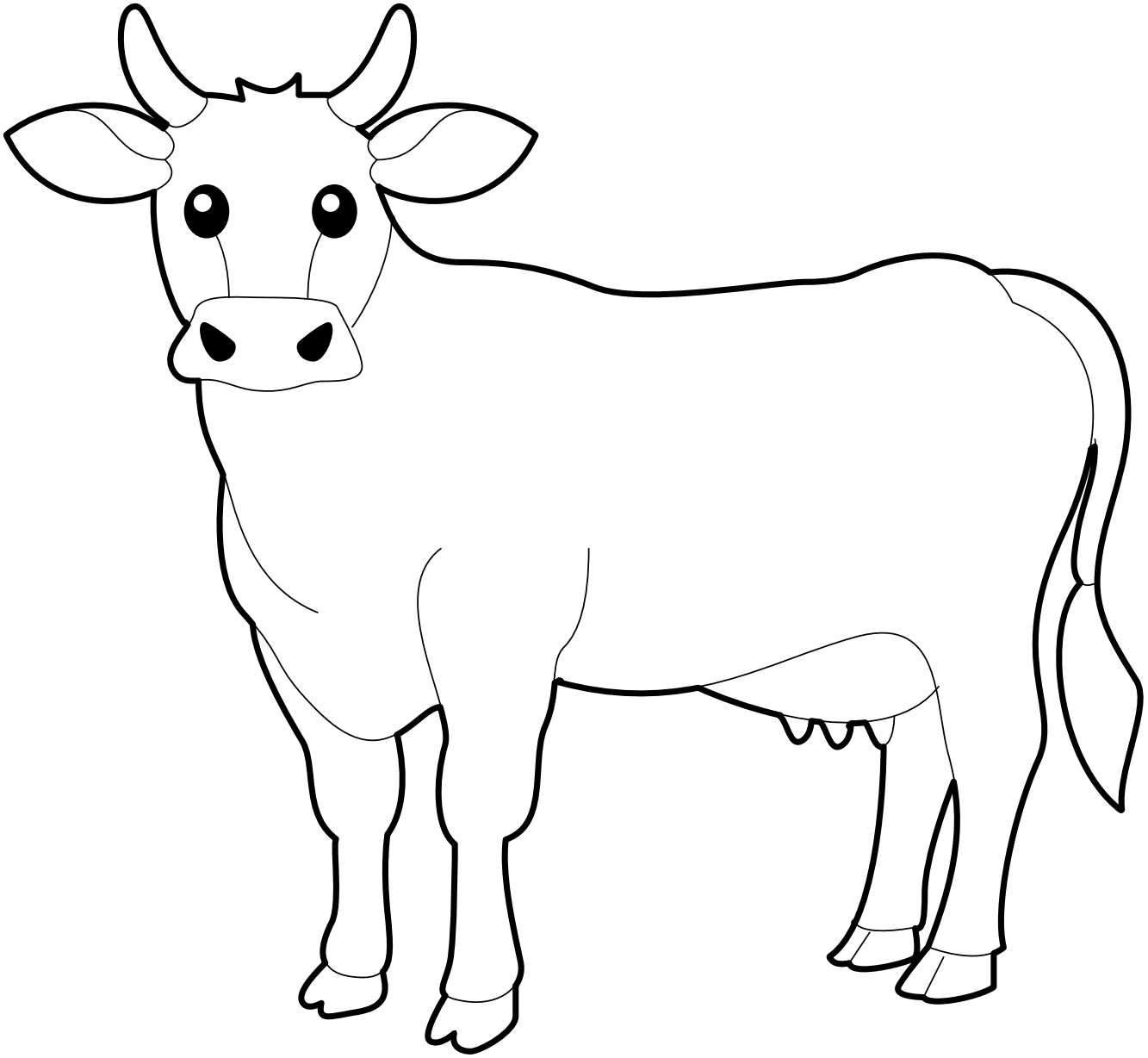
hewan air



anaman



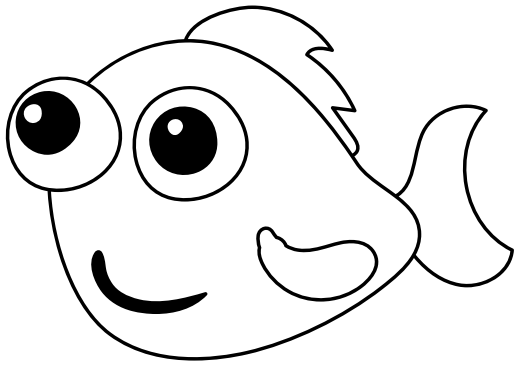
pepaya

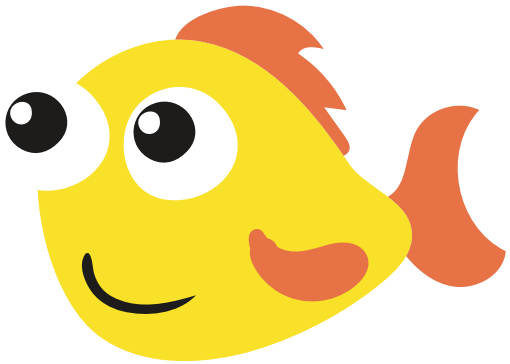


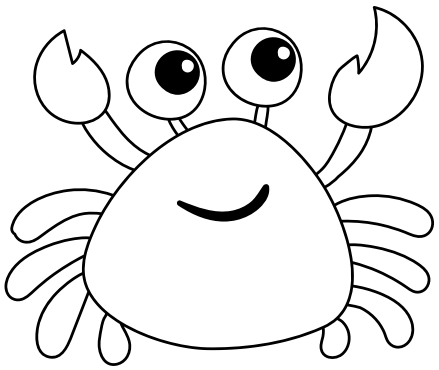
Nama : Kelas :

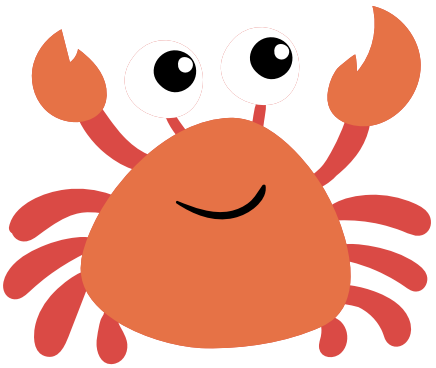
Mewarnai Gambar

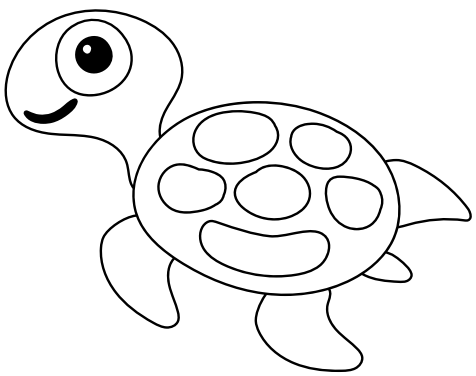
Warnai gambar berikut sesuai dengan contohnya ! Selamat mengerjakan !

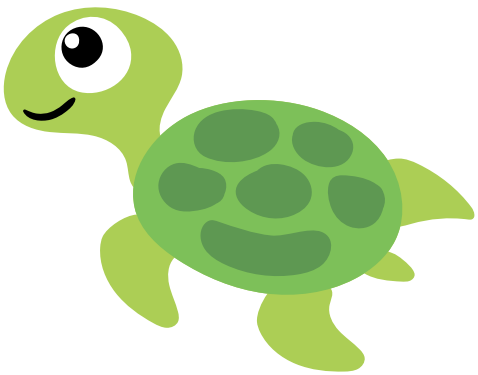


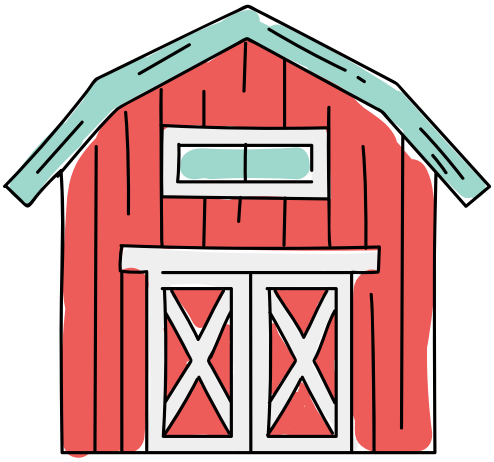










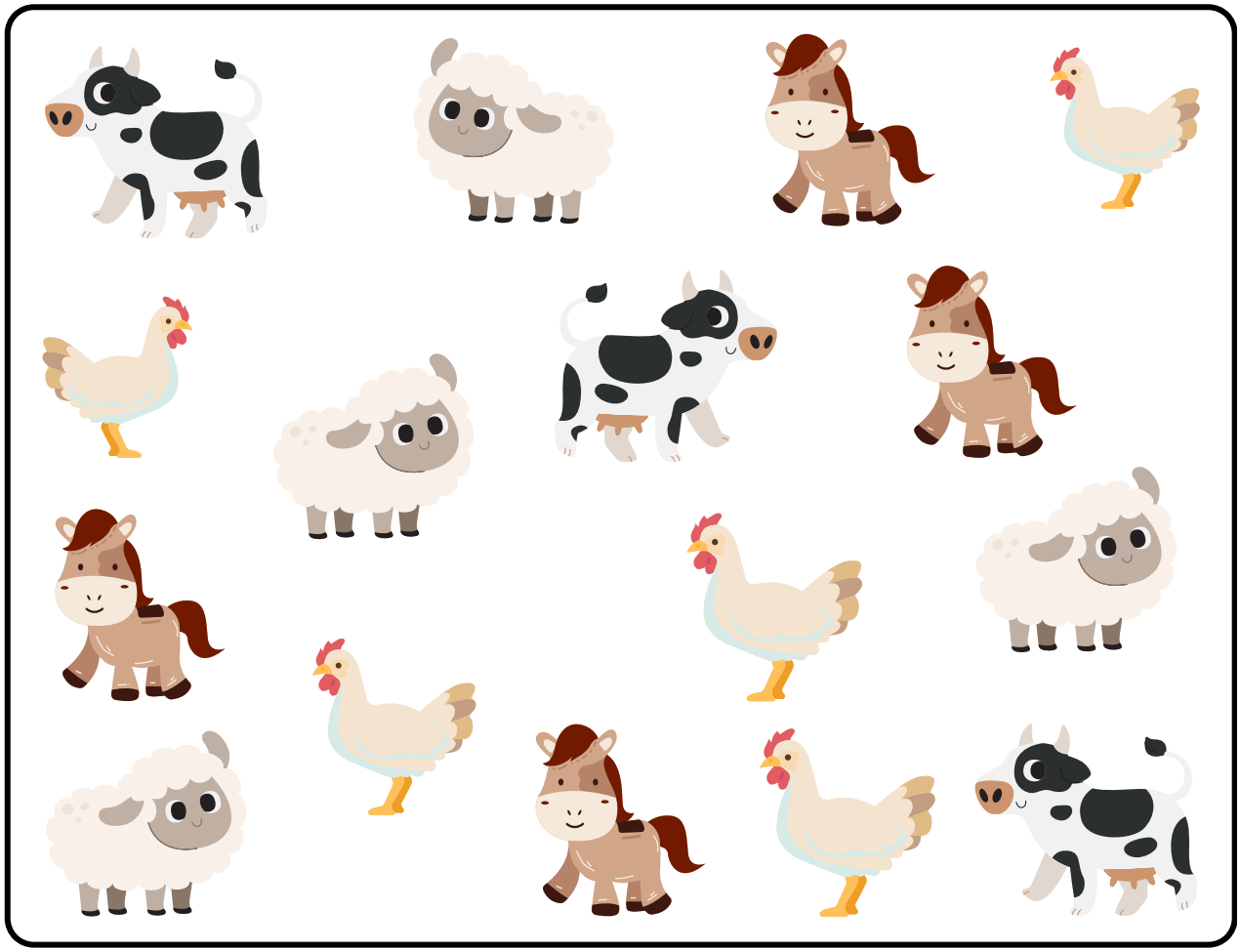


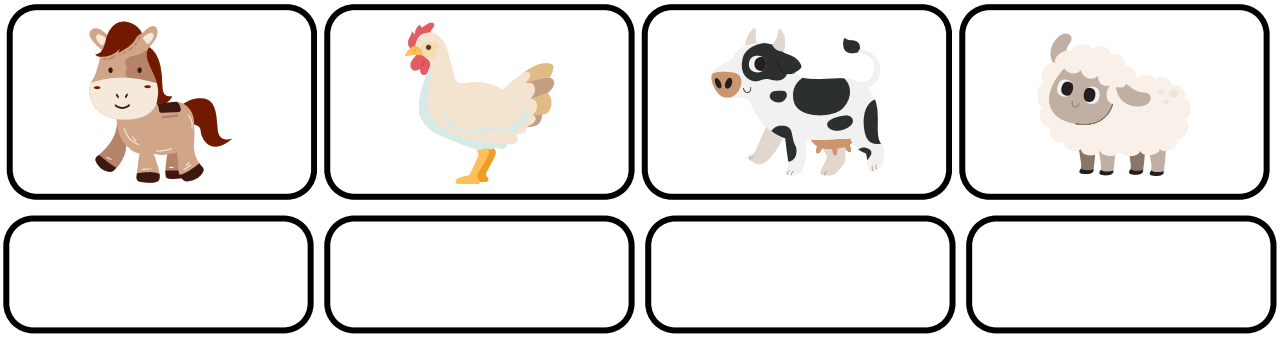
Nama:

Kelas:

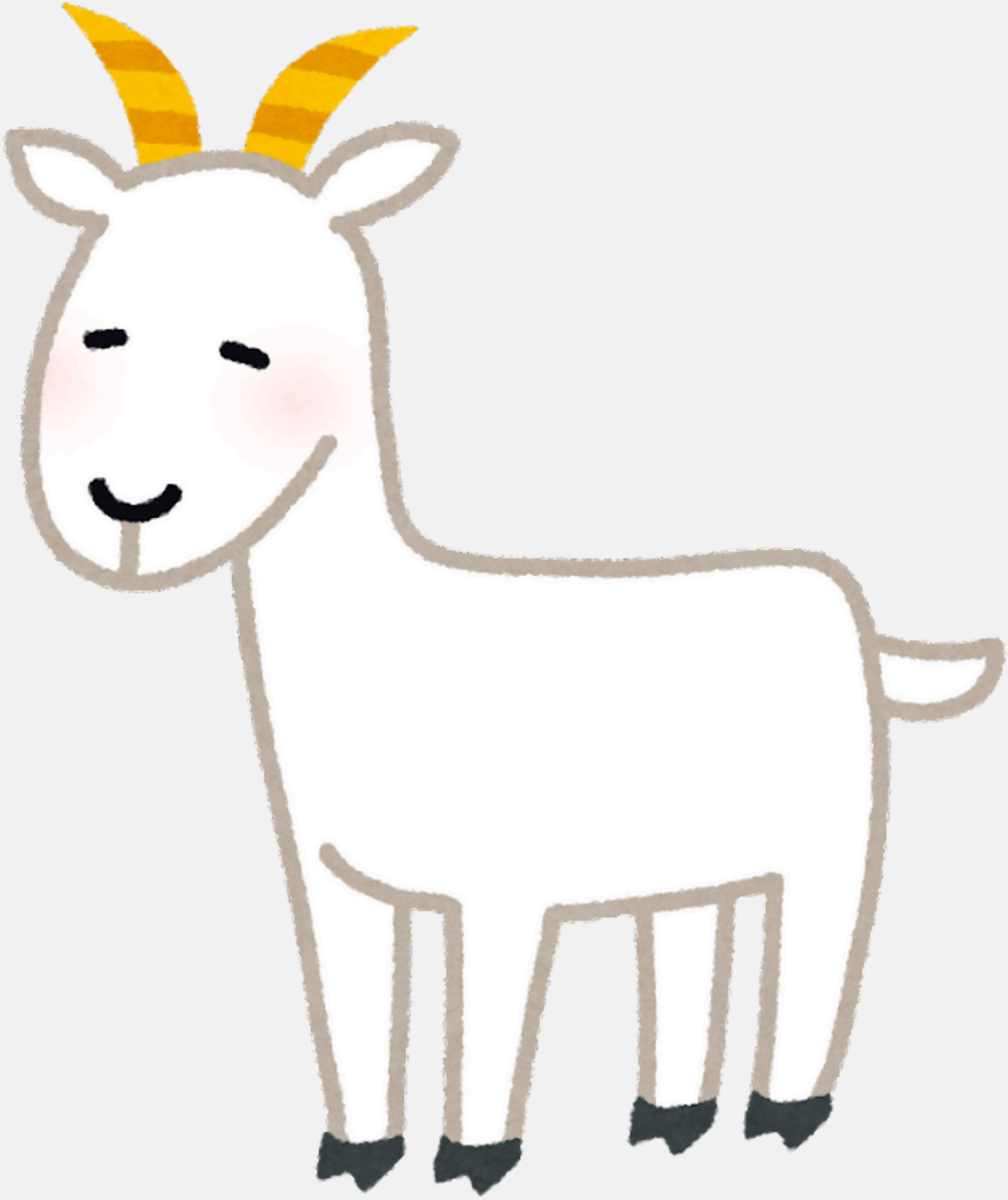
Hewan Ternak

Hitunglah jumlah tiap hewan yang ada di gambar





lembar kerja anak



mewarnai bentuk
binatang

menghitung gambar

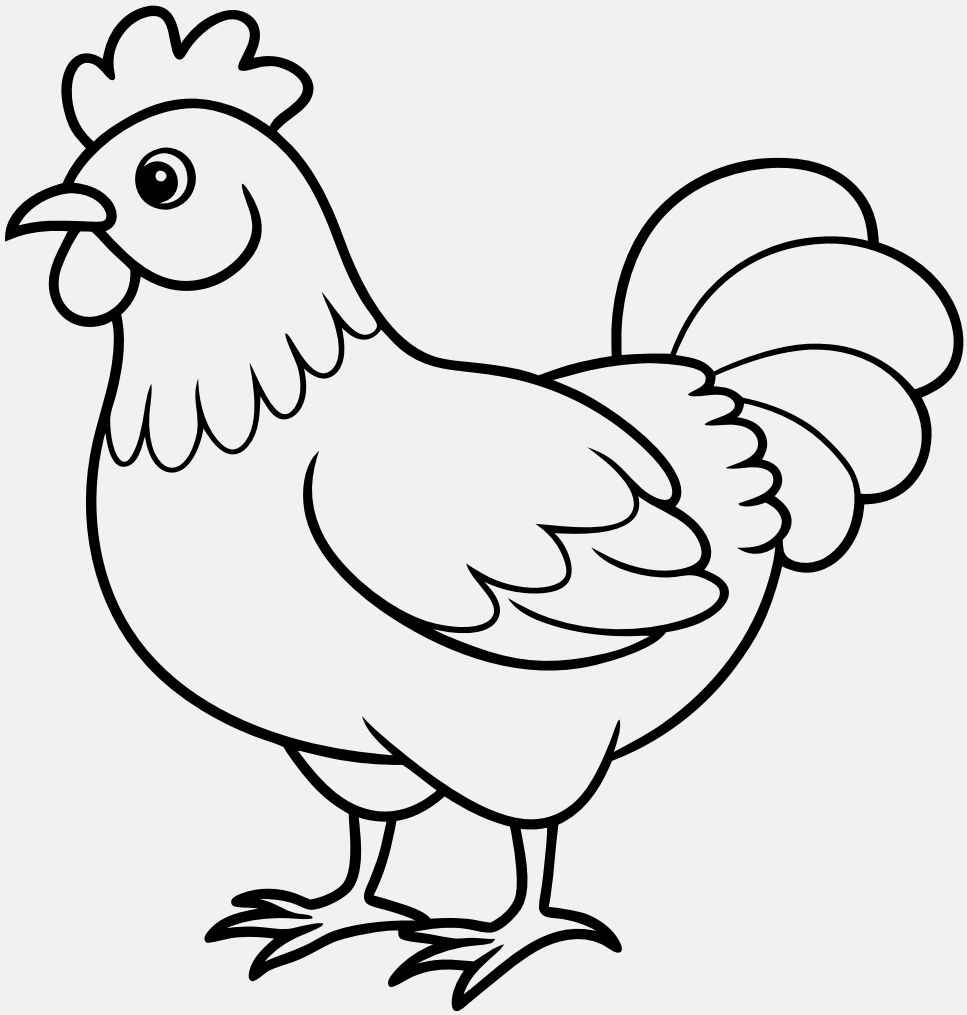
1.   =

2.  =

3.  =

4.   =

lembar kerja anak



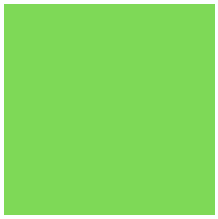
mewarnai hewan

Nama:

Kelas:

Menarik Garis

Tariklah garis sesuai dengan nama bangun datar!



lingkaran



bintang



persegi panjang



segitiga

persegi

salam, menaruh tas di tempatnya, berbaris di halaman, senam atau gerakan tubuh, memeriksa kebersihan kuku dan gigi, masuk kelas. Kegiatan Pembukaan: 1, Salam dan doa Pembuka 2. Renungan f Nasehat / Motivasi Pagi 3. Menyanyikan lagu sesuai materi: 1234 Pergi Sekolah 4, Asesmen awal: mendiskusikan ideide kegiatan hari ini bersama anak; dan atau review kegiatan sebelumnya 5. Kegiatan pemantik berupa buku cerita / video judul : Kalkun di Kebun Binatang 6. Menyiapkan properti kelas / aturan bermain / pijakan bermain, harapan dan rangkaian waktu main (kesepakatan elas); Tujuan Pembelajaran: Anak dapat mengenali dan menyebutkan nama 5 binatang yang ada di kebun binatang serta mengomunikasikan perasaan mereka melauli gambar da cenla sederhahana	ditemukan di kebun binatang (misalnya, ada berapa Gajah dan Singa)		tepat hingga lima
	Seni: Anak mewarnai gambar hewan favorit dan mendekorasinya dengan berbagai warna	☐	Anak menggambar hewan dengan bentuk dasar yang jelas dan menggunakan warna dengan kreatif

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pembiasaan Pagi:

SOP penyambutan, memberi dan membalas salam, menaruh tas di tempatnya, berbaris di halaman, senam atau gerakan tubuh, memeriksa kebersihan kuku dan gigi, masuk kelas.

Kegiatan Pembukaan:

1. Salam dan doa Pembuka
2. Renungan/ Nasehat / Motivasi Pagi
3. Menyanyikan lagu sesuai materi: 1234 Pergi Sekolah
4. Asesmen awal: mendiskusikan ideide kegiatan hari ini bersama anak; dan atau review kegiatan sebelumnya

5. Kegiatan pemantik berupa buku cerita / video judul : burung di Kebun Binatang
6. Menyiapkan properti kelas / aturan bermain / pijakan bermain, harapan dan rangkaian waktu main (kesepakatan kelas);

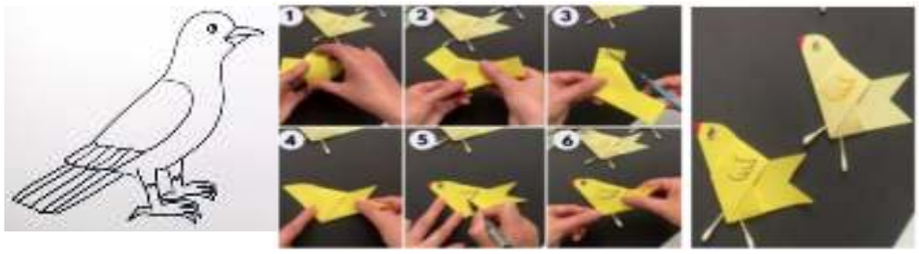
Pertanyaan Pemantik:

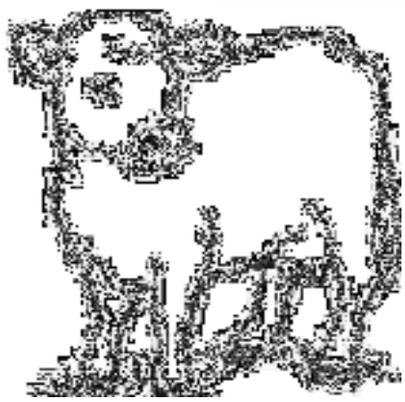
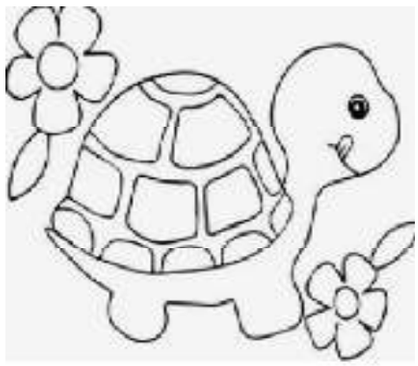
Dari media ajar buku cerita / video pada kegiatan pembuka tersebut, hal-hal yang bisa ditanyakan untuk merumouhkan karakter mereka adalah :

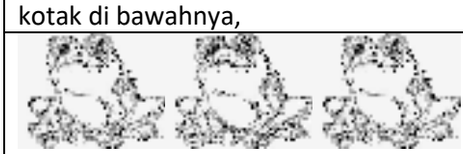
1. "Apa yang amu lihat di cerita/video ini yang menunjukkan keindahan ciptaan Tuhan?" Fungsi: Mengembangkan kesadaran anak akan keberadaan Tuhan dan keindahan ciptaan-Nya.
2. "Apa yang [tokoh utama] lakukan sendiri tanpa bantuan orang lain? Bagaimana perasaanmu ketika kamu bisa melakukan sesuatu sendiri?" Fungsi: Mendorong kemandirian dan tanggung jawab pada anak.
3. "Mengapa penting bagi [tokoh] untuk berkata jujur dalam cerita ini? Apa yang terjadi jlka dia berbohong?" Fungsi: Menanamkan nilai kejujuran dan pentingnya berkata bijak.
4. "Bagaimana cara [tokoh] menunjukkan rasa hormat kepada orang lain dalam cerita? Bisakah kamu memberikan contoh cara bersikap santun?" Fungsi: Mengajarkan pentingnya rasa hormat dan kesantunan.
5. "Siapa yang membantu [tokoh] dalam cerita? Bagaimana perasaanmu ketika membantu teman atau keluarga?" Fungsi: Menumbuhkan sikap dermawan dan suka menolong.
6. "Apa yang dilakukan tokoh] ketika menghadapi kesulitan? Bagai cara menyelesaikan masalahnya?" Fungsi: Membangun rasa percaya percaya diri dan pantang menyer:ali.
   -
7. "Siapa yang memimpin dalam ceritaini?" Apa yang dia lakukan, untuk membantu temantemannya?" Fungsi: Mengenalkan konsep kepemimpinan yang baik dan adi.
8. "Bagaimana [tokoh] menunjukkan kebaikan hatinya? Apa yang bisa kita pelajari dari sikapnya?" Fungsi: Menanamkan nilai kebaikan dan kerendahan hati.
9. "Bagaimana [tokoh-tokoh] dalam cerita ini saling menghargai perbedaan mereka? Apa yang terjadi ketika mereka bekerja sama?" Fungsi: Mengajarkan toleransi dan pentingnya hidup damai dan bersatu.

F. KEGIATAN INTI

Hari	**URAIAN KEGIATAN**
1	Kegiatan 1 Mewarnai gambar burung. Alat dan Bahan: pinsil warna/crayon, penghapus. Cara Membuat: Siapkan kertas bergambar burung, Guru menyiapkan gambar burung atau binatang lainnya menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya siswa diminta untuk mewarnai gambar sesuai warna asli yang pernah dilihat oleh siswa. Cara mewarnai dimulai dari tepi-tepi gambar, selanjutnya ke tengah dengan arah yang sama, misalnya ke kiri-kanan atau atas-bawah. Setelah gambar diwarnai dengan rapi siswa diminta mengumpulkannya.

	
	Kegiatan 2: Meniru Suara Binatang. Alat dan bahan main: Kartu bergambar binatang kebun binatang, keranjang kecil Cara bermain: Anak diminta untuk mengambil kartu bergambar binatang dari keranjang, menyebutkan nama binatang tersebut, dan menirukan suaranya. Guru dapat membantu jika anak kesulitan
	Kegiatan 3: Membuat Burung Menggunakan Kertas dan Cotton Buds. Alat dan Bahan: Kertas origami, lem, spidol, gunting. Cara Membuat: Siapkan kertas origami, kemuidan potong membentuk persegi panjang. Masukkan salah satu ujung kertas, seperti, kita akan membuat tali simpul. Ratakan simpul dengan menarik ujungnya dengan hati-hati dan pelan. Potong ujung atas dalam bentuk kurva untuk membuat kepala burung. Potong segitiga dari bagian belakang tubuh burung untuk membuat ekor burung. Menggunakan spidol hitam, gambar detail seperti mata dan bulu pada burung. Warnai paruh menggunakan spidol merah. Setelah tubuh burung siap, ambil cotton buds dan bagi menjadi dua bagian dengan memotongnya. Tsrakhir, tempelkan cotton buds di bagian bawah belakang burung kertas untuk membuat kaki.
2	Kegiatan 1: Menyusun figur binatang menggunakan potongan/puzzle gambar binatang, Alat: Gambar pada papan atau kertas dalam bentuk potongan-potongan (Puzzle). Cara bermain: Anak-anak diberikan gambar binatang utuh dan gambar binatang yang telah dipotong/digunting. Siswa menyusun potongan gambar meniru gambar utuh sehingga membentuk gambar hewan yang benar. Permainan ini membantu koordinasi tangan-mata dan pemahaman spasial
	 
	Kegiatan 2: Menyebutkan nama binatang. Alat dan bahan main: Kartu bergambar binatang kebun binatang, keranjang kecil Cara bermain: Anak diminta untuk mengambil kartu bergambar binatang dari keranjang, menyebutkan nama binatang tersebut, dan menirukan suaranya. Guru dapat membantu jika anak

<table>
<tr><td></td><td>mengalami kesulitan,</td></tr>
<tr><td></td><td>Kegiatan 3: Menyanyikan lagi tentang binatang. Alat dan bahan: Gambar binatang. Cara bermain: Siswa diajarkan menyanyikan lagu tentang binatang. Siswa menirukan dan menghafal lagu tersebut bersama-sama. Siswa diminta menyanyikan bersama temannya.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">3</td><td>Kegiatan 1: Membuat kolase pada gambar binatang, Alat: Gambar binatang, kertas warna/ biji-bijian (jagung, kacang hijau, padi) ampas kelapa berwarna-warni atau daun kering. Cara bermain: Anak-anak diberikan gambar binatang dan kertas yang dipotong kecil-kecil menggunakan pinsil/gunting. Siswa menempelkan kertas menggunakan lem yang ditempelkan pada gambar sesuai dengan warna gambar. Selanjutnya siswa mengumpulkan kepada guru. Bagi yang sudah selesai diberi hadiah/pujian</td></tr>
<tr><td>

<table>
<tr><td>S</td><td>A</td><td>P</td><td>I</td></tr>
</table>
<table>
<tr><td>K</td><td>U</td><td>R</td><td>A</td></tr>
</table>
<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Kegiatan 2: Menuliskan nama binatang. Alat dan bahan main: Kertas bergambar binatang, keranjang kecil. Cara bermain: Anak diminta untuk mengambil kertas bergambar binatang dari keranjang, menyebutkan nama binatang tersebut, dan menuliskan nama binatang di bawahnya. Guru dapat membantu jika anak mengalami kesulitan,</td></tr>
<tr><td>Kegiatan 3: Mengelompokkan Binatang. Alat dan bahan main: Kartu bergambar binatang berkaki empat dan berkaki dua, dua kotak berbeda warna Cara bermain: Anak diminta untuk mengelompokkan kartu bergambar berdasarkan jumlah kaki, berdasarkan warna atau tempat (air dan darat)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">4</td><td>Kegiatan 1: Membuat gambar binatang. Alat dan bahan: Gambarlah berbagai macam binatang menggunakan canva. Tempelkan gambar tersebut pada kardus, selanjutnya gunakan untuk bercerita.</td></tr>
<tr><td>Kegiatan 2: Cerita Binatang menggunakan gambar/Boneka Jari. Alat dan bahan: Boneka tangan berbentuk binatang/gambar binatang, kebun binatang. Cara bermain: Guru/menggunakan boneka tangan/gambar untuk bercerita tentang</td></tr>
</table>

	kehidupan binatang di kebun binatang. Anak diminta untuk menjawab pertanyaan sederhana tentang cerita tersebut dan menirukan suara binatang yang muncul dalam cerita. Guru menyimpulkan teladan dari cerita yang disampaikan.
	   
	Kegiatan 3: Menyebutkan bagian-bagian dari binatang. Alat dan bahan: Gambar berbagai jenis binatang. Cara bermain: ambil salah satu hewan, siswa diminta menyebutkan bagian-bagian dari hewan. Misalnya burung ada bulu, sayap, ekor, mata, kepala, paruh kaki berjumlah 2 dan sebagainya. Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan.
5	Kegiatan 1: Permainan "Tebak Siapa Aku?": Alat: Gambar binatang kebun binatang. Cara bermain: Guru menunjukkan gambar binatang, dan anak-anak menebak nama binatang (melatih memori dan pengetahuan tentang binatang).
	Kegiatan 2 : Membedakan Suara binatang: Alat: Rekaman suara binatang. Cara bermain: Guru memainkan suara binatang, dan anak-anak menebak suara tersebut milik hewan apa. Ini melatih kemampuan dengar dan identifikasi.
	Kegiatan 3: Menuliskan jumlah binatang. Alat : gambar binatang dengan jumalh berbeda-beda. Cara bermain: Siswa diberikan gambar binatang dengan jumlag yang berbeda. Siswa diminta menuliskan jumlah binatang pada kotak di samping atau di bawahnya. Selanjutnya guru juga bisa memberikan gambar untuk menjumlahkan jumlah binatang yang diyambahkan dan menuliskannya pada kotak di bawahnya,
	

Kegiatan Penutup:

1. Recalling kegiatan hari ini, menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan yang dilakukan hari ini dan anak bangga menunjukk@an hasil karya sendiri
3. Penyimpulan bersama dan penguatan sikap-sikap yang dipelajari
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Pembiasaan saat pulang: Berdoa, menyiapkan tas dan pulang (penerapan SOP penutupan)

G. Asesmen

Metode Asesmen yang digunakan, terlampir (silakan centang):

☐ Catatan Anekdot
☐ Ceklist
☐ Gambar berseri
☐ Hasil karya

H. Refleksi / Umpan Balik

Feedback atau umpan balik guru kepada siswa merupakan tindakan atau informasi yang diberikan oleh guru untuk memberikan informasi mengenai aspek kinerja atau pemahaman anak: Anak-anakku, ibu guru sangat senang melihat kalian begitu bersemangat belajar tentang hewan-hewan di kebun binatang. Kalian sudah pintar menyebutkan nama-nama hewan dan menirukan suaranya dengan sangat lucu! Ibu guru juga terkesan melihat kalian bisa mencocokkan gambar hewan dengan makanannya dengan tepat. Kerajinan tangan hewan yang kalian buat juga sangat bagus dan kreatif. Teruslah bersemangat belajar ya, agar kalian bisa mengenal lebih banyak lagi tentang hewan-hewan yang menarik!

Metro, 20 Desember 2024

Kepala TK Hadimulyo Barat

(Ely Rachmawati, S.Pd.)

Guru Kelas A

` (Anawiyah, S. Pd.)

Lampiran 4 Hasil Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva



Lampiran 5. Surat Permohonan Pengabdian

PIMPINAN CABANG ‘AISYIYAH HADIMULYO

Sekretariat : Jl. WR. Supratman No. 68 Hadimulyo Timur Kota Metro

Tujuan‘Aisyiyah:Tegaknya Agama Islam sehingga terwujudnya masyarakat Islam yang sebenar-benarnya (AD BAB III Pasal 7)

28 Jumadil awal 1446 H
22 November 2024 M

Nomor : 31 /PCA/A/XII/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Bantuan Dosen

Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba’du. Sehubungan dengan tugas guru dalam pembelajaran adalah membuat modul ajar dan media pembelajaran. Oleh karena itu kami mengajukan permohonan kepada Bpk Direktur Program Pasca Sarjana UM Metro untuk melaksanakan kegiatan: **Pendampingan Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Tematik bagi guru TK ABA Se-PCA Hadimulyo**.

Demikian surat permohonan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ketua	**Sekretaris**
Nitasari, S.Pd	**Nurasiah, S.Pd.I.**
NBM. 1042102	**NBM. 1079851**

PIMPINAN CABANG AISYIYAH HADIMULYO

Lampiran 6. Surat Ijin Pengabdian

PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
Alamat : Ki Hajar Dewantara No. 116 Iringmulyo Kota Metro Telp./Fax. (0725) 42445 - 42454 Kode Pos 34111
Laman www.pascasarjana.ummetro.ac.id email pascaummetro@yahoo.co.id

RISTEKDIKTI

Nomor : 1118.a/II.3.AU/I/PPs-UMM/2024
Lamp : -
Hal : Ijin Pengabdian kepada Masyarakat

8 Jumadil Akhir 1446 H
10 Desember 2024 M

Kepada Yth.
Ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Hadimulyo
Di Tempat

Assalammu'alaikum, Wr. Wb.
Dengan hormat, dalam rangka pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Universitas Muhammadiyah Metro, kami memohon kiranya Saudara Berkenan memberikan Izin Pengabdian kepada Masyarakat Kepada:

No.	Nama	Keterangan
1	Dr. Sustrisni Andayani, M.Pd	Ketua
2	Dr. Sudarman, M.Pd.	Anggota
3	Dr. M. Ihsan Dachlofany, M.Ed	Anggota
4	Dr. Sujino, M.Pd.I	Anggota
5	Barnas Rasmana	Mahasiswa
6	Venda Mega Faniya	Mahasiswa

Judul Pengabdian kepada Masyarakat : Pendampingan Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Tematik bagi Guru Tk ABA Se-PCA Hadimulyo
Tempat Pengabdian kepada Masyarakat: TK ABA Hadimulyo Barat
Waktu Pengabdian kepada Masyarakat : Desember 2024 -April 2025
Demikian atas perkenaan dan bantuan Saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 10 Desember2024

Dr. Muhlahroyin, M.T.A.
NIP. 197205231997021001

Lampiran 7. Surat Keterangan Pengabdian

PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH HADIMULYO

Sekretariat : Jl. WR. Supratman No. 68 Hadimulyo Timur Kota Metro

Tujuan 'Aisyiyah: Tegaknya Agama Islam sehingga terwujudnya masyarakat Islam yang sebenar-benarnya (AD BAB III Pasal 7)

28 Jumadil Akhir 1446 H
31 Desember 2024 M

SURAT KETERANGAN
Nomor: 40 /PCA/A/XII/2024

Wa ba'du. Yang bertanda tangan di bawah ini,
Nama : Nitasari, S.Pd.
Jabatan : Ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Hadimulyo, Koata Metro
Menerangkan bahwa:

No.	Nama	Keterangan
1	Dr. Sutrisni Andayani, M.Pd	Ketua
2	Dr. Sudarman, M.Pd.	Anggota
3	Dr. M. Ihsan Dacholfany, M.Ed	Anggota
4	Dr. Sujino, M.Pd.I	Anggota
5	Barnas Rasmana	Mahasiswa
6	Venda Mega Faniya	Mahasiswa

Yang bersangkutan telah mengadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, berjudul: **Pendampingan Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Tematik bagi guru TK ABA Se-PCA Hadimulyo**, di TK ABA Hadimulyo Barat, pada bulan Desember 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ketua

Nitasari, S.Pd
NBM. 1042102

PIMPINAN CABANG AISYIYAH HADIMULYO

Sekretaris

Nurasiah, S.Pd.I.
NBM. 1079851

Lampiran 8. Daftar Hadir Pengabdian

PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH HADIMULYO

Sekretariat : Jl. WR. Supratman No. 68 Hadimulyo Timur Kota Metro

DAFTAR HADIR KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pendampingan Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Tematik bagi Guru TK ABA Se-PCA Hadimulyo

Tempat : TK ABA Hadimulyo Barat
Hari /Tanggal : 17 Desember 2024

No	Nama	Sekolah	Tanda Tangan
1.	ELLY RACHMAWATI	TK Aisyiyah H.B	1.
2.	INAYA KUSUMAWATI		2.
3.	SRI SUNDARI	- " -	3.
4.	Sefia Rachma Az zahra	— " —	4.
5.	Anawiyah	— " —	5.
6.	Lasiyah	— " —	6.
7.	Samsiah	— " —	7.
8.	Annisa Nur Sovrati	— " —	8.
9.	Supiyati	— " —	9.
10	MULYAWATI	— " —	10.
11	Hartati	TK Aisyiyah Hadimulyo	11.
12.	Sri Lestari Wahyuningsih	Timur	12.
13.	Desi Susanti		13.
14.	Sri Prihatiningsih		14.
15.	Sumarti		15.
16.	Bekti Rahayu		16.
17.			17.
18.			18.
19.			19.
20.			20.

Ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Hadimulyo

Nitasari, S.Pd
NBM. 1042102

Ketua Pengabdian kepada Masyarakat

Dr. Sutrisni Andayani, M.Pd.
NIDN. 0013056803

PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH HADIMULYO

Sekretariat : Jl. WR. Supratman No. 68 Hadimulyo Timur Kota Metro

DAFTAR HADIR KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pendampingan Pembuatan Media Gambar Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Tematik bagi Guru TK ABA Se-PCA Hadimulyo

Tempat : TK ABA Hadimulyo Barat
Hari /Tanggal : 18 Desember 2024

No	Nama	Sekolah	Tanda Tangan
1.	Elly RACHMAWATI	TK ASYIYAH HO B	1.
2.	INAYA KUSUMAWATI	- " -	2.
3.	SRI SUNDARI	- " -	3.
4.	Setia Rachma Az Zahra	— " —	4.
5.	Anawiyah	— " —	5.
6.	Lasiyati	— " —	6.
7.	Samsiah	— " —	7.
8.	Annisa Nur Diniati	— " —	8.
9.	Supiyati	— " —	9.
10.	MULYAWATI	— " —	10.
11.	Hartati	TK Aisyiyah Hadimulyo Timur	11.
12.	Sri Lestari Wahyuningsih		12.
13.	Desi Susanti		13.
14.	Sri Prihatiningsih		14.
15.	Sumarti		15.
16.	Bekti Rahayu		16.
17.			17.
18.			18.
19.			19.
20.			20.

Ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Hadimulyo

Nimasari, S.Pd
NBM. 1042102

Ketua Pengabdian kepada Masyarakat

Dr, Sutrisni Andayani, M.Pd.
NIDN. 0013056803