

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Canva

Lolanda Hamim Annisa*¹, Dian Rusvinasari², Nanang Pradita³

^{1,2}Prodi Sains Data, Universitas Putra Bangsa, Indonesia

³Prodi Ilmu Komputer, Universitas Putra Bangsa, Indonesia

e-mail: *lolandaannisa@gmail.com, dianrusvinasari@gmail.com,
nanangpradita885@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Saat ini pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dapat membuat perubahan dalam gaya belajar pada kegiatan pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital yang interaktif dan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peranan yang sangat kompleks, salah satunya adalah untuk alat bantu manusia sehari-hari. Pelatihan ini terdiri dari perencanaan, pemberian materi, pendampingan, dan di akhiri dengan praktek desain tempat duduk siswa yang menarik dan menerapkan ice breaking dalam pembelajaran di kelas serta refleksi. Berdasarkan pelatihan yang telah diberikan, para peserta guru telah mendapatkan penjelasan pentingnya media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini dan bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini. Penjelasan tentang pentingnya melibatkan literasi digital untuk mendukung media pembelajaran terlebih untuk anak usia dini. Meningkatkan pemahaman tentang jenis-jenis media pembelajaran yang dapat didukung oleh aplikasi terkini. Peserta pelatihan yang diikuti oleh para guru TK di wilayah Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas, menyatakan secara langsung tentang kepuasan pelatihan ini. Peserta menyatakan bahwa lebih mudah dipahami dengan penjelasan demikian, Peserta juga merasa bahwa dengan adanya teknologi informasi ini dapat membuat pekerjaan akan lebih mudah dikarenakan terbantu saat membuat media pembelajaran.

Kata kunci: Aplikasi, Canva, Literasi Digital, Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Perkembangan suatu sistem pendidikan yang lebih baik yaitu pola pendidikan yang dapat membuat siswa tertarik dan memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi dan dapat mengembangkan potensinya. Teknik pengajaran yang diterapkan PAUD Kuntum Mekar masih dilakukan secara konvensional, yaitu dengan cara para guru memberikan materi pelajaran dan permainan menggunakan alat bantu berupa gambar, benda mati dan buku cetak. Sehingga banyaknya jumlah peserta didik, cara yang demikian dinilai bahwa penyampaian materi pelajarannya belum efektif dan kurang menarik minat belajar pada anak-anak serta motivasi belajar yang dimunculkan sangat kecil [1]. Perkembangan literasi anak yang cukup baik memiliki dampak yang bermanfaat bagi mereka khususnya pada perkembangan bahasa anak. Pengembangan literasi yang baik akan membantu anak memiliki pemahaman berbahasa dan aksara awal yang baik juga. Dengan berkembangnya kemampuan literasi menurut UNICEF akan membantu anak dalam memahami orang lain dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, dapat pula meningkatkan kreatifitas dan kemampuan anak dalam berpikir logis serta meningkatkan kecerdasan anak dalam bidang akademik, emosional, dan spiritual. Kecakapan literasi juga

dapat menumbuhkan minat anak terhadap keaksaraan. Oleh karena kebermanfaatannya, banyak upaya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini [2].

Pengelolaan kelas merupakan satu hal yang penting untuk diperhatikan bagi para guru dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat memberikan satu kontribusi yang signifikan dalam menciptakan satu lingkungan belajar yaitu kelas yang kondusif baik bagi siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan pelatihan ini diadakan melihat kebutuhan peningkatan keterampilan para guru di dalam mengelola kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Keterampilan ini sangat diperlukan mengingat salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas adalah kemampuan pengelolaan kelas (*classroom management*) [3]. Pendidik dituntut untuk selalu memiliki ide kreatif dalam mengembangkan berbagai metode pedagogik agar membantu siswa memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan, efisien dan efektif. Metode *Role Playing* merupakan salah satu cara dalam teknik pedagogik [4]. Salah satu yang sering menjadi permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah guru pendidikan dini belum optimal dalam mengelola kelas, seperti mengatur tempat duduk, menghias kelas agar suasana nyaman. Selain itu beberapa guru merasa belum optimal mengelola pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh saat belajar. Dan guru pernah mendapat pendampingan di dalam menciptakan atau mengelola kelas yang kreatif [5]. Luaran yang ingin dicapai oleh setiap lembaga pendidikan adalah terciptanya suasana pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tingkatan level pembelajaran [6].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Saat ini pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dapat membuat perubahan dalam gaya belajar pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran adalah menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital yang interaktif dan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dalam membuat media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peranan yang sangat kompleks, salah satunya adalah untuk alat bantu manusia sehari-hari. Instansi pemerintahan sangat membutuhkan peranan Teknologi Informasi & Komunikasi atau disingkat dengan TIK, untuk mempelancar pekerjaan pembuatan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di dalam kelas pembelajaran [7]. bahan ajar disusun dengan memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut: 1.) Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu. 2.) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar. 3.) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. 4.) Agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik [8].

Media pembelajaran tidak lagi harus dibuat dengan cara yang rumit dan mahal. Salah satu aplikasi yang dapat diakses secara gratis dan mudah dalam penggunaannya serta dapat digunakan pada platform pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan layanan pembuatan media edukasi yang sangat berguna dalam proses pembelajaran, seperti infografis, poster, banner, dan presentasi. Terdapat berbagai keunggulan yang bisa digunakan. Canva memiliki banyak template yang tersedia dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Mulai dari template presentasi, membuat lembar kerja, mendesain kartu belajar, membuat poster, membuat kartu rangkuman, dan beragam hal lain yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran. Dengan adanya template, guru tidak perlu lagi mendesain semuanya dari awal. Hal ini dapat memudahkan dalam merancang media pembelajaran. Desain, ilustrasi, dan ikon juga disediakan sepenuhnya untuk mendukung berbagai media pembelajaran. Ilustrasi dan simbol yang diberikan akan membuat penyajian media pembelajaran menjadi lebih menarik dan sederhana, serta akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran digunakan sebagai alat penunjang yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran [7]. Berdasarkan observasi di Guru TK di wilayah Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya: 1). Guru belum optimal membuat media pembelajaran. 2). Guru belum optimal dalam menggunakan aplikasi terkait

dengan media pembelajaran. Melihat permasalahan yang ada di Guru TK di wilayah Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas untuk itu perlu dilakukan sebuah Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan tools/aplikasi salah satunya adalah canva. Solusi atas permasalahan tersebut, kami sebagai mitra yang akan memberikan materi dalam pelatihan tersebut memetakan persalahan dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Masalah, Solusi dan Luaran yang dihasilkan

No	Masalah Mitra	Solusi yang ditawarkan	Luaran yang dihasilkan
1	Guru belum optimal membuat media pembelajaran	Memberikan pelatihan terkait dengan pembuatan media pembelajaran. Memberikan ruang diskusi untuk berbagi pengalaman dalam membuat edia pembelajaran	Menambah wawasan terkait dengan pemahaman mpembuatan media pembelajaran.
2	Guru belum optimal dalam menggunakan aplikasi terkait dengan media pembelajaran	Memberikan pelatihan terkait dengan alat bantu pembuatan media pembelajaran. Memberikan pelatihan terkait dengan teknologi informasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.	Media pembelajaran yang menarik Media pembelajaran dalam bentuk digital

2. METODE

Transfer IPTEK yang dilakukan salah satunya adalah melibatkan teknologi informasi untuk mendukung metode pembelajaran. Untuk itu pihak sekolah atau kesatuan pendidikan dapat pelatihan untuk guru dalam membuat media pembelajaran di kelas [9]. Tim Pengusul/pihak sekolah dapat mengusulkan dengan cara beberapa tahapan dengan prinsip bahwa setiap pengetahuan dan keterampilan yang diterima dari mitra pelatihan sebaiknya melalui proses, mendengar, melihat, mengetahui, mempraktekan, mengevaluasi dan mempraktekan lagi serta dilakukan tahapan pendampingan. Melalui proses tersebut diharapkan pelatihan dapat memberikan dampak terhadap kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran [3].

Tahapan kegiatan ini dirangkai dari beberapa tahapan. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah observasi dengan menggunakan teknik wawancara terhadap para guru terkait permasalahan-permasalahan yang dihadapi dan keinginan-keinginan yang dimiliki oleh guru. Selanjutnya, setelah diketahui permasalahan yang ada dan terjalin kesepakatan atas solusi yang diharapkan, dilaksanakanlah tahap perencanaan kegiatan. Pada tahap ini, kegiatan akan dilaksanakan dengan metode lesson studi. Pelatihan ini terdiri dari perencanaan, pemberian materi, pendampingan, dan di akhiri dengan praktek desain tempat duduk siswa yang menarik dan menerapkan ice breaking dalam pembelajaran di kelas serta refleksi [10].

Berdasarkan pemahaman di atas, Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah dengan memberikan pelatihan kepada Guru TK di wilayah Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas. Pelatihan guru yang telah dilakukan dengan menggunakan metode need analysis serta modifikasi dari presentasi dari pemateri. Agar pelatihan dapat sesuai dengan kebutuhan, maka sebelum pelaksanaan dilakukan sebuah Analisa kebutuhan dari sekolah.

2.1 Tempat dan Waktu Kegiatan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan canva Guru TK di wilayah Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas dilaksanakan pada Sabtu, 23 Juli 2022.

2.2 Pelaksanaan Kegiatan

Langkah-langkah kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran pada Guru TK di wilayah Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas menggunakan aplikasi canva di uraikan dalam tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Langkah-langkah kegiatan pelatihan media pembelajaran menggunakan canva

No	Kegiatan	Keterangan	Pelaksanaan
1	Pengarahan	Pemberian informasi tentang program pengabdian masyarakat dengan melakukan penjangkaran masalah dan membuat analisis solusi yang dapat dilaksanakan.	Tim pengabdian
2	Rencana	Tim pengabdian mengumpulkan data tentang guru, membuat proposal dan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.	Guru dan Tim pengabdian
3	Pelaksanaan	Dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran.	Guru
4	Refleksi	Tim pengabdian melaksanakan refleksi kepada peserta pelatihan	Guru dan Tim pengabdian
5	Pelaporan kegiatan PkM	Tim pengabdian membuat laporan kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan	Tim pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun kegiatan diawali dengan pembacaan doa, pembukaan oleh Kordinator Wilayah Kecamatan Dindik Kalibagor, Kabupaten Banyumas dan Ketua Tim Pengabdian, dan dilanjutkan dengan penyampaia materi TIM pengabdian dosen Universitas Putra Bangsa Kebumen. Ketika kegiatan pelatihan sedang berlangsung, tepatnya saat penjelasan materi pengelolaan kelas kreatif terlihat peserta sangat antusias memperhatikan penjelasan yang disampaikan pemateri. Suasana saat kegiatan berlangsung terlihat aktif dengan adanya sesi tanya jawab dan diskusi antara pengabdi dan guru yang mengikuti kegiatan ini. Kegiatan yang paling menarik adalah saat memberikna materi berupa video dengan menggunakan aplikasi canva. Ada 3 materi utama yang disampaikan saat pelatihan yaitu Metode pembuatan media pembelajaran, Install aplikasi canva dan macam-macam menu canva untuk menyesuaikan pembuatan media pembelajaran.



Gambar 1 Sambutan ketua tim pengabdian



Gambar 2 Penyampaian materi terkait media pembelajaran



Gambar 3 Penyampaian materi terkait install aplikasi canva



Gambar 4 Penyampaian materi terkait pemakaian fitur canva

Berdasarkan pelatihan yang telah diberikan, para peserta guru telah mendapatkan:

1. Penjelasan pentingnya media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini dan bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini
2. Penjelasan tentang pentingnya melibatkan literasi digital untuk mendukung media pembelajaran terlebih untuk anak usia dini
3. Meningkatkan pemahaman tentang jenis-jenis media pembelajaran yang dapat didukung oleh aplikasi terkini
4. Meningkatkan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang didukung oleh teknologi informasi

Tabel 3 Tabel Hasil Luaran

No	Masalah Mitra	Solusi yang ditawarkan	Luaran yang dihasilkan	Alat Ukur
1	Guru belum optimal membuat media pembelajaran	Memberikan pelatihan terkait dengan pembuatan media pembelajaran. Memberikan ruang diskusi untuk berbagi pengalaman dalam membuat media pembelajaran	Menambah wawasan terkait dengan pemahaman pembuatan media pembelajaran.	Guru memiliki media pembelajaran interaktif untuk siswa berupa <i>storyboard</i> yang dibuat dengan canva
2	Guru belum optimal dalam menggunakan aplikasi terkait dengan media pembelajaran	Memberikan pelatihan terkait dengan alat bantu pembuatan media pembelajaran. Memberikan pelatihan terkait dengan teknologi informasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.	Media pembelajaran yang menarik Media pembelajaran dalam bentuk digital	

4. KESIMPULAN

Peserta pelatihan yang diikuti oleh para guru TK di wilayah Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas, menyatakan secara langsung tentang kepuasan pelatihan ini. Peserta menyatakan bahwa lebih mudah dipahami dengan penjelasan demikian, Peserta juga merasa bahwa dengan adanya teknologi informasi ini dapat membuat pekerjaan akan lebih mudah dikarenakan terbantu saat membuat media pembelajaran. Dalam pengabdian ini penulis menggunakan metode FGD untuk mengetahui kepuasan para peserta, dan para peserta merasa bahwa pembelajaran seperti ini dapat diaplikasikan di pembuatan media pembelajaran saat tatap muka di kelas. FGD yang dilakukan adalah dengan cara mendiskusikan topik bahan ajar yang akan diimplementasikan pada kelas.

5. SARAN

Pengabdian berikutnya sebagai Tindakan lebih lanjut untuk memberikan pengarahan terkait pembuatan bahan ajar. Diharapkan pada pengabdian berikutnya akan bisa lebih banyak fitur dan teknis yang bisa penulis bagikan sebagai upaya pengabdian Masyarakat sebagai penutup kekurangan pelaksanaan kegiatan atau pengembangan kegiatan ke depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih atas dukungan yang diberikan LPPM Universitas Putra Bangsa Kebumen yang telah mendukung kegiatan ini. Terima kasih kepada Kordinator Wilayah Kecamatan Dindik Kalibagor, Kabupaten Banyumas yang telah memberikan tempat untuk melakukan teknik ini dan dukungannya. Terima kasih kepada seluruh tim yang telah membantu dan mendukung kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muliawati and t. Rahayu, “pelatihan pembuatan materi ajar interaktif bagi guru paud desa curug agung-serang banten,” *jurnal pengabdian kepada masyarakat bina darma*), vol. 1, no. 2, pp. 97–106, 2021, doi: 10.33557/pengabdian.v1i1.
- [2] Hikmah yanti, f. Aprilia, h. Mayrita, u. Bina darma, and j. A. Yani no, “pengembangan kemampuan menulis puisi untuk anak: early literacy,” *jpkmdb(jurnal pengabdian kepada masyarakat bina darma)*, vol. 3, no. 3, pp. 187–193, 2023.
- [3] E. Susanti, “pelatihan manajemen kelas bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran,” 2020.
- [4] Imelda and m. Tjen, “metode role playing sebagai alternatif teknik pedagogik metode role playing sebagai alternatif teknik pedagogik dalam pelatihan siklus akuntansi perusahaan dagang,” 2023.
- [5] Severina lumbantobing and n. Daniaty malau, “pelatihan media pembelajaran kepada guru-guru yayasan pendidikan muhammad syatir al-ghazali tangerang selatan,” *jurnal comunita servizio*, vol. 1, no. 1, pp. 28–36, 2019.
- [6] sardiman, “sosialisasi pelatihan perawistan olahraga sepak takraw kabupaten donggala,” *jpkmdb(jurnal pengabdian kepada masyarakat bina darma)*, vol. 3, no. 3, pp. 233–240, 2023.
- [7] A. Lestari, e. Hermawati, r. Ramdhanian, and y. Fitriyani, “workshop media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk guru sdn 2 purwawinangun kecamatan kuningan.,” *abdimas siliwangi*, vol. 6, no. 3, pp. 576–586, nov. 2023, doi: 10.22460/as.v6i3.17982.
- [8] daviq chairilisyah, “pelatihan pembuatan bahan ajar pendidikan anak usia dini berbasis daring di desa pulau permai kecamatan tambang kabupaten kampar,” *pucuk rebung: jurnal pengabdian kepada masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 31–38, 2022.
- [9] M. Aziz, m. A. Syam’ani, n. Sya’baniyah, and i. C. Fatihah, “peningkatan kemampuan literasi digital bagi siswa kelas 4 dan 5 sdn tanjakan 3, kabupaten tangerang,” *jurnal pengabdian pada masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 141–148, feb. 2020, doi: 10.30653/002.202051.267.
- [10] E. Naufalina, m. Rendra, and m. A. P., “perancangan desain kemasan produk gula semut pesantren at-taqwa salawu tasikmalaya,” *charity*, vol. 6, no. 1a, p. 79, mar. 2023, doi: 10.25124/charity.v6i1a.5913.