

PENDAMPINGAN GURU PAUD AL MUHAIMIN DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA

Zaenol Fajri¹, Ira Febriliana Dewi Riza², Himmatul Azizah³, Yulia Sofiana⁴,
Ummami⁵, Ayu Andila⁶

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini¹, Program Studi Ekonomi Syariah^{2,3,4,5,6}

Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

alfajri002@gmail.com¹, irafebriliana@gmail.com², himmatulazizah24@gmail.com³, yuliasofiana53@gmail.com⁴,
umami138@gmail.com⁵, ayuandila4@gmail.com⁶

Abstrak

Guru sebagai ujung tombak keberhasilan pelaksanaan pembelajaran maka harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini dan sesuai dengan lingkungan anak serta perkembangan teknologi. Maka guru harus mampu menyusun sendiri media yang sesuai dengan kondisi tersebut di atas. Salah satu media yang cocok adalah penyusunan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi berbasis *online* dengan menyediakan desain menarik berupa *template*, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Meskipun aplikasi canva memiliki fitur yang sangat lengkap, namun guru masih terkenda cara mengoperasikan aplikasi canva tersebut. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini untuk mengetahui kemampuan dan memberikan pelatihan guru PAUD Al Muhaimin dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode partisipasi dari para peserta dan tim pelaksana kegiatan. Hasil pelaksanaan Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin ini dapat membantu guru-guru untuk menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar anak dan perkembangan teknologi yang semakin maju. Jadi kesimpulan dari pelaksanaan pengabdian ini, memberikan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kompetensi guru terutama dalam penyusunan media pembelajaran yang menarik, inovatif, efisien dan efektif sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini.

Kata kunci : Pendampingan, Media Pembelajaran, Aplikasi Canva.

Abstract

As the driving force behind successful learning implementation, the teacher must be able to establish an engaging, innovative, and enjoyable learning environment. Learning media is one method that can be employed. Good media is appropriate for the child's stage of development, as well as the child's environment and technology advancements. As a result, the teacher must be able to organize their media following the requirements above. Preparing learning material with the help of the Canva program is one suitable medium. Canva is a web-based design tool that offers appealing designs in templates, features, and categories. Even though the Canva application provides many options, teachers still have difficulty using it. This service aims to train PAUD Al Muhaimin teachers' competence in creating Canva-based instructional material and teaching them. The method employed in this service is one of participant and activity implementation team participation. The introduction of Al Muhaimin's PAUD Teacher Assistance will assist teachers in developing learning media tailored to student's needs, learning environment, and technological advancements. As a result, the conclusion of the execution of this service gives an understanding of the importance of enhancing teacher competency, particularly in the construction of engaging, innovative, efficient, and effective learning media that are appropriate for early childhood development.

Keywords : Introduction, Instructional Media, Canva App.

I. PENDAHULUAN

Penggunaan media merupakan benang merah antara pendidik dengan peserta didik dalam iklim pembelajaran [1], [2], [3]. Istilah lainnya, bahwa aktivitas belajar akan menjadi lebih aktif dan efektif maka membutuhkan dukungan dan bantuan media untuk sarana penyampai materi yang akan dipelajarinya. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk alat atau sarana komunikasi yang bisa dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik secara akurat dan terencana, sehingga dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang aktif, efektif dan kondusif [4].

Pemilihan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian informasi kepada peserta didik harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, sekolah serta selaras dengan tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan bahan ajar disekolah” [5]. Secara umum tujuan kita dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu untuk membantu dan mempermudah guru dalam berinteraksi dengan siswa dan mempermudah penyampaian pesan kepada penerima pesan khususnya adalah siswa, agar informasi tersebut dapat dengan mudah diterima dan dimengerti, penyampaian pesan menjadi lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa [6]. Secara khusus tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) dapat mengarahkan dan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, melainkan dapat membangkitkan minat belajar siswa. 2) Dapat memberikan dampak pada sikap dan keterampilan anak dalam bidang teknologi. 3) memberikan ingatan yang kuat dan anak tidak mudah lupa tentang materi yang dipelajarinya. 4) Dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif dan efektif. 5) Membangkitkan motivasi belajar anak [7], [8], [9]. Beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pemanfaatan media pembelajaran dapat mengefektifkan proses kegiatan belajar mengajar dan dapat mempermudah dalam penyampaian informasi kepada anak didik.

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif didefinisikan sebagai suatu kerja komputer yang meliputi dari berbagai *hardware* dan *software* yang dipadukan dan dapat memberikan dampak kemudahan dalam mengkolaborasikan antara gambar, video, sura, teks, fotografi dan sebagainya [10]. Media presentasi virtual banyak digunakan dalam kegiatan seminar, pengajaran, *workshp* dan sebagainya untuk menjelaskan bahasan materi, dan juga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas atau kelompok belajar seperti dalam kelas. Kelebihannya yaitu dapat mamadukan berbagai unsur media seperti audio, teks, video, animasi dan sebagainya secara terintergasi, sehingga dapat mengakomodasi kesesuaian modalitas belajar peserta didik [2]. Melalui penggunaan media interaktif dapat mengintegrasikan berbagai aspek kemampuan peserta didik yang memiliki banyak perbedaan tipe belajar, seperti tipe visual, auditif maupun kinestetik [10], [11], [12],[13].

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat mengakibatkan minat belajar siswa pada materi tersebut berkurang, sehingga akan berpengaruh secara negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Disamping itu, media pembelajaran dapat memperjelas informasi materi yang disampaikan sehingga dapat menunjang peningkatan hasil belajar. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai alat tolak ukur guru untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga dapat ditindak lanjuti kembali guna untuk meningkatkan prestasi siswa [14], [15].

Canva merupakan jenis aplikasi yang tersedia secara *online* dengan menyediakan fitur-fitur dan desain bervariasi serta menarik, fitur dan desain yang ada bermacam-macam [16], [17], [18]. Desain yang bervariasi dan menarik, dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan. Pengguna juga dapat mengunduh desain-desain lain seperti tema, *font*, dan foto untuk mempercantik hasil kreasi [19]. Guru juga dapat menggunakan Canva untuk membuat poster, *flyer*, brosur dan termasuk untuk media pembelajaran [20]. Memilih media pembelajaran berbantuan Canva diharapkan guru dapat mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran bagi siswa yang lebih menarik dan inovatif. Canva adalah *platform* desain yang bisa diakses secara grafis, yang di dalamnya dapat digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster,

dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Penggunaan aplikasi Canva sangat mudah karena aplikasi ini dibuat oleh pengembang agar mempermudah pengguna dalam hal desain dan meng-upload desainnya ke dalam format apapun [21]. Dengan Canva, maka guru bisa membuat desain grafis dengan sangat gampang dan bisa memilih konten yang telah tersedia untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru PAUD Al Muhaimin ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran diantaranya kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dengan menggunakan model pembelajaran ceramah. Jadi, selama proses pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan apa yang telah dijelaskan oleh guru dan tidak banyak dari peserta didik yang mencatat materi yang telah dijelaskan oleh guru. Penting bagi guru untuk menambah pengetahuan dan wawasan dengan mengikuti kegiatan pelatihan tentang media yang efektif digunakan saat pembelajaran.

Pendampingan yang akan dilakukan pada guru PAUD Al Muhaimin ini merupakan pendampingan kepada guru untuk mampu memahami manfaat media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran terutama media pembelajaran visual untuk anak usia dini, dan fokus pendampingan ini dikhususkan bagaimana cara memanfaatkan dan mengoperasikan aplikasi canva untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Harapan adanya pendampingan dan pelatihan cara membuat media pembelajaran berbasis atau berbantuan aplikasi Canva ini, guru dapat menambah wawasan tentang penggunaan aplikasi canva dan dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat menciptakan iklim pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, panitia pelaksana tertarik untuk melakukan pengabdian dengan judul “Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva”.

II. METODE PELAKSANAAN

1. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan pengabdian harus disusun sesuai perencanaan yang baik dan langkah-langkah yang matang, sehingga harapan pelaksanaan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Rincian langkah-langkah perencanaan dan pelaksanaan pengabdian masyarakat, dengan judul “Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Desa Pengarang Kecamatan Jambesari Darussolah Bondowoso dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva”, sebagai berikut:

- a. Konsultasi judul pengabdian kepada Kepala Kaprodi PIAUD UNUJA
Sebelum melakukan pengabdian, maka kami selaku bawahan melakukan konsultasi dengan kaprodi PIAUD untuk meluruskan tema dan topik pengabdian yang sesuai dengan jurusan, yaitu program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini baik Lembaga KB/ RA/ PAUD ataupun TK.
- b. Surve lapangan / Lembaga pengabdian
Setelah melakukan konsultasi masalah topik dan tema pengabdian maka langkah selanjutnya menentukan lokasi penelitian dan melakukan survei lapangan untuk mengetahui permasalahan atau hal-hal yang perlu dilakukan tim pengabdian agar tetap sasaran. Salah satunya menemukan permasalahan yang ada di Lembaga dengan cara identifikasi permasalahan dan merumuskan permasalahan, yang selanjutnya ditarik menjadi judul pengabdian. Untuk penentuan tempat pengabdian dilakukan secara acak dan langsung ditentukan di PAUD Al Muhaimin Desa Pengarang Kecamatan Jambesari Darussolah Kabupaten Bondowoso.
- c. Permohonan pengabdian kepada kepala LP3M Universitas Nurul Jadid
Setelah melakukan survei lapangan dan menemukan suatu masalah yang cocok dilakukan pengabdian maka ditarik menjadi judul pengabdian. Judul pengabdian ini diajukan kepada kepala LP3M UNUJA untuk meminta persetujuan pengabdian dan dan ijin untuk melakukan pengabdian masyarakat di Lembaga yang dituju.

- d. Permohonan ijin kepada Kepala PIAUD/ PAUD/ KB/ RA/ TK
Setelah dapat surat tugas dari LP3M, maka langkah selanjutnya adalah permohonan ijin kepada kepala PAUD/ PIAUD yang dijadikan sasaran dalam kegiatan penyuluhan/ pendampingan, karena kegiatan pengabdian disini dikhususkan pada guru-guru PIAUD Al Muhaimin, maka permohonan ijin hanya kepada kepala PAUD Al Muhaimin saja. Sehingga Ijin pengabdian ini hanya ditujukan kepada Kepala PAUD Al Muhaimin Desa Pengarang Kecamatan Jambesari Darussolah Kabupaten Bondowoso.
 - e. Penentuan tanggal pelaksanaan
Langkah selanjutnya, tim pelaksana ini melakukan musyawarah dengan pihak PAUD untuk menentukan tanggal pelaksanaan dengan banyak pertimbangan tentang situasi dan kondisi di PAUD Al Muhaimin. Pelaksanaan ini dapat dirumuskan bahwa disepakati pada hari Jumat 29 April 2022.
 - f. Persiapan materi
Setelah semua ijin maka peserta atau tim pelaksana mempersiapkan diri tentang materi, media yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian dan hal-hal lain yang sangat dibutuhkan untuk membantu kelancaran pelaksanaan.
 - g. Pelaksanaan pengabdian masyarakat
Tahap selanjutnya adalah kegiatan pelaksanaan pengabdian yang dilakukan secara *offline*, yaitu dilaksanakan pada hari Jumat 29 April 2022 mulai jam 13.00-15.00 WIB dengan judul “Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva”.
 - h. Evaluasi pelaksanaan penyuluhan
Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil pelaksanaan kegiatan ini bisa dilakukan dengan cara berdiskusi/musyawarah dengan kepala PAUD atau peserta pelatihan sehingga didapatkan hasil yang akurat.
2. Paritipasi Mitra
- Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Desa Pengarang Kecamatan Jambesari Darussolah Bondowoso dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva dilaksanakan dengan metode partisipatoris. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membekali guru dalam memperoleh pengetahuan, pengalaman dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satu contoh media pembelajarannya yaitu media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva. Kegiatan pengabdian ini juga bertujuan untuk membuat para Guru di PAUD Al Muhaimin untuk tanggap teknologi.
- Pelaksanaan PKM ini bertujuan untuk mampu memotivasi perasaan, minat dan kesadaran berpartisipasi dalam kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Partisipasi yang diinginkan yaitu partisipasi dari para guru PAUD Al Muhaimin. Kegiatan ini dapat melibatkan semua guru termasuk kepala PAUD Al Muhaimin dan mampu memberikan ilmu dan keterampilan para guru serta dapat meningkatkan profesioanlitasnya sebagai guru yang profesional.
- Kelancaran dan kesuksesan pelaksanaan pengabdian ini membutuhkan dukungan dan partisipasi dari masyarakat khususnya semua pihak atau keluarga besar Lembaga PAUD Al Muhaimin. Yang dimaksud partisipasi peserta kegiatan sebagai berikut:
- a. Partisipasi merupakan kesadaran bersama untuk saling membantu dan mencapai tujuan bersama
 - b. Partisipasi adalah kerja untuk mencapai tujuan secara Bersama-sama.
 - c. Partisipasi merupakan system kebersamaan yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan kegiatan Bersama.
 - d. Partisipasi merupakan kesadaran untuk bangkit bersama dan membangun generasi yang akan datang [22].

- e. Partisipasi merupakan keikutsertaan masyarakat dalam pembangunan dan menikmati hasil-hasil pembangunan [23].

Bentuk partisipasi dari Lembaga PAUD Al Muhaimin yaitu ketersediaan Lembaga, KS dan guru-guru untuk meluangkan waktu dalam mengikuti kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh Tim KKN Universitas Nurul Jadid tahun 2022.

3. Pembagian Peran

Pembagian peran yang dilakukan untuk memperlancar kegiatan Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Desa Pengarang Kecamatan Jambesari Darussolah Bondowoso dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva maka perlu disusun struktur atau pembagian tugas pada masing masing anggota Tim KKN. Anggota Tim KKN Univeristas Nurul Jadid sebagai berikut:

TABEL I.
DATA KEAGGOTAAN TIM KKN UNIVERSITAS NURUL JADID 2022

Keanggotaan	Nama	NIDN/ NIM
Ketua Tim	ZAENOL FAJRI, M.Pd.	2119128602
Anggota	IRA FEBRILIANA DEWI RIZA	1910400025
Anggota	HIMMATUL AZIZAH	1910400028
Anggota	YULIA SOFIANA	1910400031
Anggota	UMMAMI	1910400045
Anggota	AYU ANDILA	1910400051

Berdasarkan data keanggotaan di atas maka dibagi dalam beberapa tugas agar pelaksanaan dapat berjalan dengan baik lancar. Tugas masing-masing anggota sebagai berikut:

TABEL II
TUGAS SETIAP ANGGOTA TIM KKN UNIVERSITAS NURUL JADID 2022

Keanggotaan	Nama	Tugas
Ketua Tim	ZAENOL FAJRI, M.Pd.	Sebagai pembimbing, pendamping dan pemateri pelaksanaan pengabdian di PAUD Al Muhaimin
Anggota	IRA FEBRILIANA DEWI RIZA	Sebagai koordinator lapangan
Anggota	HIMMATUL AZIZAH	Sebagai bendahara kegiatan KKN
Anggota	YULIA SOFIANA	Sebagai sekretaris kegiatan
Anggota	UMMAMI	Sebagai seksi perlengkapan
Anggota	AYU ANDILA	Sebagai seksi humas dan dokumentasi

III. HASIL PELAKSANAAN

1. Hasil Pelaksanaan Pendampingan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di PAUD AL Muhaimin yang berada di Desa Pengarang Kecamatan Jambesari Darus Sholah kabupaten Bondowoso, peserta yang ikut dalam kegiatan tersebut adalah Kepala Sekolah, Guru dan para mahasiswa sebagai tim pelaksana yang berjumlah sekitar 12 orang. Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan sesuai jadwal yaitu pada hari Jumat 29 April 2022 mulai jam 13.00-16.00 WIB dengan judul “Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva “. Pelaksanaan PKM ini berlangsung kurang lebih tiga jam, dengan rincian jam 13.00-14.30 WIB pemberian materi tentang:

- a. Pemahaman pentingnya pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

- b. Pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran.
- c. Pemahaman pentingnya media pembelajaran untuk perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini
- d. Pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran untuk memaksimalkan perkembangan anak usia dini.

Pada jam 14.30 – 16.00 WIB, Pemateri memberikan pemahaman dan pelatihan menyusun media pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi canva, yaitu guna meningkatkan kompetensi guru dan memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Sehingga anak menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar anak akan meningkat.

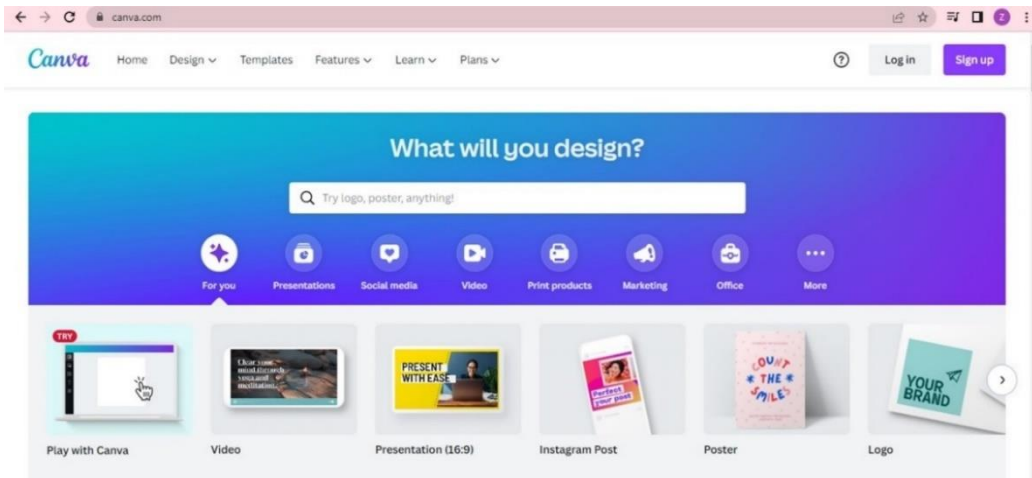
Pelaksanaan pendampingan ini dapat dimaksimalkan oleh tim pelaksana KKN menggunakan pendekatan kolaborasi antara pemateri, pimpinan (Kepala Sekolah) dan peserta (guru PAUD Al Muhaimin). Metode yang digunakan dalam pelaksanaan ini adalah metode ceramah untuk menjelaskan materi/pemberian pemahaman materi kepada peserta. Diskusi dilakukan untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh peserta pelatihan dan bimbingan praktek secara langsung sehingga semua peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan ini diberikan kemudahan dan kelancaran dalam memahami materi yang disampaikan oleh pemateri (Bapak Zaenol Fajri, M.Pd). Pelaksanaan pelatihan ini dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien dengan beberapa instruksi sebelum dilakukan pelatihan, maka para peserta harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Sebelum mengikuti pelatihan, semua peserta harus memiliki dan membawa laptop untuk persiapan praktik langsung menyusun media pembelajaran visual menggunakan aplikasi Canva.
- b. Semua peserta harus bisa *online*, baik menggunakan *wifi* sekolah ataupun jaringan *hotspot* dari HP masing-masing.
- c. Para peserta harus sudah memiliki bahan materi untuk diaplikasikan ke aplikasi canva.
- d. Para peserta harus mampu mengoperasikan laptop/*computer* agar mempermudah dalam kegiatan pelatihan menyusun media pembelajaran visual menggunakan aplikasi canva.

Materi pelatihan ini disiapkan dan diambilkan dari berbagai sumber yang relevan tentang penyusunan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Bahan-bahan kajian tentang materi PKM ini, dirancang, disiapkan dan disusun kedalam materi presentasi seperti *power point* dan video youtube yang relevan (cara mempraktikkan aplikasi Canva). *Power point* yang digunakan dalam pemberian pelatihan menyusun media pembelajaran visual dilengkapi dengan tampilan gambar-gambar aplikasi canva dan teks kalimat serta penjelasan dari pemateri agar lebih menarik dan inovatif serta peserta dapat memahami materi dengan baik dan lancar sehingga harapan dari pelaksanaan ini para peserta dengan mudah memahaminya. Secara umum pelaksanaan pelatihan ini ada 2 sesi, yaitu yang pertama pemahaman materi atau pengenalan tentang aplikasi canva, yang kedua praktik menggunakan aplikasi canva.

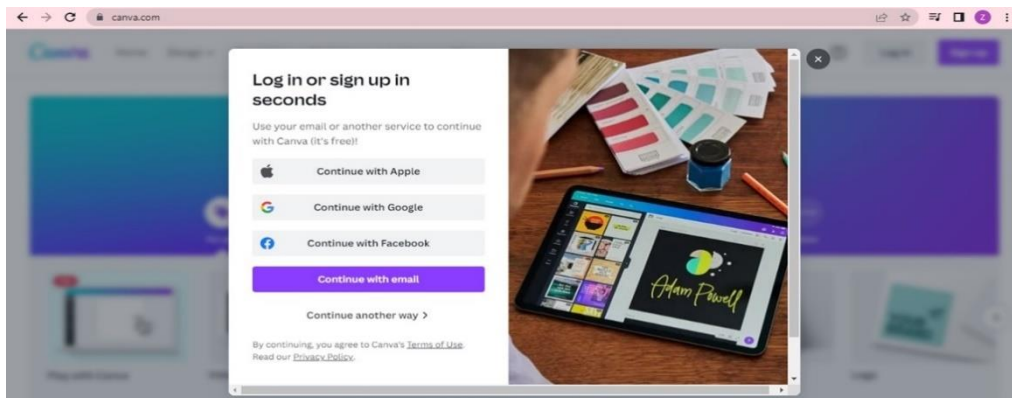
Tahap pertama tentang pemaparan materi tentang aplikasi canva (secara *online*) yang dilakukan diskusi dan tanya jawab antara para peserta dengan pemateri untuk mengetahui sampai dimana pemahaman peserta tentang pembuatan media pembelajaran visual menggunakan aplikasi canva dan meminimalisir kesalahan-kesalahan tentang konsep aplikasi canva. Berhubung para peserta masih belum pernah menggunakan aplikasi canva ini, maka pemateri harus benar-benar mampu mendampingi dan memberikan pelatihan secara intensif kepada para peserta. Sesi yang kedua, para peserta pelatihan langsung mempraktikkan cara mengoperasikan aplikasi canva secara *online* menggunakan laptopnya masing-masing. Langkah-langkah membuat media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva sebagai berikut;

- a. Buka link aplikasi canva (secara *online*) yaitu www.canva.com



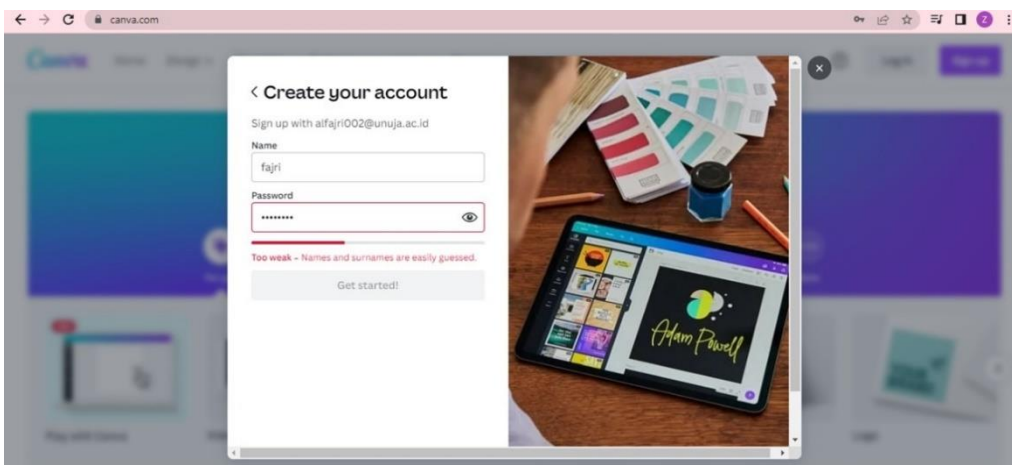
Gambar 1. Tampilan awal aplikasi canva (*login/ registrasi*)

- b. Registrasi atau *login*, jika peserta sudah memiliki akun/sudah registrasi bisa langsung *login* akan tetapi jika peserta masih belum memiliki akun maka harus registrasi/ daftar terlebih dahulu.



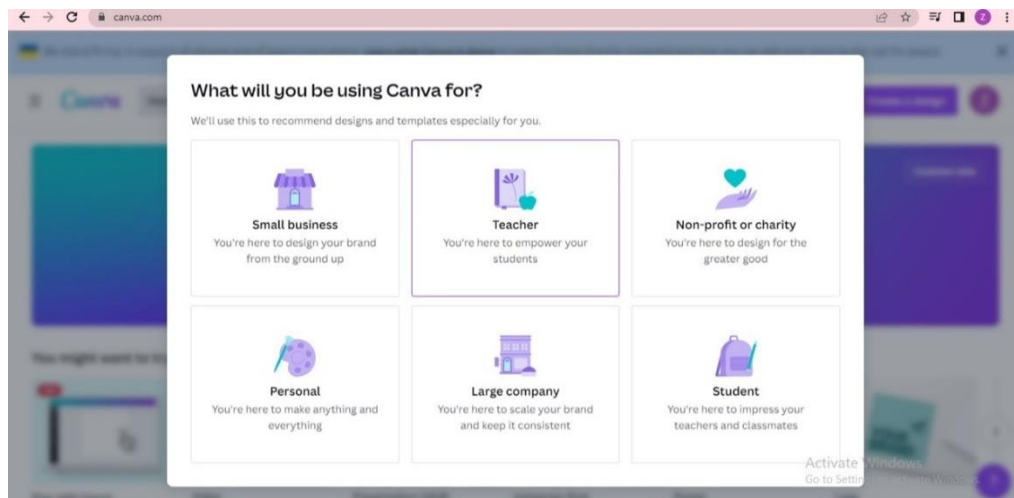
Gambar 2. Tampilan login/ registrasi aplikasi canva (*online*)

- c. Para peserta jika belum memiliki akun maka bisa langsung registrasi/ daftar secara gratis, langsung masukkan *user (email)* dan *password* akan akan digunakan.

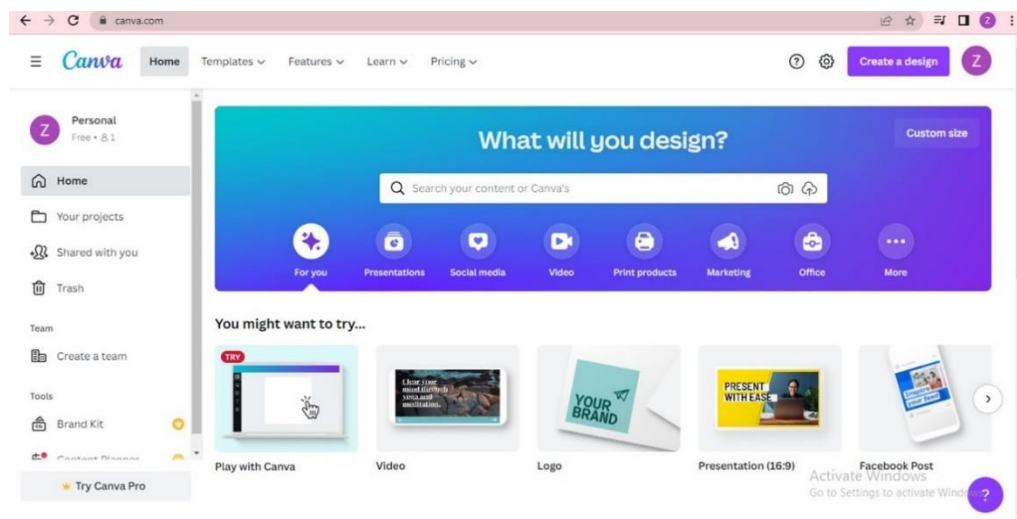


Gambar 3. Tampilan registrasi/ daftar akun baru menggunakan email di aplikasi canva (*online*)

- d. Setelah berhasil registrasi/ daftar akun di aplikasi canva, maka para peserta langsung akan diarahkan ke tampilan utama aplikasi canva. Bisa pilih *teacher*.

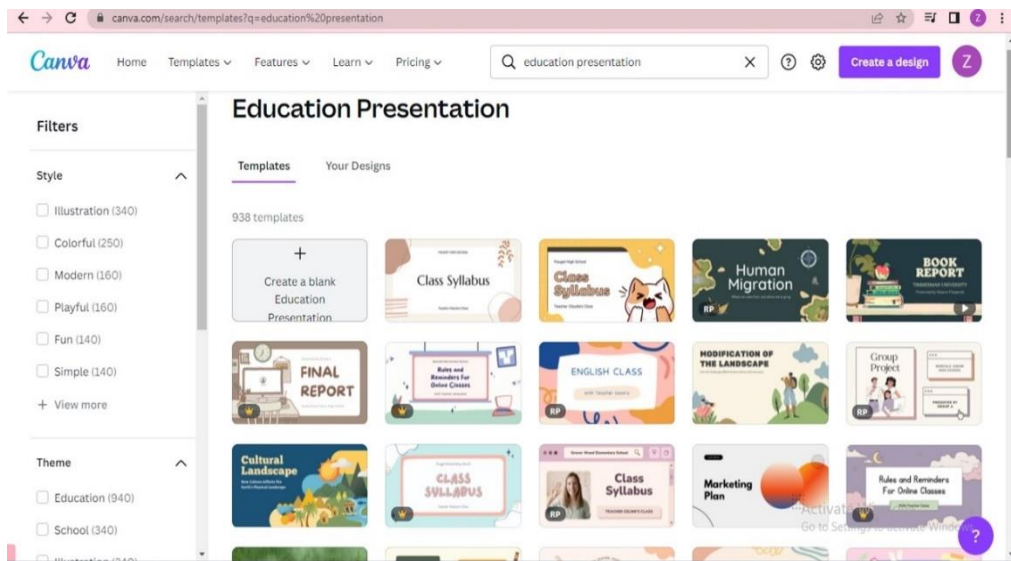


Gambar 4. Tampilan awal aplikasi canva (*online*), tinggal pilih *teacher*



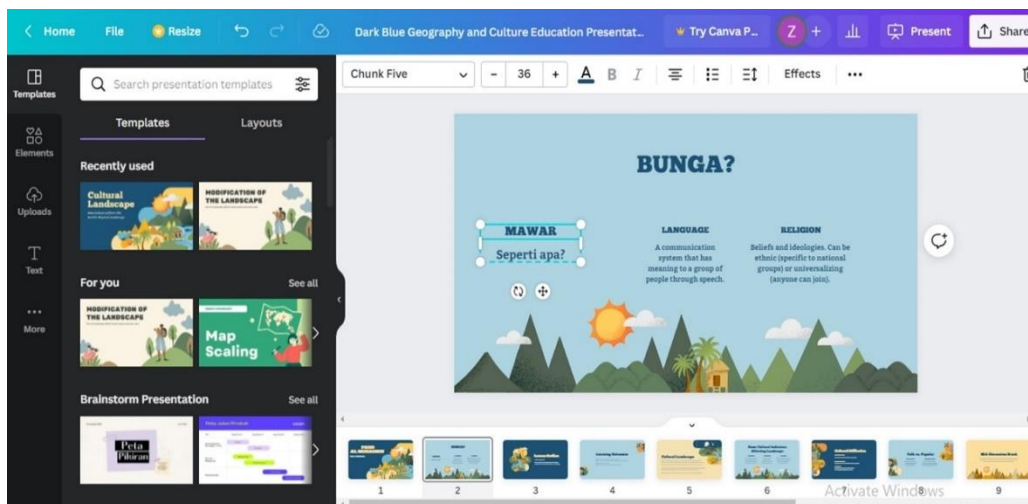
Gambar 5. Tampilan awal aplikasi canva (*online*) setelah pilih ikon *teacher*

- e. Setelah peserta berhasil *login* menggunakan aplikasi canva, maka selanjutnya para peserta bisa memilih jenis media yang akan dibuat di aplikasi canva sudah disiapkan *template* secara gratis (*free*) dan ada juga yang berbayar (*pro*). Serta para peserta bisa memilih jenis media yang akan dibuat apakah media pembelajaran visual atau audio visual (*video*). Pendampingan kali ini akan membahas tentang cara pembuatan media pembelajaran visual saja. Langkah selanjutnya tinggal pilih bisa dengan cara klik pencarian dan cari yang berhubungan dengan pembelajaran (*education presentation*). Para peserta bisa langsung klik *template* yang disukai atau yang sesuai dengan tema pembelajaran di PAUD.



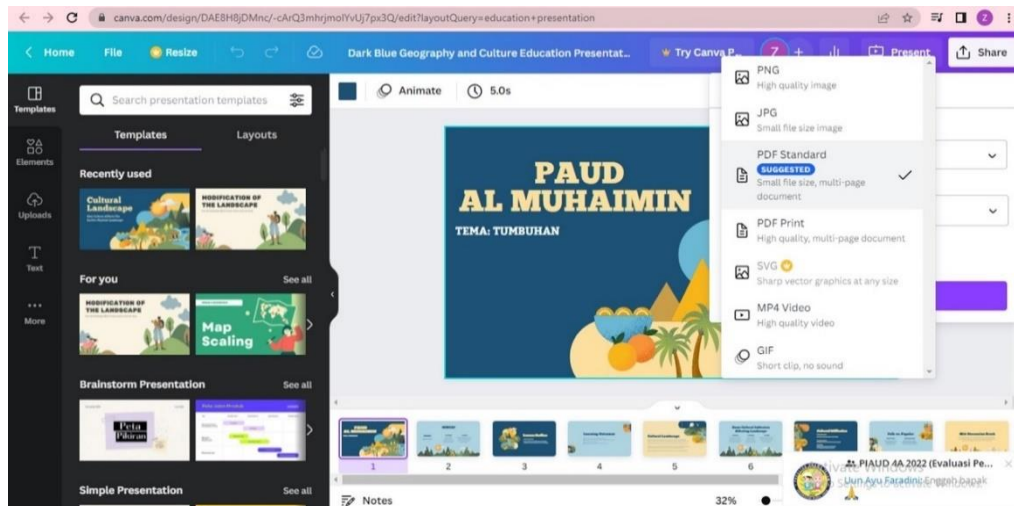
Gambar 6. Tampilan aplikasi canva (*online*), para peserta bisa memilih jenis presentasi, misalkan *education presentation*.

- f. Setelah para peserta memilih jenis tampilan sesuai *template* yang ada di aplikasi canva, maka langkah selanjutnya mengedit datanya (kata/ judul/ kalimat/ gambar dan sebagainya) sesuai yang diinginkan guru dan sesuai dengan materi pembelajaran di PAUD Al Muhaimin.



Gambar 7. Tampilan aplikasi canva (*online*), para peserta bisa langsung mengedit data (kata/ kalimat/ judul/ gambar dan sebagainya)

- g. Setelah guru selesai mengisi data/materi pembelajaran yang sesuai dengan materi di PAUD Al Muhaimin maka langkah selanjutnya cara *download* materi yang sudah diketik, baik disimpan dalam bentuk gambar (JPG/PNG) atau data yang lainnya seperti jenis *file* PDF.



Gambar 8. Tampilan cara download media pembelajaran visual pada aplikasi canva (online)

- h. Setelah data di *download* dan tersimpan di *computer/laptop*, maka langkah selanjutnya guru bisa menampilkan media pembelajaran visual tersebut kedalam kelas. Jika *file* yang disimpan berupa *file pdf*, maka cara untuk menampilkannya adalah dengan cara: (jika aplikasi PDF di laptop menggunakan Acrobat PDF Pro 11)
 - a. Buka file dokumen PDF
 - b. Klik bagian atas dokumen yang tertulis *view*
 - c. Pilih /arahkan ke bawah dan klik **Full Screen Mode** atau bisa langsung tekan tombol keyboard: CTRL + L
 - d. Langkah selanjutnya tinggal anda menjelaskan materi kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva.

2. Pembahasan

Sesuai dengan perencanaan awal, pelaksanaan pendampingan kepada guru PAUD Al Muhaimin dan tim pelaksana (DPL dan Mahasiswa KKN) sudah meminta izin kepada Bapak Sekolah PIAUD untuk memberikan pendampingan. Sehingga kegiatan PKM ini dapat dilakukan sesuai dengan harapan yang diinginkan. Pelaksanaan pendampingan ini lebih di khususkan untuk guru-guru PAUD Al Muhaimin dan sejalan dengan bidang keahlian pemateri/DPL yaitu Bapak Zaenol fajri, M.Pd. Kegiatan pertama, pemateri memberikan pemahaman pentingnya media pembelajaran bagi anak usia dini dan pengenalan tentang materi aplikasi canva sebagai salah satu alternatif dalam pembuatan media pembelajaran visual maupun audio visual (video). Langkah kedua dilanjutkan dengan praktik menyusun/membuat media pembelajaran visual dengan menggunakan aplikasi canva secara *online* dan ambil yang gratis. Kegiatan pelaksanaan pelatihan ini akan dijelaskan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 9. Kegiatan Perkenalan dan sambutan dari Tim Pelaksana Pendampingan



Gambar 10. Penjelasan Materi Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Canva.

Semua peserta yang ikut dalam pelatihan ini sangat antusias, guru-guru PAUD Al Miuhaimin tampak sangat aktif melakukan tanya jawab tentang materi yang disampaikan oleh pemateri. Tujuan tanya jawab diskusi dengan peserta yaitu untuk mempermudah peserta menanggulangi kesulitan belajar membuat media pembelajaran visual menggunakan aplikasi canva. Adapun hal-hal yang sering muncul dalam pertanyaan peserta adalah tentang tentang fasilitas dan fitur-fitur yang ada dalam canva, apakah gratis atau harus bayar. Berdasarkan hasil pengamatan, para peserta memiliki minat yang tinggi sangat serius untuk berlatih dan menggunakan aplikasi canva. Para peserta yang ikut pelatihan menyusun media pembelajaran visual ini, mengikuti sampai akhir kegiatan termasuk cara *download* materi yang sudah dipraktikkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis canva tersebut. Selesai penjelasan materi oleh DPL KKN dan pendampingan cara mempraktikkan pembuatan media pembelajaran visual menggunakan aplikasi canva. Pemahaman para peserta kegiatan maka tim melakukan wawancara kepada beberapa peserta dengan didapatkan hasil, bahwa peserta sangat puas dengan pendampingan dan pelatihan cara membuat media pembelajaran visual menggunakan aplikasi canva. Secara umum peserta paham dan bisa mengoperasikan aplikasi canva. Sebagai berikut rangkuman hasil wawancara terhadap para peserta.

- a. Pelaksanaan pendampingan guru-guru PAUD Al Muhaimin dapat memberikan makna dan kesimpulan tentang meningkatnya keingintahuan peserta untuk lebih kreatif lagi membuat atau menyusun materi pembelajaran menggunakan aplikasi canva.
- b. Adanya perubahan dan meningkatnya pengetahuan serta pengalaman para peserta dalam mengoperasikan aplikasi canva.
- c. Keterlaksanaan pendampingan ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak, baik dari Kepala Sekolah maupun Guru-Guru PAUD Al Muhaimin. Serta didorong dengan antusiasme para peserta, rasa keingintahuan dan besarnya minat peserta saat kegiatan.
- d. Adanya kesadaran para peserta bahwa dengan pelatihan ini, bisa mempermudah dan mengikuti perkembangan teknologi khususnya dalam penyusunan media pembelajaran.
- e. Kompetensi para peserta dalam proses pemahaman materi tergolong cepat dan baik, sehingga para peserta mampu mempraktikkan penggunaan aplikasi canva dengan baik dan lancar.
- f. Ketercapaian materi pendampingan pelatihan sudah cukup baik, dari tenaga kependidikan (kepala sekolah dan Guru) PAUD Al Muhaimin sudah mampu secara maksimal ada 7 guru sedangkan yang 1 guru masih ada sedikit kebingungan karena guru tersebut tergolong guru senior yang jarang mengoperasikan laptop/computer. Maka sesuai dengan rumus keberhasilan adalah minimal 70% yang berhasil tanpa kebingungan menyusun media pembelajaran visual menggunakan aplikasi canva, yaitu:
 “Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva” bisa dikatakan berhasil atau tercapai ketika minimal 70% dari peserta (guru/ KS) yang ikut pelatihan sudah mampu menyusun/ membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Persentasi keberhasilan (K)} = \frac{X}{Z} = \frac{7}{8} = 87,5\% \text{ (keberhasilan)}$$

Kegiatan pelatihan ini ditutup dengan cara menyimpulkan pemaparan materi dan ucapan berterima kasih kepada pihak dalam kegiatan pelatihan, serta pembacaan doa yang dipimpin oleh rekan tim. Bagi para peserta dan semua pihak yang mengikuti kegiatan pelatihan ini, diberikan e-sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dan sebagai penghargaan. E-sertifikat ditandatangani langsung oleh kepala LPPPM Univeristas Nurul Jadid.

IV. KESIMPULAN

Hasil dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Kepala Sekolah dan Guru-Guru PAUD Al Muhaimin belum pernah mengoperasikan Aplikasi Canva terutama dalam pembuatan media pembelajaran. Guru-guru cenderung hanya menggunakan media yang sudah ada baik di lingkungan kelas ataupun lingkungan anak, seperti siswa menyebutkan jenis-jenis tumbuhan yang ada di halaman sekolah dan sebagainya. Setelah pelaksanaan Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Desa Pengarang Kecamatan Jambesari Darussolah Bondowoso dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva maka guru mulai paham pentingnya pembuatan media sendiri. Pentingnya mengikuti perkembangan teknologi dan keberhasilan guru dalam kegiatan pendampingan ini mencapai 87,5 % atau dari 8 guru yang ikut pelatihan ada 7 guru yang mampu dan mahir membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, serta ada 1 guru yang kurang mampu (masih bingung) yang disebabkan karena guru tersebut adalah guru senior yang memang kurang aktif mengoperasikan laptop sehingga guru kaku dalam menggunakan laptop.

REFERENSI

- [1] F. Yurnalisma, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Satu Sampai Lima Melalui Media Balok Angka bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas VII di SLBN1 Padang,” *J. Penelit. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 6, pp. 156–164, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/101682>

- [2] Khadijah, *Media Pembelajaran AUD*. Medan: Perdana Publishin, 2015.
- [3] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016, doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.
- [4] H. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- [5] S. Rahayu and T. Pahlevi, "Pengaruh Media Pembelajaran E-learning dengan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 91–99, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- [6] S. H. Khotimah, T. Sunaryati, and S. Suhartini, "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 676, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.683.
- [7] Z. Abidin, "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," *Edcomtech*, vol. 1, no. 1, p. 9, 2016.
- [8] W. Hartanto, "Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–18, 2016.
- [9] C. Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, *Instructional technology and media for Learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana, 2008.
- [10] I. D. Kurniawati and S.- Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, p. 68, 2018, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.1540.
- [11] R. & Susilana and C. Riyana, "Komputer dan media pendidikan di sekolah dasar," *Wacana Prima*, pp. 5–35, 2008.
- [12] G. & M. Sowntharya, "Audiovisual media and english learners," *Int. J. Recent Innov. Trends Comput. Commun.*, vol. 2 (2), pp. 384–386, 2014.
- [13] Z. Fajri, R. Toba, C. Muali, M. Ulfah, and F. Zahro, "The Implications of Naturalist Illustration Image Media on Early Childhood Learning Concentration and Motivation," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3278–3290, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2092.
- [14] S. Taiwo, "Teachers perception of the role media in classroom teaching in secondary schools," *Turkish Online J. Educ. Technol. – TOJET*, vol. 8, no. 1 Article 8, p. ISSN: 1303-6521, 2009.
- [15] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [16] N. Mila, A. Naila, Q. Azisah, and N. Arisah, "Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring," *Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabdi. 2021, "Penelitian dan Pengabdi. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19"*, pp. 181–188, 2021.
- [17] S. Resmi, I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi*, vol. 04, no. 02, pp. 335–343, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- [18] R. Rahmatullah, I. Inanna, and A. T. Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *J. Pendidik. Ekon. Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 317–327, 2020.
- [19] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, 2021.
- [20] F. Rahmawati and R. I. W. Atmojo, "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 6271–6279, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- [21] D. Rahmayanti and P. Jaya, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 8, no. 4, p. 107, 2020, doi: 10.24036/voteteknika.v8i4.110251.
- [22] S. Handayani, *Perlibatan Masyarakat Marginal Dalam Perencanaan dan Penganggaran Partisipasi (Cetakan Pertama)*. Surakarta: Kompip Solo, 2006.
- [23] A. Muhson, "Meningkatkan Profesionalisme Guru: Sebuah Harapan," *J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 2, 2012, doi: 10.21831/jep.v1i2.665.