

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN BERBAHASA PADA GURU YPI BAHRUL ULUM I BULU-BALEN- BOJONEGORO

Giati Anisah¹, Siti Labiba Kusna², Endang Puspitasari³

¹²³ Universitas Nahdlatu Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia
Email: giati@unugiri.ac.id¹, labiba@unugiri.ac.id², endangpuspitasari@unugiri.ac.id³,

Diterima :
26 Oktober 2023

Direview :
05 November 2023

Disetujui :
01 Desember 2023

Abstrak: Lembaga pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan dunia teknologi yang berakselerasi dengan sangat cepat, baik dalam perkembangan pembelajaran, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana juga untuk meningkatkan kualitasnya. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah untuk mendukung pembelajaran. Tujuan kegiatan ini untuk memberikan pengetahuan kepada guru dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk pembelajaran bahasa pada anak. Metode pelatihan dengan pemberian materi sebagai dasar pengetahuan awal, penjelasan penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran serta tutorial pembuatan video pembelajaran. Hasil kegiatan peserta sangat aktif dan antusias mengikuti kegiatan. Kesimpulan kegiatan dilanjutkan untuk pengembangan materi dan isi media pembelajaran untuk menstimulusi bahasa anak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Aplikasi Canva; Keterampilan Berbahasa

Abstract: Educational institutions need to adapt to the development of the world of technology which is accelerating very quickly, both in the development of learning, learning innovation, and the fulfillment of facilities and infrastructure as well as to improve their quality. One of the uses of technology in education is to support learning. The purpose of this activity is to provide knowledge to teachers by utilizing the Canva application as a creative and innovative learning medium for language learning in children. The training method is by providing material as a basis for initial knowledge, explaining the use of the Canva application in learning and tutorials for making learning videos. The results of the activities of the participants were very active and enthusiastic about participating in the activity. The conclusion of the activity is continued for the development of material and content of learning media to stimulate children's language.

Keywords: Learning Media; the Canva application; Language Skills

PENDAHULUAN

Setiap lembaga pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan dunia teknologi yang berakselerasi dengan sangat cepat, baik dalam perkembangan pembelajaran, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana. Tak terkecuali lembaga pendidikan yang bernaung pada YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro (PAUD-RA-MI). Pembelajaran untuk anak usia dini (termasuk kelas awal

sekolah dasar) perlu dirancang menarik dan inovatif agar anak termotivasi untuk belajar sehingga pencapaian di masa *golden age*-nya dengan penyediaan ragam media yang inovatif dan atraktif. Pembuatan media pembelajaran yang atraktif merupakan salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang mengandung materi instruksional dan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran (1) (2). Saat ini, media pembelajaran untuk anak tidak selalu berupa barang, tetapi dapat berupa tayangan interaktif melalui layar LCD.

Permasalahan yang dihadapi oleh lembaga YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro adalah belum digunakannya media pembelajaran berbasis IT. Hal ini dikarenakan pengetahuan dan keterampilan guru yang masih kurang di bidang pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Padahal, penggunaan media pembelajaran berbasis IT telah menjadi kebutuhan mutlak bagi setiap sekolah. Hal ini dikarenakan anak yang belajar di YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro adalah generasi Alpha yang sangat dekat dengan teknologi digital (3). Mereka akan lebih mudah menyerap dan menguasai substansi kompetensi melalui media pembelajaran berbasis teknologi IT. Berdasarkan Data Pusat Statistik sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun telah mampu menggunakan *smartphone*. Sementara, 24,96% telah mampu mengakses internet (4). Terdapat enam kemampuan fondasi anak usia dini yang perlu distimulasi yaitu, (a) mengenal nilai agama dan budi pekerti, (b) keterampilan sosial dan bahasa, (c) kematangan emosi, (d) kematangan kognitif, (e) keterampilan motorik dan perawatan diri, dan (f) perkembangan terhadap belajar yang positif (5). Kemampuan berbahasa menjadi penting untuk distimulasi perkembangannya dikarenakan kemampuan ini akan mendorong anak melakukan komunikasi positif dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak, yaitu teman sebaya dan orang dewasa baik di sekolah, rumah, maupun lingkungan sekitar (6). Keterampilan berbahasa perlu distimulasi dengan baik agar anak mampu menguasai dasar-dasar berkomunikasi yang baik.

YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro memiliki beberapa kekuatan dan kelebihan yang kemudian menghadirkan peluang dan ancaman. Kekuatan yang dimiliki oleh meliputi jenjang PAUD, RA dan MI adalah anak yang banyak, antara 20-40 anak per jenjang yang dibagi dalam beberapa kelas. Jumlah anak tersebut merupakan salah satu kekuatan dimana proses pembelajaran yang bagus akan menstimulasi penguasaan kompetensi lebih banyak anak untuk maju dan terampil. Selain itu, kekuatan lain ada pada tenaga pengajar yang masih muda sehingga akan mudah untuk beradaptasi dan belajar pada hal-hal baru. Kelemahan YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro adalah masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis IT. 80% guru masih menggunakan modul ajar sebagai sarana belajar sehari-hari. Anak diminta untuk menebalkan huruf, menirukan tulisan, dan mengejanya sebagai stimulasi kemampuan berbahasa. Komunikasi lisan jarang sekali disentuh dalam pembelajaran.

Berdasarkan kekuatan dan kelemahan di atas, memunculkan peluang berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru YPI Bahrul Ulum I

Bulu-Balen-Bojonegoro. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga mampu menstimulasi kemampuan berbahasa anak. Lebih luas lagi, keterampilan guru tersebut dapat digunakan untuk membuat media untuk membangun fondasi kemampuan anak lainnya. Media pembelajaran berbasis IT yang didukung sarana IT kelas yang baik telah menjadi kebutuhan tidak terelakan. Ancaman yang muncul jika hal ini tidak dipenuhi dan sekolah terus menggunakan media pembelajaran konvensional adalah perkembangan anak lamban dan berpengaruh pada kualitas kompetensi anak di jenjang pendidikan berikutnya, bahkan terbawa hingga anak remaja dan dewasa.

Pengabdian ini mendukung realisasi indikator kinerja utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya dalam poin (a) hasil kerja dosen digunakan di masyarakat, (b) dosen berkegiatan di luar kampus, dan (c) mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus. Hasil kerja dosen berupa keterampilan pembuatan media menggunakan Canva dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, khususnya guru di YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro. Terdapat beberapa riset mengenai pengembangan media berbasis Canva untuk berbagai keterampilan yang kemudian diadaptasi ke dalam pengabdian ini. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Hapsari, et al (7) yang menghasilkan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan perkembangan anak sebagai persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Penelitian relevan lainnya ditulis oleh Rahmatullah, et al (2) yang menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mahardika, et al (8) yang menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva untuk pembelajaran daring. Terdapat juga pengabdian serupa yang telah dilakukan oleh Monoarfa, et al (9) di Kabupaten Goa dan Nurhayati, et al (10) di Kota Palembang. Kedua pengabdian tersebut terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran inovatif sehingga mempengaruhi proses belajar mengajar serta kompetensi anak. Pengabdian ini pun diharapkan akan meningkatkan keterampilan serupa sehingga meningkatkan layanan lembaga kepada anak.

METODE

Metode kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dan pengadaan sarana IT kelas. Kegiatan pengabdian ini bermitra dengan Guru YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro. Peserta kegiatan ini adalah 20 guru yang berasal di YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro.

Kegiatan dilakukan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan permasalahan mitra, yaitu diskusi, demonstrasi dan simulasi, evaluasi. Kegiatan diskusi dipilih untuk memberikan pemahaman pada guru mengenai pentingnya media berbasis IT untuk pembelajaran dan pentingnya stimulasi empat elemen bahasa pada anak. Kegiatan demonstrasi digunakan untuk memberikan contoh kepada guru tata cara pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Selanjutnya, simulasi dilakukan agar peserta kegiatan dapat mempraktikkan secara langsung pembuatan media yang telah didemonstrasikan oleh pemateri. Simulasi ini dapat menunjukkan sejauh mana kemampuan peserta dalam

membuat media pembelajaran berbasis Canva untuk stimulasi kemampuan berbahasa. Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi kegiatan dan diberikan bantuan LCD Proyektor untuk sekolah.

Kegiatan dibagi menjadi tiga sesi, sesi 1 terkait diskusi mengenai pentingnya media berbasis IT untuk pembelajaran dan pentingnya stimulasi empat elemen bahasa pada anak. Sesi 2 berupa demonstrasi dan simulasi pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Selanjutnya guru diminta untuk menyelesaikan media secara mandiri dan dikumpulkan kepada kepala sekolah. Sesi 3 adalah sesi penayangan dan evaluasi hasil media. Instrumen yang digunakan berupa aplikasi Canva, kuesioner evaluasi, dan dokumentasi serta video kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dengan memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Menstimulasi Keterampilan Berbahasa Untuk Guru Ypi Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan kerja sama TIM yang terdiri dari dua dosen dan dua mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama islam dan Pendidikan islam anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan selama satu hari. Kegiatan pertama adalah perancangan kegiatan dan pemberian materi mengenai perancangan media pembelajaran kretaif, pemberian materi pengenalan aplikasi Canva, memberikan pemahaman kepada peserta hal-hal yang harus dipersiapkan selama kegiatan pelatihan dan melakukan diskusi untuk menegukur sejauh mana pemahaman peserta dalam pembuatan media pembelajaran

Pada kegiatan hari kedua adalah pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva. Pada kegiatan ini pemateri terlebih dahulu memberikan matarei pengenalan aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan (Canva) mulai dari pengenalan loging, fitur, resousces Canva, edit teks, mewarnai teks, mengubah bentuk huruf, dan editing video pembelajaran



Gambar 2. Pelaksanaan Pembuatan Media Pembelajaran

Setelah pemberian penjelasan awal dari TIM kegiatan pengabdian, selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk bekerja secara langsung membuat media

pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang disesuaikan dengan kelas dan materi yang akan diajarkan dikelas. Selama proses pembuatan media pembelajaran tim pengabdian selalu mengawasi dan memberikan bantuan ketika ada peserta yang merasakan kesulitan dalam penggunaan aplikasi Canva. Tahap ketiga adalah pelaksanaan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini setiap perwakilan peserta mempersentasikan hasil karya media pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh semua peserta pelatihan dan dianggap sangat membantu dalam peningkatan proses pembelajaran. Dibawah ini adalah persentase respon peserta terhadap pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva.

Tabel 1. Respon peserta setelah di laksanakan pelatihan

Keterangan	Jumlah Peserta	Prosentase
Sangat setuju	16	80%
Setuju	4	20%
Tidak setuju	0	0%

Berdasarkan table di atas jumlah peserta yang menyatakan pendapatnya sangat setuju bahwa media pembelajaran menggunakan Canva ini sangat membantu dalam proses pembelajaran sebanyak 16 peserta dan 4 pesertaa menyatakn setuju.



Gambar 3. Respon Peserta Terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Gambar diatas memperlihatkan respon yang diberikan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Hasil yang diberikan peserta adalah tidak ada peserta yang tidak setuju, 20 % peserta memberikan penilaian setuju, dan 80% peserta sangat setuju media pembelajaran menggunakan Canva ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi diatas menunjukkan bahwa peserta sangat antusias, termotivasi selama kegiatan pelatihan dan memberikan respon yang sangat bagus. Kegiatan pelatihan ini berhasil dan 100% peserta mengatakan mendapatkan pengalaman baru setelah mengikuti pelatihan

KESIMPULAN

Kegiatan tersebut telah menambah ilmu pengetahuan dan wawasan guru-guru YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro tentang Canva yang dapat menjadi salah satu referensi pembuatan media pembelajaran. Selain itu, kegiatan pengabdian dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam hal keterampilan maupun inovasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi para siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Lembaga Pengabdian dan pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, terimakasih kepada mitra YPI Bahrul Ulum I Bulu-Balen-Bojonegoro.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmadani F. Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN Konf Pendidik Nas.* 2020;2(1):93–7.
- Rahmatullah R, Inanna I, Ampa AT. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *J Pendidik Ekon Undiksha.* 2020;12(2):317–27.
- Purnama S, Sunan U, Yogyakarta K. Pengasuhan digital untuk anak generasi alpha. *Al Hikmah Proc Islam Early Child Educ.* 2018;1(1):493–502.
- Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel [Internet]. [cited 2023 Apr 8]. Available from: <https://dataindonesia.id/digital/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel>
- Aditomo A. Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA). Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknol Republik Indones. 2022
- nggraini V, Yulsyofriend Y, Yeni I. Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagog J Anak Usia Dini Dan Pendidik Anak Usia Dini.* 2019;5(2):73–84.
- Hapsari GPP, Zulherman Z. Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar anak. *J Basicedu.* 2021;5(4):2384–94.
- Mahardika AI, Wiranda N, Pramita M. Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *J Pendidik Dan Pengabd Masy.* 2021;4(3)
- Monoarfa M, Haling A. Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In: *Seminar Nasional Hasil Pengabdian.* 2021. p. 1085–92.
- Nurhayati N, Vianty M, Nisphi ML, Sari DE. Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Din J Pengabd Kpd Masy.* 2022;6(1):171–80

- Umarella S, Saimima MS, Husein S. Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. Al-Iltizam J Pendidik Agama Islam. 2018;3(2):237
- Widodo GS, Rofiqoh KS. Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha. 2020
- Pamuji SS, Inung Setyami SS. Keterampilan Berbahasa. Guepedia; 2021.