

## Pelatihan *Canva* Untuk Guru PG & TK Arcamanik Sebagai Media Pembelajaran Digital

Fida Nirmala Nugraha<sup>1</sup>, Litasari Widyastuti Suwarsono<sup>2</sup>, Atya Nur Aisha<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Industri, Telkom University  
E-mail: <sup>1</sup>fidann@telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>litasari@telkomuniversity.ac.id,  
<sup>3</sup>atyanuraisha@telkomuniversity.ac.id

### Abstrak

Siswa didik yang dihadapi guru-guru PGTK khususnya guru-guru PGTK di Kecamatan Arcamanik saat ini termasuk ke dalam generasi Alpha yang memiliki karakteristik khas antara lain *digital native*. Mereka lahir di era digital dan sudah terbiasa berinteraksi dengan gadget sejak dini. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru yang berasal dari generasi yang berbeda. Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah membiasakan diri dengan teknologi yang ada dan memanfaatkannya sebagai bagian dari media pembelajaran yang digunakan dalam mentransfer ilmu pada siswa didiknya. Di sisi lain, para guru belum sepenuhnya terampil dapat menggunakan teknologi sebagai salah satu alat bantu media ajar. Berdasarkan hal tersebut maka program pengabdian masyarakat kali ini akan memfokuskan pada pendampingan pada guru-guru PGTK Kecamatan Arcamanik khususnya terkait penggunaan teknologi *Canva* dalam membuat proyek bahan ajar. Hasil pengukuran kemampuan menggunakan *Canva* sebelum dan sesudah *workshop* menunjukkan bertambahnya jumlah guru yang mengetahui *Canva* (meningkat 21,43%) dan menggunakan *Canva* sebagai salah satu alat bantu ajar (meningkat 45,24%). Hal ini menjadi bekal bagi para guru untuk menerapkannya dalam praktik mengajar sehari-hari yang sejalan dengan *digital native* siswa didiknya.

Kata kunci : generasi Alpha, guru PGTK, *Canva*, media ajar

### Abstract

*The students faced by PGTK teachers, especially PGTK teachers in Arcamanik District, currently belong to the Alpha generation, which has one distinctive characteristic among others: digital native. They were born in the digital era and are used to interacting with gadgets since their birth. This is a challenge for teachers who come from different generations. Teachers need to get in touch themselves with existing technology and using it as part of the learning media used in transferring knowledge to their students. On the other hand, they are not accustomed to using technology as a teaching media tool. Therefore the community service program this time will focus on assisting those teachers, especially in using Canva in a mini teaching material projects. Before and after questionnaire showed that there was a 21.43% increased in the teachers' familiarity of Canva and 45.24% increased in used Canva as a teaching aid. This is a provision for teachers to apply it in daily teaching practices that are in line with the digital native of their students.*

*Keywords: Alpha generation, PGTK teachers, Canva, teaching aid*

## 1. PENDAHULUAN

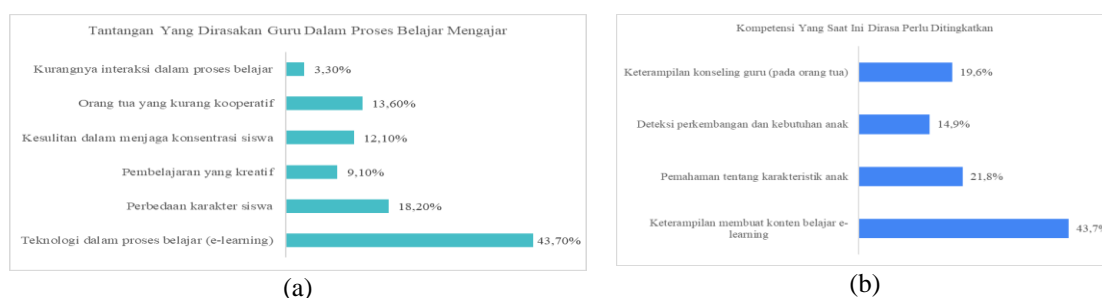
Pembelajaran dengan menggunakan media digital sebenarnya sudah lama menjadi wacana dalam pendidikan di Indonesia, termasuk bagi pendidikan anak usia dini. Hanya saja, penggunaan media digital baru secara massif digunakan ketika Indonesia dilanda pandemic COVID 19. Dengan diberlakukannya belajar secara daring, maka sekolah dan guru-guru pengajar harus menggunakan media digital untuk proses pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, Pemerintah melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri SKB [1], menghimbau sekolah untuk melaksanakan Pertemuan Tatap Muka (PTM) Terbatas sejak Januari 2022 sesuai dengan ketentuan yang ada, termasuk TK dan PAUD. Meskipun demikian, kebutuhan akan adanya penggunaan media digital dirasakan penting bagi guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Sejumlah penelitian menunjukkan peran teknologi dalam proses belajar mengajar anak usia dini diantaranya untuk membantu mengembangkan kemampuan refleksi secara sosial dan kognitif [2]; membantu guru dalam melakukan asesmen pada muridnya [3] dan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar akan membuat proses belajar menjadi interaktif dan lebih visual) [4]. Permasalahannya kemudian berkaitan dengan tingkat kesiapan guru dan sekolah dalam penggunaan metode belajar dengan media digital; kemampuan guru untuk mengintegrasikan media digital ke dalam metode belajar yang ada; serta jenis *tools* yang dapat digunakan oleh guru untuk menyusun materi belajar yang ada.

Sejumlah studi mengenai kesiapan guru dalam menghadapi teknologi dalam proses pengajaran, menunjukkan perlu ditingkatkannya kompetensi guru dalam menggunakan teknologi yang ada untuk mengembangkan materi belajar [5] dan pelatihan yang diberikan pada guru PAUD/TK dapat meningkatkan pemahaman tentang bagaimana cara menggunakan media dan sumber-sumber berbasis internet yang dapat digunakan dalam praktek pengajaran guru [6]. Oleh karenanya, pelatihan pada guru dapat digunakan untuk menyiapkan para guru untuk meningkatkan kompetensi mereka agar siap menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa cara diantaranya dengan *storytelling* [7], *digital picture book*, *animation story book* [8]. Selain menyampaikan materi, media digital juga dapat digunakan dalam proses asesmen dan pembuka diskusi dalam kelas. Terdapat berbagai tool dan aplikasi yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan media digital ini, diantaranya dengan *PowerPoint*, *Canva* dan *Learning Management System*.

Setelah pandemik mulai mereda, para guru dihadapkan pada adanya perubahan diantaranya perubahan kurikulum merdeka belajar dan juga tetap adanya kemungkinan tetap digunakannya pembelajaran daring atau jarak jauh (PJJ) untuk anak usia dini. Kebutuhan untuk menggunakan media digital atau teknologi pada anak usia dini juga menjadi meningkat. Kondisi ini diperkuat dengan hasil survey yang diberikan pada guru-guru PGTK Arcamanik mengenai kebutuhan pengembangan mereka yang dapat dilihat pada Gambar 1 (a).

Pada Gambar 1 (a), terlihat bahwa mayoritas responden menilai bahwa tantangan yang dirasakan paling dominan dalam proses belajar mengajar pasca pandemi adalah pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar (43,70%). Pemanfaatan teknologi yang diharapkan dapat mempermudah dan mendukung fleksibilitas dalam belajar, dapat menjadi penghambat apabila guru PGTK belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mumpuni terkait jenis teknologi yang dapat dipergunakan.



Gambar 1. (a) Tantangan Yang Dirasakan Guru Dalam Proses Belajar Mengajar; (b) Respon dari Guru terkait Kebutuhan Peningkatan Kompetensi

Hal lain yang dirasakan guru terkait kesiapan dalam menyampaikan materi ajar pada Generasi Alpha, menyangkut kompetensi guru sendiri yang masih perlu ditingkatkan, yang tercermin dari hasil survey pada Gambar 1 (b). Sebagian besar guru (43,70%) mempersepsikan bahwa kompetensi yang masih perlu ditingkatkan berkaitan dengan keterampilan dalam membuat konten belajar *e-learning*. Berdasarkan situasi permasalahan yang dihadapi, maka kegiatan pengabdian masyarakat kali ini akan diselenggarakan dalam bentuk *workshop* dengan tujuan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dari guru PGTK dalam pemanfaatan aplikasi Canva untuk menyusun konten pembelajaran digital.

## 2. METODE

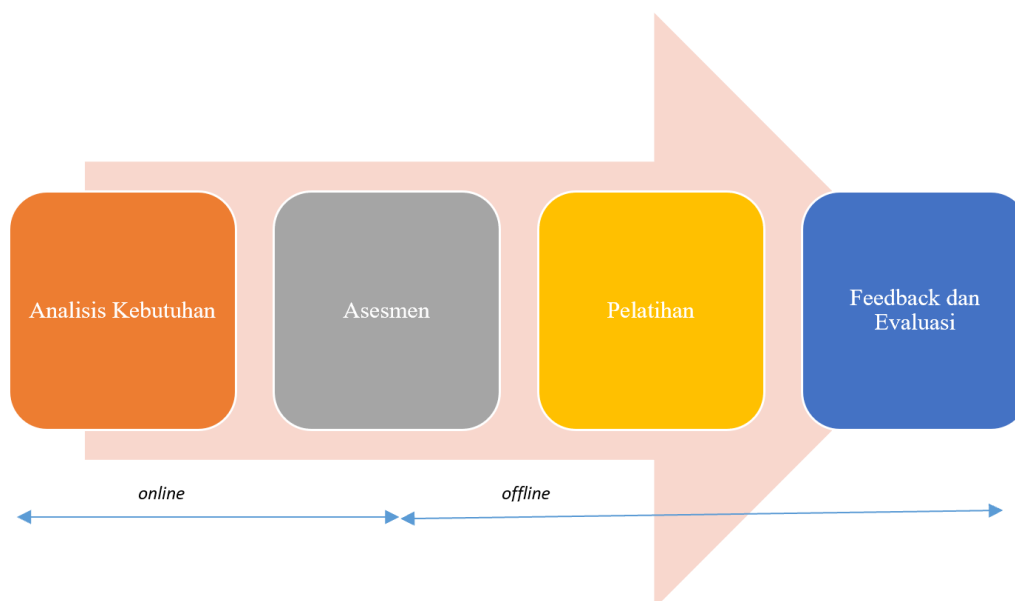
Program akan dilakukan dalam 2 (dua) bentuk kegiatan, yaitu kegiatan pelatihan secara *onsite* yang dilaksanakan secara langsung (*synchronous*), dan kedua dalam bentuk asesmen serta monitoring dan evaluasi progress yang akan disampaikan secara *asynchronous* melalui daring (*online*). Metode yang akan digunakan dalam pelatihan *onsite* adalah dengan metode ceramah dan *workshop*. Metode ceramah terutama ditujukan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman pada Guru mengenai beberapa alternatif teknologi dan tools yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan pembelajaran digital. Sedangkan metode *workshop* digunakan untuk mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh dari metode ceramah ke dalam karya nyata (media ajar yang memanfaatkan bantuan teknologi).

Gambar 2 menunjukkan rangkaian tahapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan. Tahapan dalam kegiatan ini dapat dibagi menjadi 5 yaitu:

### 2.1 Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui kebutuhan masyarakat sasaran (dalam hal ini guru-guru PG & TK Kecamatan Arcamanik), maka dilakukan tinjauan fenomena terkait hal-hal yang dialami guru-guru di tingkat pendidikan dini.

- Mengidentifikasi kondisi para guru PG dan TK terkait tantangan yang dihadapi saat melakukan aktivitas belajar mengajar dengan siswa didik generasi Alpha.
- Menyusun list kebutuhan pengembangan kemampuan guru berdasarkan hasil identifikasi tersebut.



Gambar 2. Skema Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

## 2.2 Asesmen

Untuk memperkuat hasil tinjauan fenomena, maka dilakukan asesmen sederhana berupa penyebaran kuesioner kepada para guru tersebut untuk mengetahui tantangan serta kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan itu.

- Menyusun kuesioner untuk memperoleh informasi mengenai wawasan calon peserta terkait media e-learning khususnya *Canva* serta pemanfaatannya.
- Menyebarkan kuesioner pada seluruh calon peserta pelatihan sebelum dan sesudah pelatihan.
- Melakukan penghitungan hasil kuesioner.

## 2.3 Pelatihan

Berdasarkan tahap 1 dan 2 di atas, maka dibuatlah rancangan pelatihan dalam dua kategori besar:

- 1) Menyusun TOR Pelatihan, yang terdiri dari :
  - Pendahuluan (alasan mengapa perlu pengembangan bahan pembelajaran digital)
  - Tools dalam pengembangan bahan pembelajaran digital.
  - Metode untuk mendukung pembelajaran digital
- 2) Melaksanakan Pelatihan

## 2.4 Feedback dan Evaluasi

*Feedback* peserta diperoleh dari hasil kuesioner terkait materi (pengetahuan dan keterampilan peserta mengenai *Canva*) serta reaksi terhadap aktivitas yang dilakukan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan skema pelaksanaan sebagaimana yang digambarkan pada gambar 3 di atas, berikut hasil yang diperoleh dalam setiap tahapannya:

### 3.1 Analisis Kebutuhan

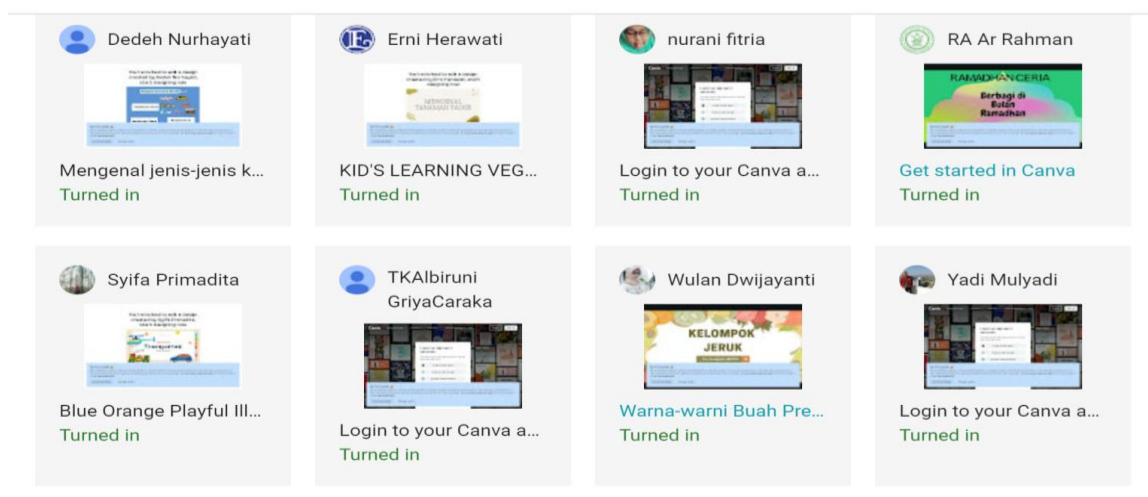
Dari kuesioner yang disebar sebelum pelaksanaan pelatihan, diketahui bahwa kesenjangan terbesar yang dirasakan adalah kesenjangan kompetensi mengenai pembuatan konten e-learning (43,7%). *Canva* dipilih sebagai media e-learning yang akan diajarkan mengingat *Canva* dapat diakses secara gratis, template pilihan bervariasi dan berwarna serta relatif mudah digunakan [9]. Sebelum pelatihan dilaksanakan, hasil kuesioner menunjukkan bahwa sudah ada guru yang mengetahui tentang *Canva* (73,81%). Hal ini juga menunjukkan bahwa *Canva* bukanlah media yang sama sekali asing bagi para guru.

### 3.2 Asesmen

Untuk memperkuat hasil tinjauan fenomena, maka dilakukan asesmen sederhana berupa penyebaran kuesioner kepada para guru tersebut untuk mengetahui tantangan serta kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan itu. Hasil asesmen dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 yang kemudian ditindaklanjuti dengan membuat materi dan rancangan pelatihan untuk memperkecil kesenjangan kompetensi tersebut. Kali ini, kesenjangan kompetensi yang paling besar.

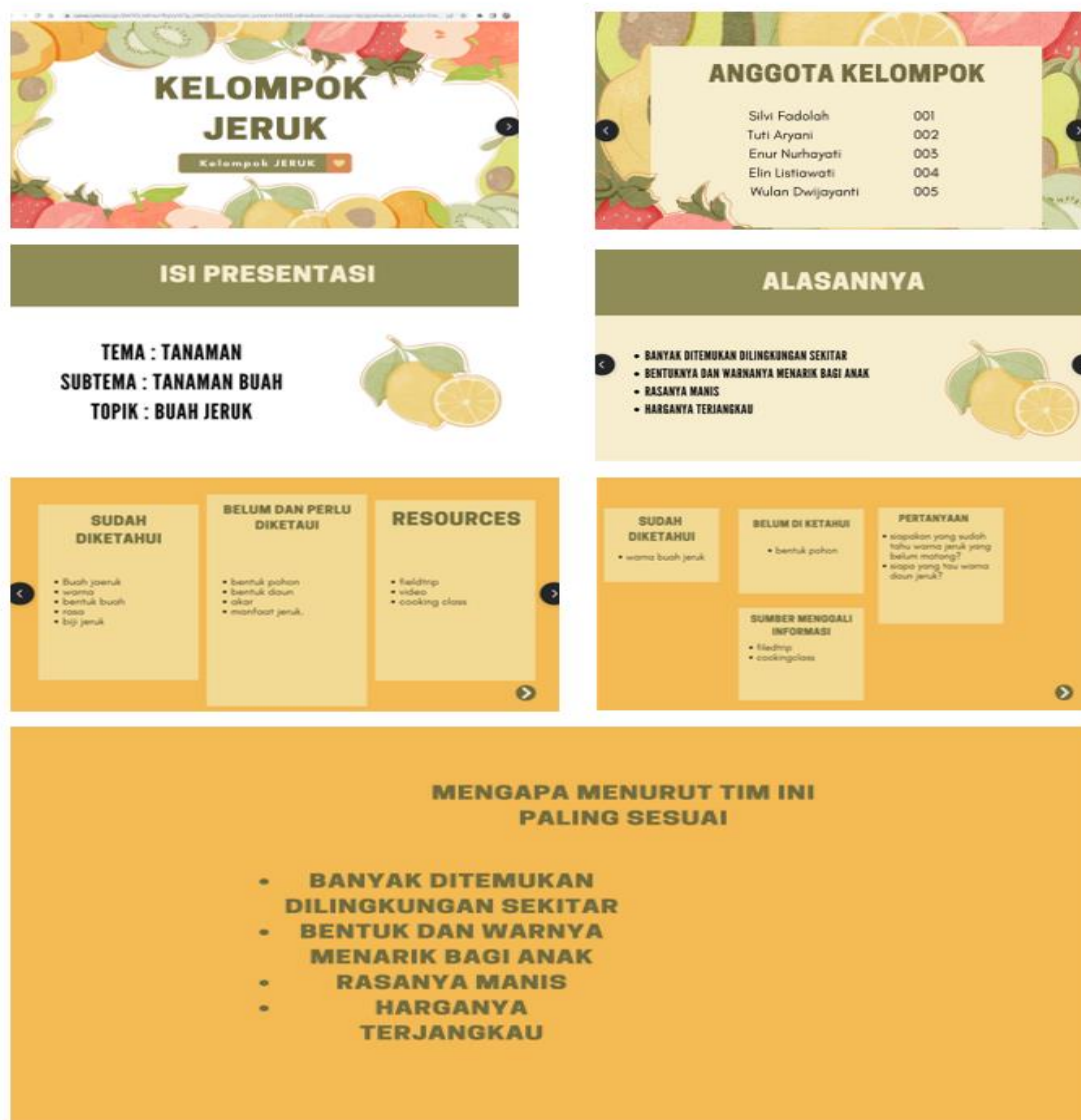
### 3.3 Pelatihan

Berdasarkan tahap 1 dan 2 di atas, rancangan pelatihan dibuat dalam dua kategori besar: 1) Pengantar serta kaitan antara kurikulum merdeka dengan aktivitas pelatihan, tools yang dapat digunakan salah satunya yaitu *Canva*. Pelatihan dihadiri oleh 42 peserta yang mengikuti dari awal hingga akhir, 2) Praktik membuat contoh materi ajar dengan menggunakan *Canva* secara langsung. Di sini peserta dibagi kedalam 8 kelompok kecil yang satu kelompoknya terdiri dari 5-6 orang. *Canva* sebagai alat bantu ajar digunakan untuk menyampaikan satu tema materi yang dipilih berdasarkan kesepakatan kelompok untuk satu kali pertemuan. Setiap kelompok bebas memilih dan menentukan tema apa yang akan disampaikan serta materi apa yang akan dipilih untuk dibuat dengan *Canva*.



Gambar 3. Hasil *Canva* Setiap Kelompok

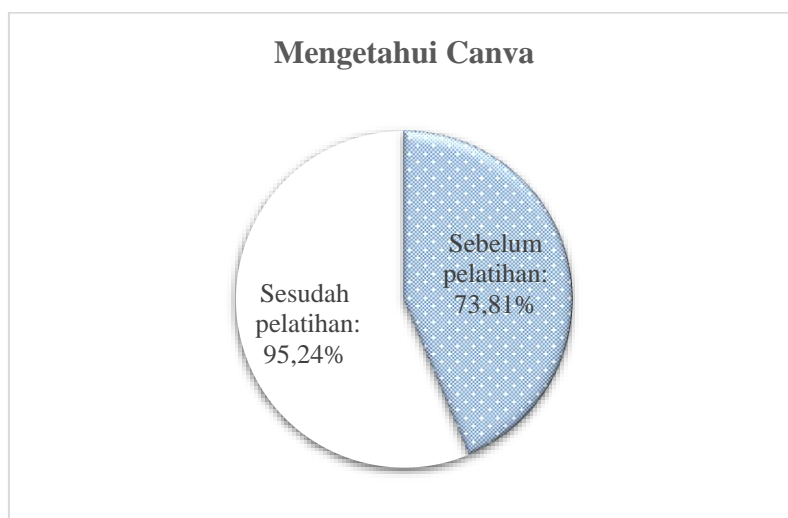
Contoh *Canva* Kelompok Jeruk. Kelompok ini sepakat untuk memilih tema tanaman jeruk. Mereka membuat slide dengan *Canva* untuk menyampaikan materi 1 pertemuan mengenai tanaman jeruk ini. Materi yang mereka akan sampaikan mengenai pengenalan pohon jeruk. Berikut contoh materi yang dibuat:



Gambar 4. Detail Usulan Program Belajar dengan Media Canva dari Kelompok Jeruk

### 3.4 Feedback dan Evaluasi

*Feedback* peserta diperoleh dari hasil kuesioner terkait materi (pengetahuan dan keterampilan peserta mengenai *Canva*) serta reaksi terhadap aktivitas yang dilakukan. Berikut hasil kuesioner terkait materi pelatihan sebelum dan sesudah pelatihan:



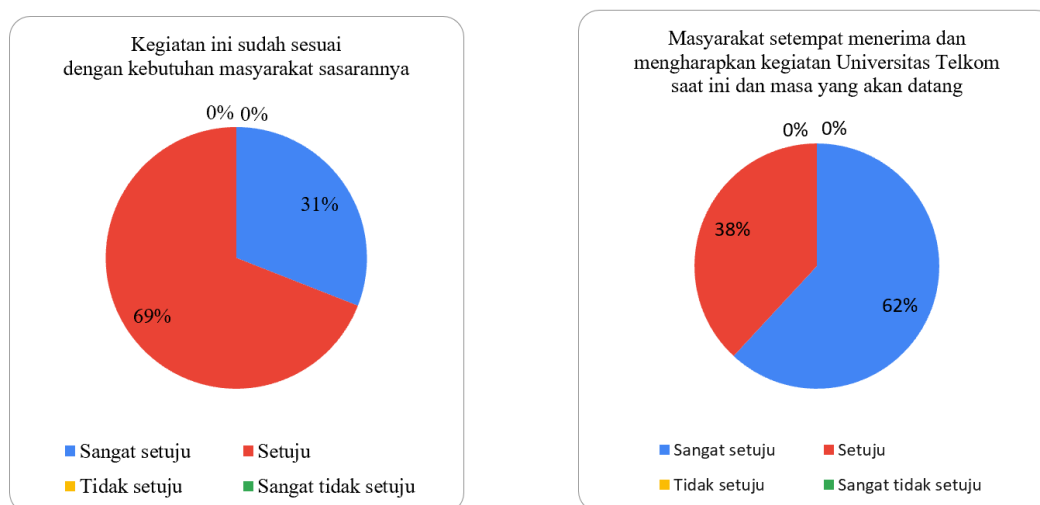
Gambar 5. Pengetahuan Peserta Mengenai Canva

Gambar 5 menunjukkan bahwa guru-guru PG & TK sebagai peserta pelatihan, menunjukkan peningkatan pengetahuan terkait *Canva* setelah mengikuti pelatihan dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Sekalipun pada umumnya (73,81%) peserta sudah mengetahui adanya *Canva*, namun dengan mengikuti pelatihan peserta yang mengetahui hal tersebut semakin meningkat. Sisanya sebesar 4,76% peserta setelah pelatihan yang masih belum mengetahui mengenai *Canva* dapat disebabkan karena mereka masih melakukan aktivitas terkait tugas strukturalnya saat pelatihan berlangsung.



Gambar 6. Pengalaman Peserta Menggunakan Canva

Gambar 7 menunjukkan persentase peserta yang pernah memanfaatkan *Canva* sebagai media penyampaian materi ajar. Peningkatannya di sini sebesar 45,24%. Di sini memang tidak mencapai 100% peserta memanfaatkan *Canva*, karena simulasi pelatihannya berkelompok. Selain survey sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan, disebarkan pula survey penilaian reaksi peserta terhadap pelatihan yang dilakukan. Berikut hasil penilaian reaksi dari peserta:



Gambar 7. Hasil Penilaian Umpan Balik

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Informasi dan penjelasan pada bagian-bagian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru PG & TK di Kecamatan Arcamanik Bandung mengenai *Canva*. Kondisi ini menjadi awal yang baik bagi mereka untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa didik Generasi Alpha yang berada dalam asuhannya. Kelamahan utama dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan untuk melakukan pendampingan secara lebih khusus dalam pembuatan materi ajar dengan memanfaatkan media *Canva*. Hal ini dapat menjadi agenda kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya agar kompetensi para guru ini lebih optimal.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Para penulis artikel ini mengucapkan terima kasih kepada Universitas Telkom yang telah mendanai pelaksanaan aktivitas pengabdian masyarakat kali ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Humas Kemendikbudristek/UN, 2021, Pemerintah Terbitkan SKB 4 Menteri Panduan Pembelajaran di Masa Pandemi, <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/pemerintah-terbitkan-skb-4-menteri-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi>, diakses tanggal 15 Maret 2022.
- [2] Ching, C.C, dan Wang, X.C, 2006, Digital Photography and Journals in a KindergartenFirst-Grade Classroom: Toward Meaningful Technology Integration in Early Childhood Education, *Early Education & Development*, No. 3, Vo. 17, 347-371.
- [3] Daniels, E., Pyle, A., dan DeLuca, C, 2020, The role of technology in supporting classroom assessment in play-based kindergarten, *Teaching and Teacher Education*, Vol. 88, 1-12, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102966>.
- [4] Moos, D.C, dan Marroquin E., 2010, Multimedia, hypermedia, and hypertext: Motivation considered and reconsidered, *Computers in Human Behavior*, Vol. 26, 265-276, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.004>.



- [5] Novitasari, Y., dan Fauziddin, M., 2022, Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, No.4, Vol. 6, 3570-3577, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2333/pdf>.
- [6] Hapsari, S.A, dan Pamungkas, H, Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro, 2019, *WACANA*, No.2, Vol. 18, 225-233.
- [7] Maureen, I.Y, van der Meij, H., dan de Jong, T, 2020, Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education, *International Journal of Early Childhood* No. 52, 55–76, <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00263-7>.
- [8] Lin, C.H, 2012, Application of a Model for the Integration of Technology in Kindergarten: An Empirical Investigation in Taiwan, *Early Childhood Education Journal* No. 40, 5–17, DOI 10.1007/s10643-011-0494-5.
- [9] Lancet, Yaara; Zukerman, Erez (7 Januari 2014). "[Canva review: Free tool brings much-needed simplicity to design process](https://www.pcworld.com/article/449059/Canva-review-free-tool-brings-much-needed-simplicity-to-design-process)". *PC World*, <https://www.pcworld.com/article/449059/Canva-review-free-tool-brings-much-needed-simplicity-to-design-process.html>, diakses tanggal 23 Januari 2023.