

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI HIMPAUDI MUSTIKA JAYA

Ari Nurul Alfian¹, Nadya Safitri², Muhamad Baydhowi³, Gilang Mukti Setio Bekt⁴
Manajemen Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Bina Insani
¹arin@binainsani.ac.id, ²nadyasafitri@binainsani.ac.id, ³
muhamadbaydhowi@binainsani.ac.id, ⁴gilangmuktisetio123@gmail.com

Abstrak

Kemampuan penguasaan teknologi dan informasi khususnya media pembelajaran pada para Pendidik dalam penguasaan konsep media pembelajaran sangat diperlukan. Persoalan yang dihadapi para pendidik dari HIMPAUDI masih belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu, masih belum memahami pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Solusi dari permasalahan di atas adalah membuat media pembelajaran serta video pembelajaran menggunakan Canva aplikasi desain alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya. Metode dalam pelaksanaan PkM ini dengan memberikan pelatihan dan demonstrasi kepada peserta dalam penggunaan aplikasi dari Canva. Sasaran utama adalah para Pendidik pada HIMPAUDI Kecamatan Bekasi Barat dimana terdapat 2 orang Narasumber, 1 orang Moderator dan 1 orang Techinal Support. Pelaksanaan PkM ini didukung media online berupa zoom, YouTube dan Link Google Drive. Luaran dari PkM ini adalah Streaming YouTube dan draft Jurnal PkM Terindeks Sinta Ristek BRIN.

Kata kunci—Canva, Media Pembelajaran, Himpaudi

Abstract

The ability to master technology and information, especially learning media for educators in mastering the concept of learning media is very necessary. The problems faced by educators from HIMPAUDI are still not utilizing the use of learning media in the learning process. In addition, they still don't understand how to make learning media using the Canva application. The solution to the problems above is to create learning media and learning videos using Canva, a design application, design aids and online publications with the mission of empowering everyone around the world to create any design and publish it. The method for implementing this PkM is by providing training and demonstrations to participants in using Canva's applications. The main targets are educators at HIMPAUDI, West Bekasi District where there are 2 resource persons, 1 moderator and 1 technical support person. The implementation of this PkM is supported by online media in the form of zoom, YouTube and Google Drive links. The outputs of this PkM are YouTube Streaming and the draft of the BRIN Sinta Ristek Indexed PkM Journal.

Keywords— Canva, Himpaudi, Learning Media

PENDAHULUAN

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Lebih lanjut, PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (J. Tedjawati, 2011).

HIMPAUDI adalah suatu organisasi independen yang menghimpun unsur pendidik dan tenaga kependidikan anak usia dini. Pendidik anak usia dini adalah tenaga yang berperan menjadi panutan, pembimbing, pengasuh dan fasilitator bagi anak usia dini. Pendidik bagi anak usia dini disebut pendidik (guru). Sedangkan tenaga kependidikan adalah pengelola, pemerhati, pakar, praktisi dan masyarakat umum lainnya yang melaksanakan program PAUD (J. M. Tedjawati, 2011).

Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global. (Budiman, 2017).

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. (Pelangi et al., 2020).

Adapun permasalahan pada mitra, yaitu: pada tenaga pendidik dari HIMPAUDI untuk saat ini belum ada pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam mendukung

kegiatan pembelajaran, sehingga para tenaga pendidik ingin mengetahui mengenai pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

Solusi dari permasalahan Mitra PkM adalah: diadakannya webinar PkM dengan tema media pembelajaran yang berjudul pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva sehingga saat bekerja nanti dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran. Luaran dari PkM ini adalah Jurnal PkM Terindeks Sinta Ristek BRIN dan video youtube.

Berlandaskan program HIMPAUDI serta pentingnya informasi dan teknologi informasi yang berfungsi sebagai sarana pendukung dan memperkaya pengetahuan Guru dan anak maka PkM ini diajukan sebagai salah satu wadah dalam memperdalam pengetahuan Guru PAUD pada bidang Pendidikan.

ANALISIS SITUASI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui Bantuan Pendanaan Program Penelitian Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Hasil Penelitian Perguruan Tinggi Swasta Tahun 2021 yaitu 1) Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dampak MBKM dilakukan di Program Studi lalu dilanjutkan pelaksanaannya pada tingkat fakultas dan pada sesi berikutnya dilanjutkan pada tingkat perguruan tinggi. 2) Melibatkan seluruh pimpinan perguruan tinggi, pimpinan fakultas, pimpinan program studi, seluruh dosen dan seluruh mahasiswa di perguruan tinggi tersebut. 3) PkM dilakukan pada minggu ke-1 s.d 3 Bulan Desember, pelaksanaan PkM mengadopsi aplikasi Canva. 4) Sebelum kegiatan pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan terlebih dahulu dilaksanakan diskusi kecil diantara pimpinan HIMPAUDI, perwakilan guru PAUD, dosen, dan juga mahasiswa. 5) Hasil Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) akan dilakukan seminar pada tingkat prodi, fakultas dan perguruan tinggi. 6) Pelaksanaan Kegiatan PkM dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2021 di ruang seminar lantai 2 Universitas Bina Insani dan dihadiri sebanyak 20 peserta yang terdiri dari pendidik dan tenaga pendidik dari PAUD yang tergabung dalam himpunan organisasi HIMPAUDI.



Gambar 1 Pertemuan Awal PkM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan PkM selesai mengikuti pelatihan ini diharapkan seluruh peserta dapat memahami penggunaan aplikasi canva yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Kegiatan ini juga sebagai target capaian dari implementasi kerjasama Universitas Bina Insani dengan HIMPAUDI. Wujud dari target pencapaian kegiatan PkM dapat dilihat melalui jumlah peserta pendaftar dan respon feedback dari peserta setelah mengikuti kegiatan PkM yang diberikan melalui link google form ada sebanyak 17 (tujuh belas) responses.



Gambar 2 Pelaksanaan Kegiatan PkM

Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan berupa *feedback* terdiri 10 pertanyaan, dengan penilaian menggunakan skala Likert dari penilaian sangat positif sampai dengan sangat negatif, berupa pemilihan kata dan diberi skor (Suryana et al., 2013). Kisaran nilai: Baik Sekali=5, Baik=4, Cukup=3, Kurang=2, Sangat kurang=1. Kemudian dari hasil kuesioner dilakukan

perhitungan menggunakan rumus sehingga dapat diukur hasil kegiatan PkM yang diperoleh dari skor jawaban responden (Kusuma et al., 2016).

$$\text{Prosentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{(Skor yang diharapkan)}} \times 100\% \quad (1)$$

Dalam kegiatan PkM kuesioner diberikan sesaat setelah pembicara menyampaikan materinya, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui respon peserta terhadap materi yang diberikan dan keseluruhan pelaksanaan webinar, dalam kuesioner tersebut terdiri dari 10 pertanyaan yang disebar melalui *google form* yaitu sebagai berikut:

1. materi yang dibawakan oleh pembicara;
2. respon terhadap materi;
3. kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta;
4. kaitan antara materi dan aplikasi yang diserap peserta;
5. kaitan antara materi dan kebutuhan;
6. teknik penyajian materi;
7. kesesuaian waktu dengan materi yang diberikan;
8. materi yang dijelaskan oleh narasumber;
9. ketertarikan peserta terhadap kegiatan;
10. kepuasan peserta terhadap kegiatan secara keseluruhan;

Adapun rekap mengenai hasil perhitungan feedback ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Rekap Perhitungan Feedback

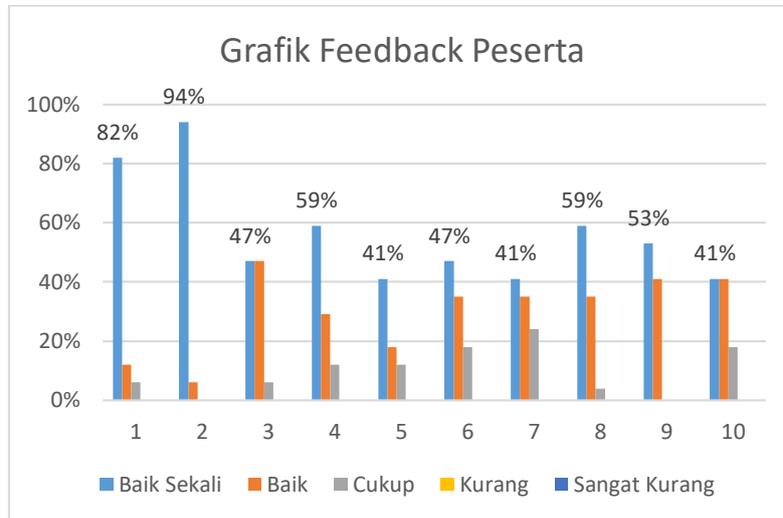
Pertanyaan	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	82	12	6	0	0
2	94	6	0	0	0
3	47	47	6	0	0
4	59	29	12	0	0
5	41	18	12	0	0
6	47	35	18	0	0
7	41	35	24	0	0
8	59	35	4	0	0
9	53	41	0	0	0
10	41	41	18	0	0

Gambar diatas adalah rekap hasil feedback yang disajikan dalam bentuk grafik, dan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata respon peserta memberikan nilai 5 atau baik sekali. Sedangkan untuk hasil prosentase kelayakan dari tiap pertanyaan yang diberikan dalam feedback dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$\text{Prosentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase Kelayakan (\%)} = \frac{33}{50} \times 100\%$$

Adapun rekapitulasi perhitungan prosentase disajikan dalam tabel 3 berikut ini.



Gambar 3 Grafik Rekap Prosentase Kelayakan

Gambar diatas adalah rekap prosentase kelayakan yang disajikan dalam bentuk grafik, dan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata respon peserta memberikan nilai diatas 40%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan PkM Media Pembelajaran menggunakan Canva bagi pendidikan dan tenaga pendidikan PAUD berjalan lancar hal ini dapat dilihat dari hasil feedback yang disampaikan mitra. Adapun output dari hasil kegiatan PkM adalah respon dari peserta terhadap materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan yaitu ingin menambah pengetahuan yang lebih mengenai media pembelajaran menggunakan canva hal ini dapat terlihat dari hasil feedback pada pertanyaan mengenai kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta terdapat 17 peserta (82%) menjawab baik sekali dan (12%) baik. Pertanyaan respon peserta terhadap materi memberikan hasil sebesar (94%) menjawab baik sekali dan (6%) menjawab baik. Pertanyaan keterkaitan materi dengan kebutuahn memberikan hasil sebesar (41%) menjawab baik sekali dan (18)% menjawab baik. Berdasarkan hasil dari 3 pertanyaan dari 10 pertanyaan yang diberikan dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan PkM telah menjawab permasalahan yang dihadapi mitra dan menjadi masukan bagi mitra untuk memanfaatkan media pembelajaran dimasa yang akan datang. Adapun saran yang diberikan peserta kegiatan PkM terkait materi yang disampaikan adalah lebih sering dilakukan kegiatan serupa dan memperbanyak lagi materi seperti media pembelajaran. Dan saran yang diberikan terkait panitia pelaksana kegiatan adalah “tetap semangat dan sukses terus dalam menyelenggarakan kegiatan selanjutnya”.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 5(4), 294–301. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v5i4.277>
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Suryana, Sugiyono, Sekaran, U., Lee, S., Stearns, T., & Geoffrey, G. M. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *International Journal of Management* (Edisi 4, Vol. 29, Issue 1). Salemba Empat.
- Tedjawati, J. (2011). Peran HIMPAUDI Dalam Pengembangan PAUD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(1), 123. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.12>