


Canva application training to support teaching at Kindergarten Tunas Rimba 1, Samarinda

Rony Herman✉, Dwi Cahyadi

Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

✉ rony@polnes.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.10793>

Abstract

Teacher competence, especially in the field of digital technology and the development of teaching materials for early childhood education, is very much needed at this time. Tunas Rimba 1 Kindergarten teachers are required to try to find opportunities to take part in training both organized by the government and the private sector. For the Samarinda State Polytechnic Design Department, it is important to provide additional skills regarding the use of digital technology to Tunas Rimba 1 Samarinda Kindergarten teachers to support their teaching. In this case, use the Canva application to create teaching materials that can be presented both visually and audioloy so that young children will easily like them. The method of implementing the training begins with an introduction to Canva, practicing the application of Canva in learning, giving assignments and evaluating the designs made by kindergarten teachers. From the results of the Canva design application training activities to support teaching for Tunas Rimba 1 Kindergarten Teachers in Samarinda, it showed a significant improvement, marked by the high level of positive and enthusiastic responses from participants towards the training.

Keywords: *Tunas Rimba 1 Kindergarten; Canva; Learning; Design*

Pelatihan aplikasi Canva untuk menunjang pengajaran guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda

Abstrak

Kompetensi guru khususnya di bidang teknologi digital dan pengembangan materi ajar untuk pendidikan anak usia dini sangat diperlukan saat ini. Guru TK Tunas Rimba 1 dituntut untuk berupaya mencari kesempatan mengikuti pelatihan-pelatihan baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Bagi Jurusan Desain Politeknik Negeri Samarinda menjadi hal penting untuk memberikan tambahan keterampilan berkenaan dengan pemanfaatan teknologi digital, pada guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda untuk menunjang pengajarannya. Dalam hal ini menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi ajar yang dapat menampilkan baik secara visual dan audio agar mudah dicerna anak-anak usia dini. Metode pelaksanaan pelatihan dimulai dengan pengenalan Canva, praktik aplikasi Canva dalam pembelajaran, pemberian tugas dan evaluasi dari desain yang dibuat oleh guru TK. Dari hasil terlaksananya kegiatan pelatihan aplikasi desain Canva untuk menunjang pengajaran bagi Guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda, menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan ditandai tingginya respons positif serta antusias peserta terhadap pelatihan tersebut.

Kata Kunci: TK Tunas Rimba 1; Canva; Pembelajaran; Desain

1. Pendahuluan

Taman Kanak-Kanak (TK) Tunas Rimba 1 berdiri sejak 1 September 1958, yang pada mulanya dikelola oleh ibu-ibu Darma Wanita PT. Inhutani 1 Samarinda (Gambar 1). Bangunan beserta fasilitas belajar TK ini yang terletak di atas tanah yang dipinjamkan oleh pihak PT inhutani dengan bangunan kayu yang sampai sekarang masih kokoh berdiri, dan terus berkembang dengan menambah bangunan menjadi $\pm 2800 \text{ m}^2$. Secara geografis, TK Tunas Rimba 1 berada di Kelurahan Karang Anyar, Kecamatan Sungai Kunjang. Lokasi ini cukup strategis, utamanya mudah dijangkau sarana transportasi yang berada tepat di tengah-tengah Kota Samarinda sehingga TK ini menjadi tempat tujuan sebagian besar masyarakat untuk menyekolahkan anak-anaknya di jenjang PAUD.

Berdasarkan gambaran di atas, maka menjadi penting untuk memberikan tambahan keterampilan berkenaan dengan desain, pada guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda untuk menunjang pengajarannya. Dalam hal ini menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi ajar yang dapat menampilkan baik secara visual dan audio agar mudah dicerna anak-anak usia dini. Dilatarbelakangi dengan pentingnya meningkatkan kompetensi guru khususnya di bidang teknologi digital dan pengembangan materi ajar untuk pendidikan anak usia dini, maka guru TK dituntut untuk berupaya mencari kesempatan mengikuti pelatihan-pelatihan baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Di sisi lain, persaingan kualitas penyelenggaraan sekolah anak usia dini juga menjadi perhatian masyarakat sekitar sehingga dimana sekolah yang memiliki kualitas dan tenaga pendidik yang mumpuni tentu akan diminati oleh masyarakatnya.

Begitu halnya dengan TK Tunas Rimba 1, yang selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dikelolanya yang mana tiap tahun tenaga pendidiknya akan bertambah maupun berganti, tentu memerlukan upaya peningkatan kualitas tenaga pendidiknya. Terlebih setelah pandemi Covid-19, kebutuhan keterampilan akan penggunaan media digital sebagai wahana pendidikan yang mampu menyampaikan pesan materi ajar secara visual-audio sangat diperlukan saat ini. Disamping itu juga, beberapa aplikasi desain, salah satunya yakni Canva yang sudah banyak digunakan bagi kalangan pendidik untuk membantu menunjang pengajaran, masih sedikit dikenal oleh para guru-guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda (Gambar 1).



Gambar 1. TK Tunas Rimba 1 Samarinda

Kepala sekolah TK Tunas Rimba 1 Samarinda, Ibu Sitti Hanifah, M.Pd., menyampaikan bahwa sangat perlu pengembangan pembelajaran untuk usia dini di TK Tunas Rimba dengan memanfaatkan teknologi digital saat sekarang. Hal ini dikarenakan pada masa sekarang anak-anak sejak dini sudah biasa menggunakan peralatan elektronik, dengan demikian diharapkan guru TK juga mampu mengimbangi kemampuan ini untuk kepentingan pembelajaran yang interaktif yang disukai oleh anak-anak usia dini. Maka dari itu tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menjadi penting untuk memberikan tambahan keterampilan berkenaan dengan desain, pada guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda untuk menunjang pengajarannya.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan kepada guru-guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan menjadi suatu upaya alih teknologi kepada masyarakat pengguna. Target yang diharapkan dari pelatihan guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda ini adalah menambah wawasan dan peningkatan kompetensi tenaga pendidik PAUD, dalam hal menunjang pengajarannya yang berbasis media visual-audio, khususnya pemanfaatan aplikasi desain Canva untuk membuat infografis yang menarik bagi anak-anak, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan diminati anak-anak didiknya.

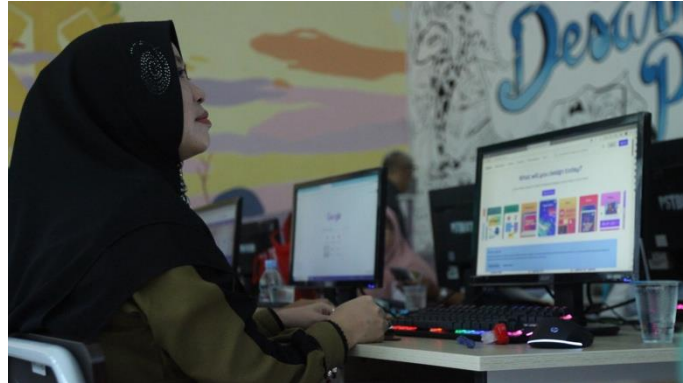
Indikator tercapainya target yaitu 80% dari 15 orang peserta dapat mengoperasikan aplikasi Canva untuk membuat materi ajar dengan desain yang menarik, dan membuat desain grafis untuk kebutuhan sekolah. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Pada kegiatan ini pula peserta diberikan kesempatan mencoba aplikasi Canva untuk membuat beberapa hasil karya desain grafis yang akan digunakan dalam materi ajar. Hasil karya yang sudah selesai dikerjakan peserta pelatihan akan diminta untuk dipresentasikan karyanya.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra, dalam hal ini adalah guru TK Tunas Rimba 1 Samarinda. Kegiatan meliputi tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Pada tahap persiapan diawali dengan menghubungi dan menjalin hubungan dengan peserta. Dalam upaya ini pelaksana dan mitra mendiskusikan ketersediaan ruang, waktu, materi, tempat dan peserta kegiatan. Setelah dicapai kesepakatan, dilanjutkan dengan pengadaan perlengkapan dan bahan yang dibutuhkan.

Tahap pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk teori dan praktik ([Gambar 2](#)). Oleh karenanya, tim mengombinasikan pemberian materi, instruksi dan bimbingan kepada peserta. Langkah pertama pemberian teori oleh instruktur. Dosen selaku instruktur memaparkan beberapa instruksi terkait penggunaan fasilitas Lab. Komputer, dan beberapa instruksi operasional komputer. Kemudian instruktur memberikan materi terkait teori, penjelasan awal terkait aplikasi Canva yang meliputi penjelasan aplikasi, platform yang dijalankan, membuat akun, dan beberapa fitur-fitur

untuk mendesain dan membuat video untuk bahan ajar. Untuk memberikan wawasan dan pengembangan karya desain yang akan dibuat diberikan beberapa contoh hasil desain yang sudah dibuat serta bagaimana menggunakan *template* yang sudah tersedia di aplikasi CANVA untuk berbagai keperluan.



Gambar 2. Proses pelatihan

Selanjutnya, guna menambah wawasan peserta terkait penguasaan aplikasi desain Canva, ditampilkan beberapa contoh karya desain dari aplikasi Canva yang mewakili berbagai gaya desain. Peserta juga diajarkan bagaimana memulai membuat karya desain grafis. Setelah teori tersampaikan, selanjutnya dilaksanakan praktik dengan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat berbagai desain grafis sesuai kebutuhan ajar, misal membuat presentasi yang interaktif dan beranimasi (Gambar 3).



Gambar 3. Peserta melaksanakan tugas mandiri

Praktik penggunaan aplikasi Canva, dilakukan pembimbingan oleh dosen Jurusan Desain dibantu oleh mahasiswa. Instruktur memberi instruksi dan arahan ke peserta. Dosen dan Mahasiswa selaku pendamping membimbing peserta menjalankan instruksi. Peserta diberikan kesempatan mencoba aplikasi untuk membuat beberapa hasil karya desain grafis yang akan digunakan dalam materi ajar. Adapun beberapa instruksi dan materi yang diberikan:

- a. Membuat akun dan membuka aplikasi Canva,
- b. Mengerjakan latihan membuat Poster dari *template* yang disediakan Canva dan memodifikasinya sesuai tema yang diinginkan,
- c. Mengerjakan latihan membuat materi presentasi dengan tema terkait materi ajar berupa PowerPoint di aplikasi Canva, dan
- d. Mengerjakan Video Pembelajaran yang sederhana dari aplikasi Canva,

Hasil karya yang sudah selesai dikerjakan peserta pelatihan akan diminta untuk dipresentasikan. Kemudian karya peserta tersebut *direview* untuk dianalisis dan diberikan masukan oleh instruktur guna mendapatkan masukan-masukan untuk perbaikan dari segi desain. Contoh hasil karya peserta disajikan pada Gambar 4-6.



Gambar 4. Karya desain Poster dari Peserta



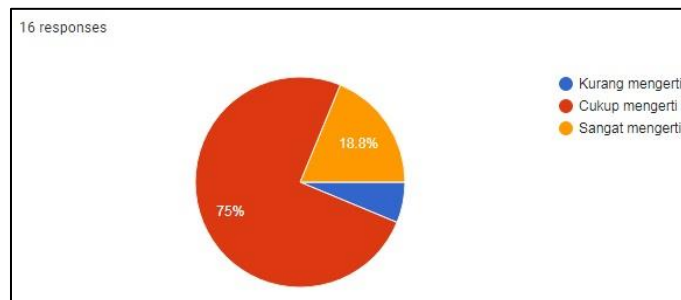
Gambar 5. Karya desain Presentasi pengajaran



Gambar 6. Karya desain Video Interaktif untuk pengajaran

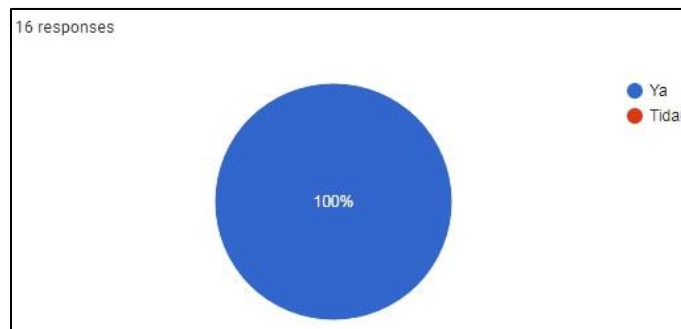
Setelah mengikuti serangkaian pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner berupa *Posttest*. *Posttest* ini dimaksudkan untuk melacak terkait apa yang dirasakan oleh peserta setelah mengikuti pelatihan aplikasi Canva untuk menunjang pengajaran di TK Tunas Rimba 1. Korespondensi *posttest* ini diikuti seluruh peserta, dan juga oleh Kepala

Satuan PAUD TK Tunas Rimba 1 yang sempat mengikuti beberapa sesi pelatihan, yakni sejumlah 16 orang koresponden. *Pertama*, peserta menjawab cukup mengerti 75%, 18,8% mengerti, dan tidak mengerti 6,2%. Mengingat pelaksanaan yang dirasa cukup padat dan singkat, memang ada beberapa peserta yang kurang cepat dalam merespons materi dan latihan yang diajarkan ([Gambar 7](#)).



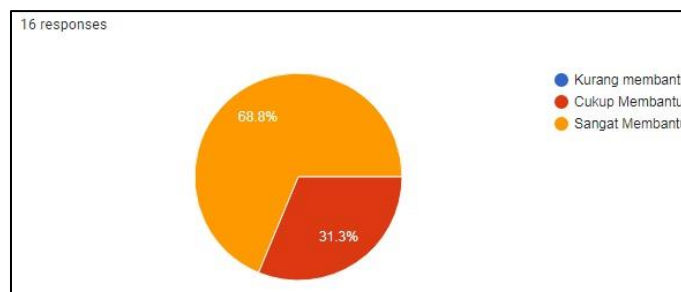
Gambar 7. Diagram pemahaman tentang aplikasi Canva

Kedua, seluruh peserta menjawab ya 100%, akan menggunakan Canva untuk menunjang pengajarannya, setelah mengikuti materi pelatihan ini ([Gambar 8](#)).



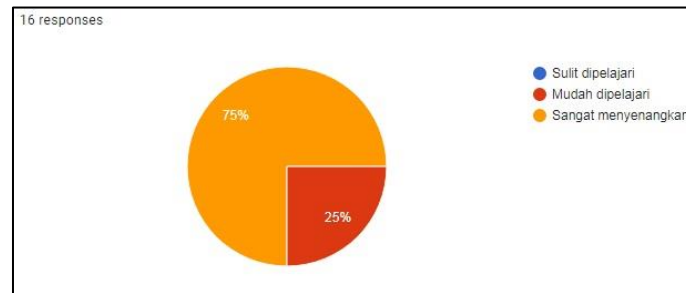
Gambar 8. Diagram minat untuk menggunakan aplikasi Canva dalam pengajaran

Ketiga, peserta menjawab sangat membantu sebanyak 68,8%, dan cukup membantu 31,3% ([Gambar 9](#)).



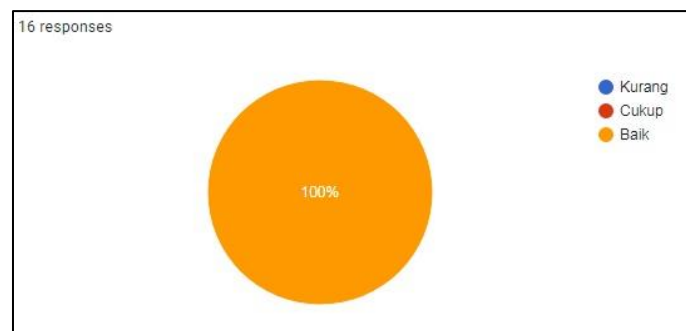
Gambar 9. Diagram peran aplikasi Canva dapat membantu dalam pengajaran

Keempat, peserta menjawab sangat menyenangkan sebanyak 75%, sedangkan yang menjawab mudah dipelajari sebanyak 25% ([Gambar 10](#)).



Gambar 10. Diagram pendapat peserta terhadap aplikasi Canva

Kelima, penilaian peserta terhadap kegiatan pelatihan CANVA untuk menunjang pengajaran guru TK? Semua peserta (100%) menjawab pelaksanaan pelatihan dianggap baik dilaksanakan (Gambar 11).



Gambar 11. Diagram pendapat peserta terhadap pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva untuk menunjang pengajaran guru TK

Dari hasil korespondensi yang diberikan oleh peserta menilai baik dan antusias mengikuti pelatihan tersebut. Yang sebelumnya menganggap aplikasi CANVA kurang diminati untuk membantu pengajaran, akhirnya dianggap sangat membantu dalam pendidikan khususnya PAUD. Bahkan peserta tertantang dan berharap ada lagi kegiatan lanjutan yang dapat mereka serap untuk meningkatkan lagi kompetensi pengajaran pendidik di TK Runas Rimba 1, Samarinda, serta berharap dapat diberikan akses pelatihan yang sama untuk pendidik PAUD dan TK di seluruh Samarinda.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini menjadi suatu upaya alih teknologi kepada masyarakat pengguna. Dalam hal ini guna meningkatkan kualitas pendidikan terutama di tingkat PAUD dan Taman Kanak-Kanak (TK) yang perlu dilakukan pengembangan kompetensi pendidiknya salah satunya adalah penggunaan perangkat aplikasi komputer. Seorang pendidik perlu untuk beradaptasi dengan dinamika perkembangan teknologi yang sedang marak dan sering digunakan di setiap sekolah-sekolah. Saat ini sudah banyak media pengajaran yang bahkan sudah berbasis web. Aplikasi desain Canva sudah merupakan aplikasi yang umum digunakan oleh semua orang. Aplikasi ini berbasis web sehingga mudah diakses dimanapun, tidak perlu diinstal di perangkat komputer sehingga tidak memerlukan lisensi yang berbayar, dan juga fitur-fitur yang disediakan sangat mudah digunakan untuk menghasilkan desain yang baru dan menarik.

Peserta pelatihan diberikan materi latihan membuat desain poster, desain presentasi pengajaran berupa format PowerPoint dan membuat video-audio sederhana yang digunakan untuk pengajaran. Selama pelatihan peserta dibantu oleh beberapa mahasiswa prodi Desain Produk Kayu dan Serat yang telah memahami aplikasi Canva dengan baik, sehingga proses pembelajaran pun dapat berjalan dengan baik. Peserta memberikan korespondensi dengan peserta menilai baik secara keseluruhan dan antusias mengikuti pelatihan ini. Dari yang sebelumnya menganggap aplikasi Canva kurang diminati untuk membantu pengajaran, akhirnya dianggap sangat membantu dalam pendidikan khususnya PAUD di TK Tunas Rimba 1 Samarinda.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
