

PELATIHAN APLIKASI CANVA PADA GURU P A U D TUNAS BANGSA UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS PEMBELAJARAN

Aji Supriyanto^[1], Kristophorus Hadiono ^[2], Agnes Widyaningrum^[3], Rr Fitri Damaryanti^[4]

^{[1],[2]}Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank Semarang

^[3]Fakultas Hukum dan Bahasa, Universitas Stikubank Semarang

^[4]Program Studi Magister Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank Semarang

^[1]ajisup@edu.unisbank.ac.id*, ^[2]kristophorus.hadiono@edu.unisbank.ac.id ,

^[3]agneswidyaningrum@edu.unisbank.ac.id ^[4]rr.fitridamaryanti@gmail.com

*Corresponding Author

Informasi Artikel:

Submitted :

14/Mei/2024

Revised :

19/Juli/2024

Accepted :

24/Juli/2024

Published :

10/Agustus/2024

Abstract

Early Childhood Education (PAUD) is education that is very important in giving birth to a golden generation in Indonesia. The Canva application can be used for digital-based learning for PAUD because it is easy, complete, interesting, creative and innovative, and can be done online. However, there are still many PAUD teachers who have not mastered its use in learning materials. Canva training for PAUD learning aims to improve teachers' abilities in mastering the Canva application in digital learning in PAUD to make it more creative and innovative but easy and fun. PAUD Teacher Training is carried out by trying directly on a laptop with the online Canva application available by trying out various available features with adapting the material for PAUD. PAUD teachers try it on their respective laptops that are connected to the internet and are accompanied by instructor assistants to make learning activities easier and smoother. Examples are provided directly for PAUD teachers to practice making it easier to understand the online Canva learning material. As a result, PAUD teachers can practice digital learning with Canva using dynamic, creative, innovative and interesting features for PAUD

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat penting dalam melahirkan generasi emas di Indonesia. Aplikasi Canva dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis digital kepada PAUD karena mudah, lengkap, menarik, kreatif dan inovatif, dan dapat dilakukan secara online. Namun masih banyak guru PAUD yang belum menguasai dalam penggunaannya untuk dimanfaatkan dalam materi pembelajaran. Pelatihan Canva untuk pembelajaran PAUD bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam menguasai aplikasi Canva dalam pembelajaran digital di PAUD agar lebih kreatif dan inovatif namun mudah dan menyenangkan. Pelatihan Guru PAUD dilakukan dengan cara mencoba langsung pada laptop yang tersedia aplikasi Canva online dengan mencoba berbagai macam fitur yang tersedia dengan penyesuaian materi untuk PAUD. Guru PAUD mencoba pada laptop masing-masing yang terkoneksi internet dan didampingi oleh asisten instruktur untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran. Contoh-contoh diberikan secara langsung untuk dipraktikan oleh guru PAUD

untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran canva online. Hasilnya Guru PAUD dapat mempraktikkan pembelajaran digital dengan Canva menggunakan fitur-fitur yang dinamis, kreatif, inovatif dan menarik untuk PAUD

Kata Kunci: Guru, PAUD, digital, pembelajaran, Canva.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat penting dalam melahirkan generasi emas di Indonesia. Guna mewujudkannya pada proses pembelajarannya perlu diselenggarakan oleh guru PAUD yang berkualitas. Pada saat ini peningkatan kualitas guru PAUD perlu menguasai model pembelajaran digital di kelasnya. Namun pada kenyataannya pada era teknologi dan digital saat ini masih banyak guru PAUD yang belum melek teknologi informasi dan digital dalam pelaksanaan pembelajarannya. Hal ini juga dikemukakan oleh Warmansyah et. Al.(2022), bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran di Satuan PAUD belum dilakukan secara optimal, dan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana edukasi atau perangkat pembelajaran pun masih jarang dilakukan. Selain itu salah satu penyebabnya karena sarana prasarana teknologi informasi dan digital untuk pembelajaran PAUD juga masih terbatas.

Permasalahan belum meleknya teknologi informasi dan digital juga dikemukakan oleh Nuraeni, et. al.(2022) yang mana pemahaman dan kesiapan guru PAUD untuk mengimplementasikan kecanggihan teknologi yang ada masih belum optimal, sehingga perlu adanya penyuluhan model pembelajaran inovatif melalui beberapa aplikasi yang ada, salah satunya aplikasi Canva yang mudah diakses. Guna meningkatkan hasil belajar, maka perlu minat dan motivasi belajar yang dapat ditingkatkan dengan salah satu cara pemilihan media yang sesuai. Pemilihan media pembelajaran visual berbantuan aplikasi canva merupakan media yang sesuai untuk anak usia dini, karena dilihat dari cara pembuatan dan fitur tampilan atau gambarnya sangat mencerminkan karakter anak usia dini (Fajri et al., 2022).

Permasalahan diatas hampir serupa yang dialami oleh PAUD Tunas Bangsa Manyaran Kota Semarang. Meskipun sudah memiliki perangkat pembelajaran seperti laptop, smart TV berbasis android serta internet (Supriyanto et. Al.,2022), Smart phone dan Tablet untuk pembelajaran *Augmented Reality* (Wismarini et. Al., 2023), namun perangkat teknologi informasi dan digital tersebut belum dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan aplikasi Canva. Hal ini disebabkan para guru PAUD belum paham dan dapat menggunakan aplikasi Canva untuk Pembelajaran PAUD dikarenakan belum pernah mengikuti pelatihan. PAUD Tunas Bangsa berlokasi di RT 03 RW 01, jalan Gedong Songo Timur Kelurahan Manyaran, Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. Memiliki 5 orang guru dengan jumlah 32 murid, status gender guru 5 perempuan, murid laki-laki sejumlah 15 anak, dan perempuan sejumlah 17 anak dengan status aktif sejumlah 28 anak, dan pasif sejumlah 4 anak. Berdasarkan perangkat teknologi informasi dan digital yang telah dimiliki maka berpotensi akan memudahkan untuk mengimplementasikan aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD Tunas Bangsa setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan.

Anak usia dini membutuhkan metode pembelajaran visual, agar dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan membuat media pembelajaran yang menarik tentunya harus diimbangi dengan penguasaan desain menggunakan komputer (Arifudin et. Al., 2023). Aplikasi Canva cukup mudah dipelajari oleh guru dalam rangka menyiapkan media pembelajaran yang lebih menarik (Martini et al., 2023). Bahkan dalam penelitian Arifin dkk (2024) hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas guru PAUD di Tangerang. Guru PAUD yang menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memiliki kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru PAUD yang tidak menggunakan aplikasi Canva. Namun demikian penggunaan aplikasi teknologi Canva Edukasi yang saat ini sedang berkembang masih belum digunakan secara merata oleh para pendidik PAUD(Pujiarto et. Al.,2022).

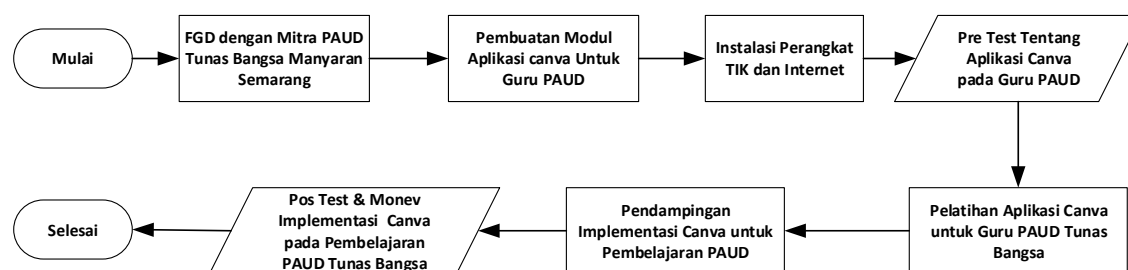
Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur- fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya (Fajri et. al., 2022). Fitur kustom yang dimiliki aplikasi Canva dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk PAUD juga sudah tersedia. Dalam laman web canva (canva.com/id_id/) menyebutkan bahwa bagian terbaik dari membuat desain di canva adalah dengan memiliki akses ke berbagai template. Hal ini berarti dalam merancang pembelajaran untuk PAUD telah tersedia untuk digunakan dan

tinggal menyesuaikan dan melakukan editing pada template yang dipilih sesuai kebutuhan. Bahkan dengan template Canva akan mudah untuk memindahkan, menghapus, atau menambahkan elemen lain seperti gambar, ilustrasi, ikon, dan kotak teks untuk teka-teki kata yang dapat digunakan secara menarik dan menyenangkan. Berbagai fitur tersebut juga dilengkapi Lembar Kerja Anak (LKA), buku paket, media presentasi, membuat sertifikat, membuat kartu pelajar, membuat modul ajar, membuat peta konsep, membuat jadwal pelajaran, membuat poster, promosi kegiatan sekolah, dan membuat media sosial sekolah (Budhianto, 2023).

Berdasarkan permasalahan diatas khususnya yang terjadi pada PAUD Tunas Bangsa Manyaran Semarang, serta perkembangan teknologi Canva yang ada saat ini yang sudah secara khusus untuk pembelajaran PAUD maka pelatihan ini dilakukan. Tujuannya agar para guru dapat memiliki pemahaman dan terampil dalam menggunakan aplikasi Canva untuk praktik pembelajaran pada murid PAUD Tunas Bangsa. Manfaatnya adalah murid dapat lebih mudah, kreatif dan inovatif dalam pemahaman pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan melakukan pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dengan aplikasi Canva. Tujuannya adalah agar para guru paham dan terampil dalam menggunakan perangkat teknologi informasi khususnya aplikasi canva untuk mendukung pembelajaran murid PAUD. Model pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat melibatkan kegiatan pembelajaran dan pelatihan keterampilan yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan keterampilan masyarakat dalam menghadapi permasalahan tertentu (Rusli, at. Al., 2024). Tahapan yang dilakukan terlihat seperti pada Gambar 1 berikut.



GAMBAR 1. TAHAPAN PENGABDIAN MASYARAKAT PAUD TUNAS BANGSA.

- (1). Pada tahap awal dimulai dengan melakukan *Forum Group Discussion* (FGD) antara tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan Guru PAUD dan Pengurus Taman Pintar Tunas Bangsa Manyaran Semarang. Perwakilan guru PAUD sejumlah 3 orang dan pengurus Taman Pintar 1 orang. Tujuannya untuk mensinkronisasi perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PKM yaitu berupa pelatihan dan pendampingan Aplikasi Canva pada Guru PAUD.
- (2). Tahap berikutnya setelah dilakukan persetujuan tim PKM Unisbank dengan guru PAUD dan pengurus Taman Pintar Tunas Bangsa adalah membuat modul pelatihan. Modul pelatihan dibuat dalam bentuk soft file atau modul elektornik (e-modul) dengan materi dibuat sederhana dan sejelas mungkin dengan diberikan contoh-contoh praktis dan aplikatif agar mudah dipahami dan dipraktikkan oleh para guru PAUD. Setiap guru mendapatkan e-modul agar dapat digunakan untuk belajar secara mandiri untuk mengulangi hasil pelatihan dan pendampingan. Materi modul aplikasi canva disesuaikan dengan materi praktis yang ada pada laman web canva.com terutama pada sub domain yang berkaitan dengan pendidikan seperti pada laman sub domain https://www.canva.com/id_id/pendidikan/, https://www.canva.com/id_id/lembar-kerja/contoh/paud/, dan sejenisnya.
- (3). Instalasi Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikas (TIK) dan internet. Ini sebagai perangkat utama untuk pelatihan dan pendampingan. Instalasi komputer atau laptop dilakukan dengan memastikan bahwa laptop memiliki browser seperti google chrom, operasi, internet eksplorers, dan sebagainya. Selain itu juga instalasi perangkat modem router yang telah terisi nomor kartu dengan kuota internet yang mencukupi. Perangkat

laptop atau komputer juga dipastikan menggunakan sistem operasi windows 2013 atau yang lebih baru.

- (4). Melakukan pretest kepada guru PAUD. Ini untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD. Dikarenakan jumlah guru PAUD yang mengikuti pelatihan hanya 5 guru, maka pretest dilakukan dengan tanya jawab (verbal Quiz) secara langsung.
- (5). Pelatihan aplikasi Canva. Pelatihan diikuti oleh 5 guru PAUD dan 1 administrasi atau pendamping PAUD. Jumlah laptop yang digunakan sebanyak 8 laptop yang terdiri dari 1 laptop untuk instruktur, 1 laptop untuk asisten instruktur, 5 laptop untuk peserta pelatihan (5 guru PAUD) dan 1 laptop untuk administrasi PAUD. Dari 8 laptop tersebut 1 laptop milik PAUD, 3 laptop milik tim PKM dan 4 laptop yang lain sewa. Pelatihan dilaksanakan selama 8 Jam Pelajaran di kelas, dan 16 jam pelajaran mandiri dengan pendampingan atau konsultasi secara online.
- (6). Pendampingan aplikasi Canva. Ini dilakukan setelah pembelajaran kelas dan mandiri. Hal ini dilakukan ketika guru PAUD menguji coba atau mempraktikkan pada kelas PAUD. Proses pendampingan dilakukan dengan cara mendampingi instalasi perangkat internet pada router, instalasi smart TV untuk menampilkan atau mendemonstrasikan aplikasi canva di kelas PAUD agar siswa dapat melihat atau memperhatikannya pada layar smart TV yang sudah ada di PAUD Tunas Bangsa.

(7). Melakukan Post Test. Post test merupakan test yang dilakukan setelah pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva pada guru PAUD. Dikarenakan jumlah guru yang dilatih hanya 5 orang, maka posttest juga dilakukan dengan tanya jawab (verbal Quiz) terkait hasil pemahaman dan keterampilan setelah dilakukam pelatihan dan pendampingan. Hasilnya akan menjadi evaluasi dan rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berdasarkan metode yang diterapkan yaitu melakukan *Forum Group Discussion* (FGD), membuat modul pelatihan, dan instalasi perangkat TIK. Selanjutnya melakukan pretest, melakukan pelatihan dilanjutkan pendampingan, dan yang terakhir melakukan posttest untuk mengetahui hasil atau dampak dari pelaksanaan PKM. Pada setiap tahap pelaksanaan PKM diberikan bukti dokumen untuk menunjukkan bahwa aktifitas kegiatan sudah terlaksana atau belum.

3.1 PELAKSANAAN FGD PKM PAUD

Pelaksanaan PKM didahului dengan *Forum Group Discussion* (FGD), yaitu FGD internal dan eksternal. Pada FGD internal dilakukan oleh tim internal PKM yang terdiri dari 3 personil utama serta dibantu oleh 2 mahasiswa Unisbank dan tenaga administrasi. Kegiatan FGD internal adalah untuk menyusun rencana kegiatan, menyiapkan sumber daya pelaksanaan kegiatan PKM, menyusun waktu, tempat, dan alokasi sumber daya kegiatan. Sedangkan pada FGD eksternal dilakukan oleh tim PKM Unisbank yang terdiri dari 3 anggota tim inti serta tim mitra PAUD yang terdiri dari 5 guru PAUD 1 administrasi PAUD serta 1 orang pengurus Taman Pintar Tunas Bangsa. Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, FGD telah dilakukan secara internal sebanyak 4 kali dan eksternal sebanyak 2 kali sampai sebelum dilakukan pelatihan aplikasi Canva. Pelaksanaan FGD internal dan eksternal terlihat seperti pada Gambar 1.

Pada FGD dengan mitra PAUD telah dicapai kesepakatan terkait rencana kegiatan Pelatihan dan pendampingan, instalasi serta implementasi sumber daya TIK untuk mendukung pembelajaran PAUD dengan aplikasi Canva. Begitu juga dengan pelaksanaan kegiatan yang lain seperti penerapan pembelajaran *Science, Technology, Engeneering, Art, and Math* (STEAM), dan *Loose Part* pada PAUD Tunas Bangsa kelurahan Manyaran Kota Semarang. Dalam PKM ini pelatihan dan pendampingan pembelajaran STEAM dan Loose Part dilaksanakan setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva. Dalam FGD eksternal disepakati peran mitra tidak hanya sebagai obyek yang dilatih dan didampingi, namun juga menyediakan sarana dan prasarana yang sudah ada dan dapat dimanfaatkan dalam mendukung suksesnya pelaksanaan PKM.



GAMBAR 2. FOCUS GROUP DISCUSSION INTERNAL (KIRI), FOCUS GROUP DISCUSSION DENGAN GURU DAN PENGURUS PAUD TUNAS BANGSA MANYARAN KOTA SEMARANG.

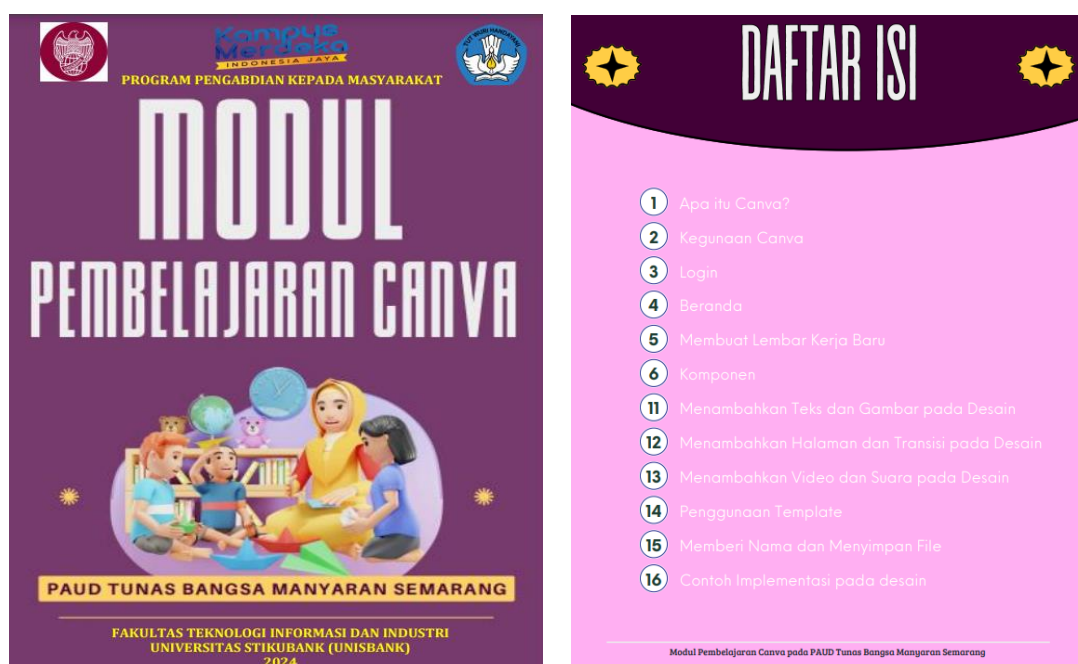
Pada pelaksanaan FGD eksternal juga dilakukan peninjauan lapangan di tempat PKM yaitu pada PAUD Tunas Bangsa dan Perpustakaan Taman Pintar Tunas Bangsa. Hal ini berguna untuk mengetahui kesiapan sumber daya dan fasilitas Teknologi Digital serta Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ada. Apabila belum ada dan perlu melakukan pengadaan maka sudah ada persiapan untuk pengadaan sebelum pelaksanaan pelatihan PKM. Teknologi digital yang ada dan mendukung adalah adanya 1 Smart TV 50 Inch berbasis Android kondisi baik, 1 laptop 11 inch kondisi rusak, 1 smart phone kondisi baik dengan nomor dan paket internet mati, serta 4 Tablet 10 inch dengan kondisi baik. Pelaksanaan peninjauan lapangan seperti terlihat pada Gambar 2.



GAMBAR 3. PENINJAUAN FASILITAS TEKNOLOGI DIGITAL DAN TIK PAUD TUNAS BANGSA.

3.2 PEMBUATAN MODUL PEMBELAJARAN DENGAN CANVA

Pembuatan modul pelatihan aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva. Modul pelatihan terlihat seperti Gambar 4. Berdasarkan Gambar 4 tersebut memperlihatkan bahwa materi pelatihan aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD terlihat pada daftar isi yang terdiri dari konsep Canva, kegunaan Canva, dan cara login ke Canva online. Selanjutnya setelah berhasil login Canva adalah materi beranda, membuat lembar kerja baru, dan mengenal komponen dan fitur-fitur Canva. Materi berikutnya adalah menambah teks dan gambar pada desain, menambahkan halaman dan transisi desain, menambahkan video dan suara pada desain. Berikutnya penggunaan template, memberi nama dan menyimpan file, serta contoh-contoh implementasi pada desain yang disesuaikan dengan fungsi Canva pada pembelajaran PAUD. Gambar 5 berikut adalah contoh isi halaman modul.



GAMBAR 4. HALAMAN COVER (KIRI), DAFTAR ISI MODUL PEMBELAJARAN CANVA PAUD (KANAN).



GAMBAR 5. CONTOH HALAMAN ISI MODUL CANVA UNTUK PEMBELAJARAN PAUD.

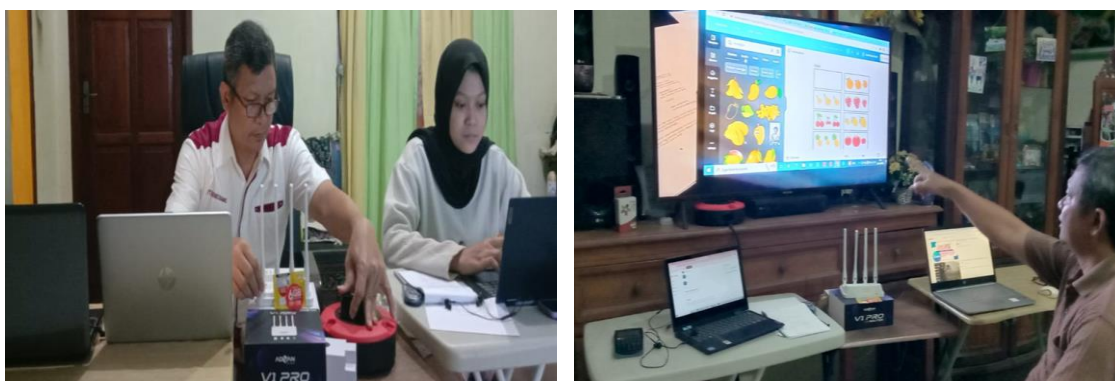
3.3 INSTALASI PERANGKAT TIK DAN DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN PAUD

Instalasi perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan digital dilakukan ketika akan memasuki pelaksanaan pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD Tunas Bangsa. Kegiatan instalasi yang dilakukan adalah: (1) pengecekan dan pengadaan peralatan TIK, digital, dan sumber daya listrik; (2) instalasi router dan kartu internet beserta pengisian kuota internet ; (3) instalasi Laptop untuk pelatihan berupa pengecekan dan instalasi Browser, koneksi internet, anti-virus, MS-Office, pdf reader, pembaca video, dan aplikasi canva online; (4) instalasi software aplikasi pembelajaran Canva untuk pendidikan, STEAM, dan *Loose Part*, serta Alat Permainan Edukatif (APE) yang relevan; (5) instalasi Smart TV untuk koneksi

internet dan penyediaan eksternal disk yang berisi aplikasi pembelajaran yang telah dilakukan instalasi sesuai dengan pada nomor empat (4) sebelumnya.

Instalasi aplikasi seperti pada point (4) tersebut nantinya digunakan untuk model pembelajaran kolaboratif berbasis TIK dan Digital dengan pembelajaran konvensional. Hal ini untuk memberikan kemudahan, alternatif, serta meningkatkan imajinasi dan kognisi anak dalam berbagai macam model pembelajaran. Sedangkan pelatihan Canva merupakan sarana untuk mengkolaborasikan berbagai macam model pembelajaran yang diterapkan secara digital. Hal ini untuk memduahkan dalam penyampaian materi dengan berbagai model yang dilakukan oleh guru terhadap murid PAUD.

Sementara itu pada perangkat lain seperti Tablet, dan *smart phone* yang telah dimiliki oleh PAUD dilakukan instalasi aplikasi yang berisi pembelajaran STEAM dan Loose Part untuk PAUD. Selain itu juga dilakukan instalasi APE digital yang dapat menambah kreatifitas dan melatih koognitif anak. Sedangkan perangkat laptop yang digunakan untuk pelatihan terdapat sejumlah 4 unit dilakukan instalasi untuk kebutuhan pelatihan Canva dilakukan saat laptop tersebut sudah disewa selama 2 hari dan ketika akan digunakan untuk pelatihan. Kegiatan instalasi dilakukan oleh tim PKM di Kampus, sedangkan beberapa perangkat TIK dan digital milik PAUD Tunas Bangsa dilakukan instalasi ditempat PAUD atas persetujuan guru PAUD dan pengurus Taman Pintar. Setiap perangkat yang selesai dilakukan instalasi selanjutnya dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa perangkat tersebut dapat digunakan saat pelatihan maupun selesai pelatihan ketika akan diterapkan. Kegiatan instalasi perangkat TIK dan Digital dapat dilihat pada Gambar 6.



GAMBAR 6. KEGIATAN INSTALASI PERANGKAT TIK DAN DIGITAL PEMBELAJARAN PAUD.

3.4 PELAKSANAAN PELATIHAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN PAUD

Pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD dilakukan oleh tim PKM Unisbank kepada Guru PAUD Tunas Bangsa bertempat di balai RW 01 Manyaran Semarang Barat. Pelatihan dilakukan oleh 1 orang instruktur dibantu dengan 1 orang asisten instruktur. Peserta sebanyak lima (5) orang guru PAUD ditambah dengan 1 administrasi PAUD. Waktu pelaksanaan selama 8 jam klasikal dengan waktu istirahat 1 jam untuk Ishoma. Pembelajaran klasikan dilakukan dengan praktik menggunakan laptop yang terkoneksi internet sebagai sarana untuk pelatihan praktis aplikasi Canva secara online. Materi pelatihan disesuaikan dengan modul yang telah diberikan sebelumnya. Contoh tampilan modul pembelajaran Canva dapat dilihat pada Gambar Gambar 3 dan Gambar 4. Setiap kali instruktur selesai memberikan penjelasan langsung dipraktikkan sesuai dengan sub bab yang ada pada modul pembelajaran. Sedangkan pembelajaran mandiri dilaksanakan setelah pembelajaran klasikal dengan waktu 16 jam pelajaran dalam bentuk mini project berupa studi kasus pada pembelajaran PUAD.

Setiap peserta pelatihan mendapatkan modul pelatihan berupa softcopy (e-modul). Softcopy dapat digunakan untuk membantu dalam pembelajaran mandiri selain dapat juga belajar dari youtube, website atau media online lainnya. Saat pembelajaran mandiri instruktur membuka ruang konsultasi dan tanya jawab terkait materi pembelajaran. Selain itu instruktur juga memberikan contoh-contoh aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD dari youtube, atau website yang relevan seperti Canva.com, atau sub domain yang berada dibawah Canva.com. Beberapa contoh sub domain dibawah Canva.com adalah <https://www.canva.com/id/id/pendidikan/>, <https://www.canva.com/id/id/membuat/rencana-pelaksanaan-pembelajaran-anak/>, dan juga <https://www.canva.com/id/id/rapor/contoh/paud/>. Selanjutnya ada pula sub domain lainnya

yaitu https://www.canva.com/id_id/belajar/cara-persiapkan-kelas-jarak-jauh-dengan-canva-untuk-pendidikan/, dan https://www.canva.com/id_id/lembar-kerja/contoh/paud/. Sedangkan untuk pembelajaran online melalui youtube dapat menggunakan kata kunci seperti pembelajaran canva untuk PAUD, belajar Canva Dasar, dan sebagainya.

Sebelum pelaksanaan pelatihan dilakukan pre-test terkait dengan pemahaman dan keterampilan penggunaan aplikasi Canva untuk pembelajaran. Dikarenakan jumlah guru PAUD hanya 5 orang, maka Pre-test dilakukan tanya jawab langsung dengan para guru. Terdapat 3 pertanyaan pre-test untuk 5 guru PAUD, yaitu : (1) Apakah Sudah tahu aplikasi Canva?; (2) apakah sudah tahu aplikasi Canva dapat untuk pembelajaran PAUD ? ; (3) Apakah sudah pernah belajar atau mencoba aplikasi Canva ? . Hasilnya dari lima guru PAUD 3 guru atau 60 persen (60%) belum tahu Canva, belum pernah melihat aplikasi Canva untuk pembelajaran, dan juga belum pernah mencoba atau belajar praktik Canva apalagi untuk pembelajaran. Sedangkan 2 guru atau 40 persen (40%) sudah pernah melihat aplikasi canva namun belum begitu paham tentang pemanfaatan untuk pembelajaran, serta juga belum pernah sama sekali menggunakan Canva. Hal ini berarti seluruh guru PAUD atau 100 persen (100%) belum pernah mencoba sendiri atau mengikuti pelatihan aplikasi Canva apalagi untuk pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan Canva untuk pembelajaran kepada guru PAUD Tunas Bangsa terlihat pada Gambar 7.



GAMBAR 7. PELAKSANAAN PELATIHAN CANVA UNTUK PEMBELAJARAN PAUD.

Setelah pelaksanaan pembelajaran klasikal dan mandiri, selanjutnya tim PKM melaksanakan tinjauan lapangan di PAUD Tunas Bangsa dalam rangka monitoring dan evaluasi (money). Tujuannya adalah untuk mengetahui tindak lanjut dari hasil pelaksanaan pelatihan yaitu melaksanakan Post-Test. Pertanyaan post-test sama dengan pertanyaan pre-test, namun setelah itu juga melihat praktik langsung terkait percobaan praktik aplikasi Canva. Hasilnya 100 persen para guru sudah paham tentang konsep Canva untuk pembelajaran dan sudah tahu dari beberapa contoh dari youtube terkait contoh praktis aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD. Sedangkan untuk praktik penggunaan aplikasi Canva dengan laptop rata-rata tingkat penguasaan ketrampilannya masih 60 persen (60%). Hal ini dikarenakan belum tersedianya laptop untuk setiap guru PAUD sehingga tidak semuanya dapat mempraktikkan secara mandiri dengan laptop masing-masing, tetapi masih menggunakan 1 laptop untuk praktik secara bersama.

Monitoring dan evaluasi juga dilakukan melalui FGD terkait rencana selanjutnya yang akan dilakukan oleh para-Guru dan pengurus Taman pintar pasca pelatihan Aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD. Beberapa hal yang disampaikan dalam FGD tersebut adalah guru PAUD tetap menginginkan adanya pendampingan lanjutan untuk konsultasi praktik penggunaan aplikasi Canva dalam mendukung pembelajaran di PAUD. Selanjutnya juga adanya keinginan agar ada pelatihan lebih lanjut untuk mengkolaborasikan praktik Canva dengan pembelajaran STEAM, APE dan Loose part di PAUD Tunas Bangsa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan kegiatan yang telah dilakukan selama PKM dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, para Guru PAUD Tunas Bangsa telah mendapatkan pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva untuk pembelajaran PAUD dengan hasil sudah bisa mempraktikkan secara mandiri meskipun masih perlu banyak belajar praktik. Kedua, eprangkat TIK dan Digital yang ada pada PAUD sudah terinstasiasi dan siap mendukung pembelajaran kolaborasi antara pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, digital, dan

konvensional untuk pembelajaran STEAM, APE, dan Loose Part. Terkait hal tersebut maka masih diperlukan pelatihan lanjutan untuk mengkolaborasi model pembelajaran tersebut pada PAUD Tunas Bangsa terutama terkait dengan pemenuhan keterampilan guru dan sarana prasarana yang masih perlu ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas guru PAUD di kota tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151-157.
- Arifudin, D., Waluyo, R., Fahmi, G. M., & Nurrochim, M. S. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD/Tk Melalui Pelatihan Canva Sebagai Inovasi Media Pembelajaran. *Nusantara Hasana Journal*, 2(8), 223-231.
- Budianto, Z. H.(2023), Pemanfaatan Canva Untuk Tingkatkan Kualitas Kinerja Guru PAUD dalam pembelajaran, Website: <https://www.educastudio.com/news/pemanfaatan-canva-untuk-tingkatkan-kualitas-kinerja-guru-paud-dalam-pembelajaran> , diakses 13 Juli 2024.
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408.
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., AS, H. K., & Zahra, C. A. (2023). pelatihan penggunaan aplikasi canva for education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242-3248.
- Nuraeni, L., Jumiatin, D., & Westhisi, S. M. (2022). Penyuluhan model pembelajaran inovatif paud holistik integratif melalui aplikasi canva untuk guru paud. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338-348.
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., ... & Maimunah, M. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36-40.
- Rusli, T.S., Baori, Y., Amelia, D., ...& Yuniwati, I. (2024), Pengantar Metodologi Pengabdian Masyarakat, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Supriyanto, A., Razaq, J. A., Budiarso, Z., & Nugroho, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Android TV Pada Taman Pintar “Tunas Bangsa” Manyaran Semarang. *Journal of Dedicators Community*, 6(1), 434087.
- Warmansyah, J., Komalasari, E., Yuningsih, R., Sari, M., Rahmadani, W., Putri, H., ... & Yanti, E. P. (2022). Pelatihan Canva For Education untuk Guru PAUD Se Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal ABDI PAUD*, 3(2), 34-44.
- Wismarini, T. D., Supriyanto, A., & Widyaningrum, A. (2023). APLIKASI AUGMENTED REALITY DENGAN TEMA BINATANG UNTUK PEMBELAJARAN PAUD TUNAS BANGSA SEMARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 3(2), 84-92