

**PENGARUH APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK USIA DINI PADA TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
TALAMANGAPE**

Nurhidayah Ramadhani¹, Intisari²

nurhidayahramadhani24@gmail.com¹, intisari1984@gmail.com²

Universitas Muhammadiyah Makassar

ABSTRAK

Ramadhani Nurhidayah dan Intisari, 2023. 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). Sering kali didapati pada taman kanak-kanak proses pembelajarannya sangat monoton atau sangat kurang bervariasi. Canva adalah suatu aplikasi yang mempermudah guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat diakses pada perangkat laptop maupun smartphone. Aplikasi ini dapat digunakan dengan menghubungkan perangkat dengan jaringan data ataupun wifi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas B1 dan B2 dari TK Aisyiyah Talamangape kelompok Kelurahan Raya, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros. Berkaitan dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh aplikasi canva sebagai media pembelajaran anak usia dini pada TK Aisyiyah Talamangape penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. 1. Penelitian ini menggunakan teknologi seperti smartphone dan laptop, 2. Menggunakan suatu aplikasi disebut canva, Sampel penelitian mengambil TK Aisyiyah Talamangape berlokasi di kelurahan Raya, kecamatan turikale, Kabupaten Maros. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Seluruh guru kelompok TK Aisyiyah Talamangape meningkatkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran dengan keberhasilan yang maksimal.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Canva, Pendidik Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

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). Guru taman kanak-kanak atau biasa disebut dengan guru TK adalah pendidik profesional yang tugasnya seperti guru pada umumnya yaitu mendidik dan mengasuh anak, tetapi guru TK memfokuskan dirinya untuk mengajari atau mendidik anak dari usia 4-6 tahun

Sering kali didapati pada taman kanak-kanak proses pembelajarannya sangat monoton atau sangat kurang bervariasi. Penggunaan lingkungan belajar yang kurang variatif dapat melemahkan minat belajar siswa terhadap materi, sehingga berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar sering dijadikan sebagai acuan guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan sehingga meningkatkan kreativitas siswa. Kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran sangat dirasakan oleh guru-guru TK yang ada di TK Aisyiah Talamangape, adanya guru-guru yang sudah berumur serta guru—guru muda yang kurang berpengalaman menunjukkan bahwa para guru TK Aisyiah Talamangape sangat jarang diberikan pelatihan tentang aplikasi sehingga ilmu yang mereka dapatkan tentang aplikasi sangat minim.

Perkembangan zaman menuntut guru juga untuk lebih berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran yang diberikan kepada anak didik agar tidak membosankan saat mereka melakukan proses belajar-mengajar. Guru yang kreatif dalam pengelolaan pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar siswa untuk terus berkembang (Fitriyani, Supriatna, & Sari, 2021). Karena tuntutan pemerintah dan hebatnya teknologi di zaman modern maka guru dituntut untuk bisa beradaptasi dengan teknologi seperti laptop, smartphone, dll, tanpa memandang usia. Salah satu yang sering didapati oleh semua kalangan adalah kepemilikan smartphone. Smartphone adalah alat bantu untuk berkomunikasi tetapi kegunaan lainnya yang dapat membantu guru adalah membuat suatu media pembelajaran yang berkualitas kepada siswa. Untuk mengetahui cara pembuatan media yang berkualitas, maka guru harus sering mengikuti pelatihan atau sosialisasi tentang pembuatan media pembelajaran salah satunya pelatihan/workshop aplikasi canva.

Canva adalah suatu aplikasi yang mempermudah guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat diakses pada perangkat laptop maupun smartphone. Aplikasi ini dapat digunakan dengan menghubungkan perangkat dengan jaringan data ataupun wifi. Canva adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional menggunakan template desain (Demarest, 2020). Dengan berbagai macam pilihan, maka penggunaannya dapat dengan mudah mendesain media yang ingin dibuatnya.

Canva adalah program desain online yang tersedia berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover (Ani, A. A., & Yanto, I. T. R. (2022)). Kelebihan dari aplikasi canva adalah memiliki banyak fitur, template, dan berbagai desain yang indah, yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran jauh terasa lebih mudah dan tentunya menghemat waktu dan tenaga. Dari kelebihan aplikasi canva menjadi suatu bahan untuk guru mengaplikasikan dan membuat

suatu media pembelajaran yang berinovasi. Maka dari itu pelatihan serta pengabdian kepada masyarakat terkait aplikasi canva sangat penting untuk dilaksanakan agar membentuk guru untuk menciptakan karya desain pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan pengamatan di TK Asiyiyah Talamangape permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan belum terampil menggunakan teknologi berbasis IT.
2. Kreativitas guru di TK Aisyiyah Talamangape masih kurang.
3. Sarana dan prasarana serta pelatihan seperti workshop dan seminar tentang IT masih terbatas
4. Latihan membuat media pembelajaran belum banyak digunakan oleh guru belum diterapkan.

Berkaitan dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh aplikasi canva sebagai media pembelajaran anak usia dini pada TK Aisyiah Talamangape penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. 1. Penelitian ini menggunakan teknologi seperti smartphone dan laptop, 2. Menggunakan suatu aplikasi disebut canva, Sampel penelitian mengambil TK Asiyiyah Talamangape berlokasi di kelurahan Raya, kecamatan turikale, Kabupaten Maros.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan oleh guru (pengajar) di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat (Mulyasa, 2009). Menurut Farhana dan Awiria mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas mengharuskan peneliti untuk terlibat secara langsung pada pelaksanaan kegiatan tersebut. Sehingga penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif agar data yang diperoleh dapat dijelaskan dengan jelas dan terperinci (Farhana & Awiria, 2019).

Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas B1 dan B2 dari TK Aisyiyah Talamangape kelompok Kelurahan Raya, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros. Juanda mengatakan bahwa PTK model Kemmis dan McTaggart memiliki empat komponen yaitu perencanaan, aksi/tindakan, observasi, dan refleksi (Juanda, 2016).

Ketika satu siklus telah selesai dilakukan sampai refleksi barulah dibentuk perencanaan ulang selanjutnya akan dilaksanakan dalam bentuk siklus berikutnya. Keempat komponen ini menjadi proses penelitian dasar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung oleh peneliti (guru). Pengamatan langsung adalah pengamatan yang dilakukan terhadap suatu gejala atau proses yang terjadi pada suatu situasi bahkan diamati secara langsung oleh pengamat. Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa: (1) lembar observasi yang berisi lembar observasi ketika merencanakan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2; (2) lembar observasi hasil belajar siswa berupa dokumen hasil belajar (Victor, Suryani, & Abdussamad, 2015).

Data yang telah dikumpulkan dianalisis berupa skor pada perencanaan dan pelaksanaan lalu dilakukanlah analisis dari hasil produk yang telah didesain oleh peserta secara berkelompok menggunakan aplikasi Canva.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Total Poin	Kriteria
1.	Hanya memenuhi satu aspek	Tidak Berhasil
2.	Hanya memenuhi dua aspek	Kurang Berhasil
3.	Memenuhi tiga aspek	Cukup Berhasil
4.	Telah memenuhi keempat aspek	Berhasil
5.	Telah memenuhi keseluruhan aspek	Sangat Berhasil dan Maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Siklus 1

Hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1 akan menjadi acuan perbaikan untuk siklus berikutnya. Tahap evaluasi dilakukan mengacu pada siklus 1 untuk mencapai tujuan yang dibutuhkan belum tercapai. Segala bentuk kekurangan yang ada disiklus ini akan diperbaiki pada siklus 2 guna meningkatkan dan mencapai tujuan tersebut. Hasil tes yang dijalankan dari pertemuan siklus pertama menunjukkan perkembangan yang belum signifikan.

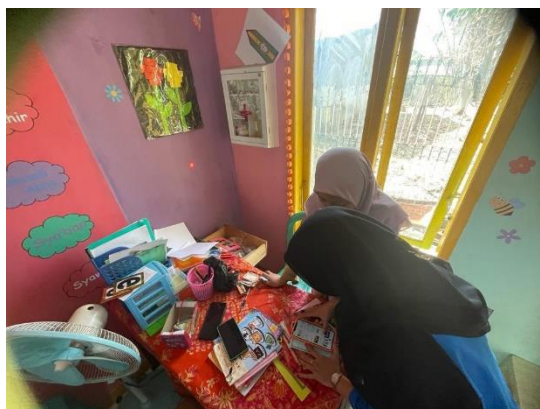
Siklus 1 masih memerlukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dan harus diawasi untuk menyelesaikan suatu project media pembelajaran, yaitu :

1. Pembatasan waktu dalam pengerjaan media pembelajaran
2. Kreativitas guru yang masih terikat pada template tanpa ingin membuat template yang baru

Dibawah ini merupakan penilaian produk pembuatan media pembelajaran berbasis canva.

Tabel 2. Hasil Penilaian siklus 1

Guru Kelompok	Penilaian Kreativitas Aplikasi Canva					Total Point
	Tata Letak	Pilihan Warna	Kalimat Persuasif	Elemen Pendukung	Diksi	
B1	-	✓	✓	-	✓	3
B2	-	-	✓	-	✓	2



Gambar 1. Proses penilaian siklus 1 aplikasi Canva

Dari hasil penilaian pada siklus I belum ada guru yang benar-benar kreatif. Hal ini terlihat pada penilaian tata letak. Pada penilaian tata letak terlihat seluruh guru masih fokus pada template yang tersedia pada aplikasi tanpa mengolah atau membuat elemen baru. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan aplikasi Canva masih belum maksimal. Namun aplikasinya cukup bagus karena semua guru dapat menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran. Seluruh guru juga mampu menggunakan kalimat dan diksi persuasif yang sesuai dengan tema media yang dibuatnya. Jadi walaupun terdapat kekurangan pada hasil belajar, perubahan juga terlihat pada semangat dan kreativitas guru dalam memilih tema dan desain produk. Jadi meskipun penelitian pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang maksimal, namun terlaksana dengan cukup baik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kembali penggunaan aplikasi Canva, diperlukan penelitian lebih lanjut pada siklus berikutnya.

2) Siklus 2

Siklus ini merupakan perbaikan dari siklus I yang masih dikatakan belum berhasil secara maksimal. Beberapa hal yang belum terlaksana dengan baik pada siklus I akan diperbaiki dan diberikan perhatian lebih pada siklus II. Jadi siklus II telah dipersiapkan dan dirancang lebih baik dari sebelumnya, hal ini dikarenakan siklus ini merupakan upaya untuk meningkatkan keberhasilan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dengan lebih kreatif dibandingkan dengan siklus I.

Pelaksanaan dan rencana yang dibuat pada siklus II juga mengacu pada refleksi pada siklus I sehingga diharapkan siklus II dapat berjalan dengan baik. Pelaksanaan pada siklus II masih pembelajaran mendesain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dengan segala perbaikan untuk mengatasi permasalahan pada siklus I.

Berikut penilaian produk yang telah dihasilkan guru dengan menggunakan aplikasi Canva pada siklus II:

Tabel 3. Hasil Penilaian siklus 2

Guru Kelompok	Penilaian Kreativitas Aplikasi Canva					Total Point
	Tata Letak	Pilihan Warna	Kalimat Persuasif	Elemen Pendukung	Diksi	

B1	✓	✓	✓	✓	✓	5
B2	✓	-	✓	✓	✓	4



Gambar 2. Proses penilaian siklus 2 aplikasi Canva

Hasil penilaian canva yang telah dirancang guru pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan hasil penilaian pada siklus I. Tentu saja pada siklus II memberikan tahapan pembelajaran yang baik dan pengawasan yang sangat ketat. Dari 2 guru kelompok yang ada, terdapat 1 guru kelompok dengan kriteria keberhasilan maksimal dan 1 kelompok lainnya dengan kriteria berhasil. Oleh karena itu, pada penelitian siklus II ini indikator keberhasilannya telah terpenuhi, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Seluruh guru kelompok TK Aisyiyah Talamangape meningkatkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran dengan keberhasilan yang maksimal. Hal ini memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi guru untuk diterapkan kepada siswa secara keseluruhan. Sintaks dan tahapan pada aplikasi Canva telah diterapkan dengan baik untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, A. A., & Yanto, I. T. R. (2022). Mengembangkan Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *ReTII*, 1-7.
- Demarest, A. A. (2020, Sep 19). What is Canva? A guide to the graphic design platform's features and capabilities. Retrieved Dec 04, 2020, from <https://www.businessinsider.com/what-is-Canva?r=US&IR=T>
- Farhana, H., & Awiria, A. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas.
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra*

- Indonesia jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 79-96.
- Tedjawati, J. (2011). Peran HIMPAUDI Dalam Pengembangan PAUD. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 17(1), 123. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.12>
- Victor, K., Suryani, & Abdussamad. (2015). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Menggunakan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar di Kelas V SD. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 4(12). <https://doi.org/10.26418/JPPK.V4I12.12694>
- Zulhandayani, F. (2023). Canva sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan dan Poster pada Model Project-Based Learning. MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial, 7(1), 126-131.