



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 1, Tahun 2024, pp 151-157
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva

Andi Harmoko Arifin^{1*}, Widya Rizky Pratiwi², Andriyansah³, Zulkifli Sultan⁴

Program Studi Doktor Ilmu Manajemen, Sekolah Pascasarjana

Universitas Terbuka^{1,3,4}

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Sekolah Pascasarjana,

Universitas Terbuka²

Email: andiharmoko@ecampus.ut.ac.id ^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas guru PAUD di Tangerang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 30 guru PAUD di Tangerang yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan pelatihan. Data dikumpulkan melalui tes kreativitas sebelum dan setelah pelatihan. Hasil penelitian 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. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kreativitas guru PAUD di Tangerang.

Kata Kunci: *Peningkatan Kreativitas, Guru Paud, Canva.*

Abstract

This research aims to determine the effect of using the Canva application on increasing the creativity of PAUD teachers in Tangerang. The research method used was a quasi-experiment with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 30 PAUD teachers in Tangerang who were divided into an experimental group and a control group. The experimental group was given training in using the Canva application as a learning medium, while the control group was not given training. Data was collected through creativity tests before and after training. The research results show that there is a significant influence from using the Canva application on increasing the creativity of PAUD teachers in Tangerang. PAUD teachers who use the Canva application as a learning medium have higher creativity compared to PAUD teachers who do not use the Canva application. Therefore, using the Canva application can be an effective alternative in increasing the creativity of PAUD teachers in Tangerang.

Keywords: *Increasing Creativity, Early Childhood Teachers, Canva.*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh semua komponen pendidikan untuk mewujudkan dan mengelola iklim pembelajaran agar anak didik dapat terbantuan dalam proses pengembangan potensinya (Fajri et al., 2022). Pengembangan potensi peserta didik dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal, salah satunya factor minat dan motivasi peserta didik. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara meningkatkan minat dan motivasi belajar. Minat dan motivasi belajar 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 (Tafonao, 2018).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal dalam pendidikan formal yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan anak (Andriani, 2012). Guru PAUD memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru PAUD adalah membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak-anak (Nuraeni, 2014). Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan kemampuan desain grafis yang baik untuk membuat materi pembelajaran yang efektif.

Dalam era digital saat ini, teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Febrianti et al., 2023). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru PAUD adalah Canva (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai macam template dan elemen desain yang dapat membantu guru PAUD dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Harpeni Dewantara & Harnida, 2020).

Merujuk pada pengertiannya, Canva adalah alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat berbagai desain dan mempublikasikannya (Wijaya et al., 2022). Selain berbasis website, Canva juga dapat digunakan melalui smartphone yang dapat diunduh di Play Store bagi pengguna Android atau AppStore bagi pengguna Apple (Sipayung, 2021). Pemilihan aplikasi Canva ini didasarkan pada pertimbangan kemudahan penggunaan aplikasi, kebutuhan desain, serta manfaat yang dihasilkannya.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dan efektivitas pembelajaran (Paramitha et al., 2023). Namun, penelitian tentang penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas guru PAUD di Tangerang masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas guru PAUD di Tangerang.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru PAUD tentang penggunaan aplikasi *Canva for Education* dalam merancang media pembelajaran di PAUD Tangerang. Hal ini dilakukan dalam rangka mendukung keterampilan pada guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi yang berimplikasi pada peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain yang cocok digunakan untuk para pemula pembuat desain grafis, karena aplikasi ini mudah digunakan dan juga gratis (Warmansyah et al., 2022).

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 30 guru PAUD di Tangerang yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan pelatihan. Data dikumpulkan melalui tes kreativitas sebelum dan setelah pelatihan.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di Tangerang melalui penggunaan aplikasi Canva. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru PAUD di Tangerang dalam meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran.

METODE

Metode Pengabdian (PKM) menjelaskan tentang: metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian. Metode diuraikan dengan jelas dan terperinci, tahapan pelaksanaan secara jelas dan terperinci, sebutkan anma mitra dan lokasi kegiatan, uraikan peserta yang terlibat dan uraikan analisis terhadap metode mengukur keberhasilan PKM secara kuantitatif yang menagndung nilai saintifik.

Pelatihan membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dilakukan oleh dosen pascasarjana Universitas Terbuka bekerjasama dengan TK Mutiara Bunda (Gambar 1).



Gambar 1. Kegiatan Pkm Dosen UT Kolaborasi TK Mutiara Bunda

Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari pada tanggal 3 sampai dengan 8 Agustus 2023. Guru Paud sebanyak 30 orang, 2 laki-laki dan 28 perempuan. Sementara ada 3 panitia yakni, ketua pengawas BPTKI Tangerang, Ketua pengawas BPTKI Kec. Legok, dan Ketua Pesantren. Juga melibatkan 4 orang instruktur yang merupakan dosen pascasarjana Universitas Terbuka (Gambar 2).



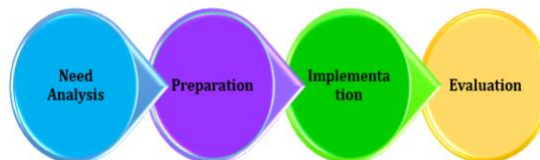
Gambar 2. Instruktur Dosen Pascasarjana Universitas Terbuka

Tema kegiatan khusus ini adalah “pembuatan media pembelajaran berbasis Canva”. Oleh karena itu semua peserta diarahkan untuk memahami penggunaan aplikasi Canva ini dalam membuat media pembelajaran interaktif. Penelitian ini dilaporkan secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasi partisipan untuk menggambarkan penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran pada guru Paud di Kota Tangerang khususnya di Kecamatan Legok (Gambar 3).



Gambar 3. Pelatihan oleh Instruktur Dosen Pascasarjana Universitas Terbuka

Pengumpulan datanya berupa observasi dan foto sebagai dokumentasi kegiatan. Metode dan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini terdiri dari empat tahap tindakan (Gambar 4), yakni analisis kebutuhan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 4 Tahap Pelaksanaan Kegiatan PKM

Dalam Gambar 4, dapat dilihat Tata Cara Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).

Sebagaimana dijelaskan dalam latar belakang, awal dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini didasarkan pada analisis kebutuhan. Setelah melakukan penelitian pustaka dan mengkaji beberapa penelitian sebelumnya, serta mengamati kondisi kemampuan guru PAUD di Indonesia yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva masih sangat sedikit, oleh karena itu penulis mengambil inisiatif untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tahap pertama melibatkan kunjungan penulis ke salah satu PAUD yang sering mengikuti kompetisi tingkat kabupaten (Gambar 5).



Gambar 5. Instruktur Dosen Pascasarjana Universitas Terbuka

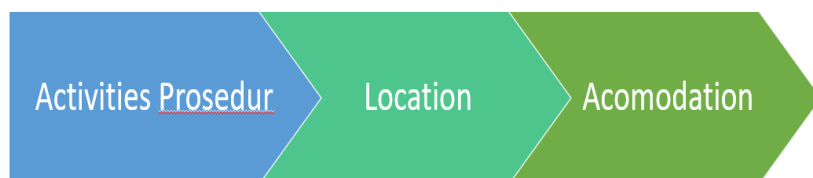
Kemudian penulis mengunjungi PAUD tersebut dan bertemu dengan kepala Yayasan Pendidikan Mutiara Bunda dan kepala PAUD Mutiara Bunda. Mereka menyatakan bahwa kemampuan guru mereka masih rendah dalam membuat pembelajaran berbasis aplikasi Canva, karena mereka tidak memiliki cukup biaya dan waktu untuk mengikuti pelatihan. Padahal, aplikasi Canva sangat dibutuhkan untuk

membuat pembelajaran interaktif sehingga anak didik mereka menjadi lebih antusias dalam menerima pelajaran. Oleh karena itu, penulis menyarankan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sebagai kegiatan pembelajaran yang unik dan menarik yang dapat merangsang motivasi dan keinginan guru untuk lebih produktif dalam membuat pembelajaran yang lebih interaktif. Analisis kebutuhan ini dilakukan dalam tiga tahap. Yaitu observasi, negosiasi dan diskusi, serta inisiasi dan solusi (Gambar 5).



Gambar 5 Tahap Pelaksanaan Kegiatan PKM

Setelah disepakati untuk merancang pelatihan penggunaan aplikasi Canva, beberapa persiapan pun dilakukan. Penulis dan tim pengabdian masyarakat mengatur beberapa kegiatan, prosedur, dan akomodasi serta memastikan ketersediaan lokasi sebagai tempat yang cocok untuk belajar aplikasi Canva (Gambar 6). Bagannya adalah sebagai berikut:



Gambar 6 Kegiatan PKM

Guru-guru PAUD di Tangerang yang ingin berpartisipasi dalam penelitian ini diundang untuk mengisi formulir pendaftaran. Setelah itu, mereka dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Pelatihan ini dilakukan secara online atau offline, tergantung pada kondisi dan preferensi masing-masing guru.

Peserta yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru PAUD di Tangerang sebagai subjek penelitian, tim peneliti yang terdiri dari beberapa individu yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman dalam bidang pendidikan anak usia dini, serta beberapa mitra, yaitu beberapa TK di Tangerang dan beberapa lembaga pendidikan yang terkait dengan pendidikan anak usia dini (Gambar 7).



Gambar 7. Mitra beberapa TK di Tangerang

Observasi dilakukan untuk mengamati dan memperoleh informasi tentang kreativitas guru PAUD di Tangerang sebelum dan setelah pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Observasi dilakukan dengan

menggunakan pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya.

Setelah pelatihan, guru-guru kelompok eksperimen diminta untuk menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran mereka. Selama periode penelitian, data kreativitas guru diukur melalui tes kreativitas yang dilakukan sebelum dan setelah pelatihan (Gambar 8).



Gambar 8 Tes Kreativitas

Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas guru PAUD di Tangerang. Evaluasi dilakukan dengan mengukur kreativitas guru sebelum dan setelah pelatihan menggunakan tes kreativitas. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan metode statistik untuk menentukan pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas guru PAUD di Tangerang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian 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. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kreativitas guru PAUD di Tangerang. Metode dan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini terdiri dari empat tahap tindakan, yakni analisis kebutuhan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian ini dilaporkan secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasi partisipan untuk menggambarkan penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran pada guru PAUD di Kota Tangerang khususnya di Kecamatan Legok. Pengumpulan datanya berupa observasi dan foto sebagai dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di Tangerang melalui penggunaan aplikasi Canva. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru PAUD di Tangerang dalam meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas guru PAUD di Tangerang dalam membuat media pembelajaran. Guru PAUD yang menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memiliki kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru PAUD yang tidak menggunakan aplikasi Canva. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kreativitas guru PAUD di Tangerang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian pada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian dan terselesainya artikel ini. Terima kasih kepada Universitas Terbuka khususnya LPPM UT atas pendanaan dipa internal yang diberikan sehingga kegiatan

PkM ini dapat terselenggara.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, Tuti. 2012. "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Sosial Budaya* 9(1): 122. <https://media.neliti.com/media/publications/40427-ID-permainan-tradisional-dalam-membentuk-karakter-anak-usia-dini.pdf>.
- Fajri, Zaenol et al. 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.
- Febrianti, Chronika et al. 2023. "Upaya Guru Meningkatkan Media Belajar Berbasis Teknologi." 1(1): 176–82.
- Harpeni Dewantara, Andi, and Amir B Harnida. 2020. "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *Al-Gufrah: Journal of Primary Education* 1(1): 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>.
- Nuraeni, Nuraeni. 2014. "Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram* 2(2): 143.
- Paramitha, Maya, Syarifah Fadillah, and Mustika Sari. 2023. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan." 0417(2): 58–68.
- Sipayung, YR. 2021. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Psm Satya Dharma Gita." *Bakti Humaniora* 1(1): 26–29.
- Tafonao, T. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113%0D>.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1): 102–18.
- Warmansyah, Jhoni et al. 2022. "Pelatihan Canva for Education Untuk Guru Paud Se Kabupaten Tanah Datar Canva for Education Training for Early Children Education Teachers Tanah Datar Districk 1)." 3(2). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/abdipaud/index>.
- Wijaya, A S et al. 2022. "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru PAUD Di Kabupaten Bogor." *Surya*. 6(4): 54111. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1943>.