



Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Menunjang Kegiatan Pendidikan di PAUD Arambi

Retnani Latifah¹⁾, Yana Adharani²⁾, Popy Meilina³⁾, Nurvelly Rosanti⁴⁾

^{1),2),3),4)} Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta

email: retnani.latifah@umj.ac.id

Jl. Cempaka Putih Tengah 27 Jakarta Pusat, DKI Jakarta, 10510, Indonesia

Abstrak

Di masa pandemi, institusi pendidikan sebagai salah satu instansi yang terdampak perlu melakukan kreatifitas dalam proses pembelajaran dan penarikan siswa baru. Hal ini juga perlu dilakukan oleh PAUD Arambi. Namun, guru-guru di PAUD Arambi memiliki beberapa permasalahan yaitu belum mengenal media edukasi berbasis AR untuk pembelajaran, serta belum mengetahui cara membuat desain untuk membuat media promosi, berbagi informasi maupun media pembelajaran. Untuk membantu PAUD Arambi memberikan alternatif pembelajaran dan menambah kemampuan para guru PAUD Arambi, maka pada program pengabdian masyarakat ini diberikan sosialisasi penggunaan aplikasi panduan salat dan pelatihan pembuatan desain *flyer* dan *twibbon* menggunakan aplikasi Canva di *smartphone*. Dari kegiatan ini diketahui bahwa media edukasi berbasis AR dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran. Selain itu para peserta juga dapat mengikuti tutorial menggunakan Canva serta mampu menghasilkan desain *flyer* dengan menggunakan aplikasi Canva di *smartphone*. Untuk pembuatan *twibbon*, para peserta cukup dapat mengikuti, namun agak kebingungan dibagian penggunaan aplikasi photolayer.

Kata kunci: media edukasi, augmented reality, canva, desain, twibbon

1 PENDAHULUAN

Di masa pandemi seperti saat ini, masyarakat dituntut untuk dapat lebih meningkatkan literasi digital dan memanfaatkan teknologi dengan semaksimal mungkin. Hal ini juga berlaku di bidang pendidikan yang merupakan salah satu bidang yang sangat terdampak karena seluruh kegiatan perlu dilakukan secara daring. Hal ini menyebabkan para guru dituntut untuk dapat menyiapkan materi pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi digital yang sudah ada. Hal ini juga berlaku untuk institusi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanan (TK).



Salah satu variasi pembelajaran dengan teknologi yang dapat diterapkan di PAUD maupun TK adalah memanfaatkan media edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR). Beberapa aplikasi yang sudah dikenalkan ke guru TK dan PAUD adalah aplikasi pengenalan planet berbasis AR dan aplikasi pengenalan hewan berbasis AR (Suparmi, Yuniyanto and Kusumandari, 2019), dimana sebagian guru TK dan PAUD yang mengikuti kegiatan merasa tertarik untuk mengenalkan aplikasi tersebut kepada siswanya. Program lain di PAUD Puspasari juga mengenalkan aplikasi pengenalan hewan berbasis AR sebagai alternatif pembelajaran (Dhuhita, 2018).

Selain media edukasi, para guru termasuk guru TK dan PAUD juga dituntut untuk dapat memanfaatkan media sosial seperti Whats App, Facebook, Instagram dan lain-lain untuk berbagi informasi, promosi maupun media pembelajaran. Beberapa guru TK dan PAUD sudah memanfaatkan media-media tersebut, namun beberapa yang lain masih belum ataupun masih belum maksimal dalam pemanfaatannya. Salah satu alasannya adalah para guru belum memiliki kemampuan untuk membuat desain grafis dan merasa membuat design adalah hal yang sulit. Desain grafis sendiri adalah kemampuan untuk membuat rancangan dengan unsur visual yang dapat memberikan informasi bagi masyarakat (Tiawan *et al.*, 2020).

Permasalahan keterbatasan kemampuan desain tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan software design seperti Canva yang dapat diakses secara gratis. Canva sendiri merupakan sebuah software yang dapat diakses melalui website maupun aplikasi smartphone yang memiliki berbagai macam template untuk membuat flyer, poster, banner, sertifikat, infografis, proposal, powerpoint, twibbon template dan lain-lain (Adharani *et al.*, 2020). Canva juga merupakan tools yang dapat digunakan dengan praktis, cepat, dan tanpa memerlukan keahlian khusus sehingga siapapun dapat menggunakannya dimanapun (Setiawan and Putro, 2021).

Alasan-alasan tersebut menyebabkan banyak pihak yang membuat pelatihan menggunakan Canva untuk berbagai hal seperti untuk media promosi dan media pembelajaran. Beberapa pelatihan Canva yang telah dilakukan untuk para pendidik adalah pelatihan Canva untuk guru TK dan PAUD (Suparmi, Yuniyanto and Kusumandari, 2019; Suwidagdho, Kurniawan and Ningsih, 2021), untuk guru SD (Faisal *et al.*, 2020), guru BK (Suwidagdho, Kurniawan and Ningsih, 2021), guru SMA/SMK (Apsari, Lisdawati and Mulyani, 2020; Muthiadin *et al.*, 2020; Mahardika, Wiranda and Pramita, 2021), maupun untuk pendidik lain (Astawa and Utami, 2020; Inzani *et al.*, 2021). Hasil dari pelatihan-pelatihan tersebut adalah para peserta mampu membuat sesuatu dengan Canva untuk menunjang pembelajaran.

PAUD Arambi merupakan PAUD yang terletak di Tangerang Selatan. Para guru di PAUD Arambi belum memberikan variasi pembelajaran terhadap siswanya baik dengan media edukasi berbasis AR maupun dengan memaksimalkan pemanfaatan media sosial. Hal ini dikarenakan para guru di PAUD Arambi belum mengetahui media pembelajaran AR seperti apa yang dapat diberikan ke siswa PAUD Arambi. Selain itu para guru juga belum dapat membuat media pembelajaran maupun flyer untuk berbagi informasi dan promosi dengan menggunakan Canva. Oleh karena itu pada program pengabdian kepada masyarakat ini, para guru PAUD Arambi dikenalkan kepada salah satu media edukasi berbasis AR yaitu panduan melakukan salat dan pelatihan penggunaan Canva di smartphone untuk membuat flyer dan



twibbon.

2 METODOLOGI

2.1 Tahap Persiapan

Koordinasi sebelum kegiatan diperlukan untuk mengetahui kebutuhan dan kesiapan mitra. Persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan mitra
Sebelum melakukan kegiatan, tim pengabdian kepada masyarakat terlebih dahulu berkoordinasi dengan PAUD Arambi terkait apa kebutuhan yang diperlukan. Koordinasi dilakukan melalui chat WhatsApp dengan Kepala Sekolah PAUD Arambi. Dari hasil analisis diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan masih belum memanfaatkan media edukasi berbasis AR dan para guru belum mengenal Canva serta tidak mengetahui cara memanfaatkan Canva untuk promosi dan media pembelajaran.
- b. Menentukan materi kegiatan
Tim pengabdian kepada masyarakat memberikan beberapa materi kegiatan yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang ada di PAUD Arambi. Penentuan materi didiskusikan melalui grup WhatsApp tim Pengabdian Masyarakat, yang kemudian diteruskan ke Kepala Sekolah PAUD Arambi. Dari hasil penentuan diputuskan bahwa akan dilakukan pengenalan aplikasi panduan salat berbasis AR. Hal yang mendasari pemilihan ini adalah karena PAUD Arambi merupakan PAUD Islami sehingga pengenalan salat adalah salah satu materi yang dapat diajarkan kepada para siswa. Materi yang lain adalah pelatihan Canva untuk membuat *flyer* dan twibbon. Pelatihan ini dapat digunakan untuk melakukan promosi serta memberikan informasi dengan lebih menarik. Selain itu juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan alternatif pembelajaran.
- c. Pembahasan Teknik pelaksanaan kegiatan
Setelah materi kegiatan disepakati, selanjutnya adalah menyepakati tanggal kegiatan dan teknis pelaksanaan. Karena pandemi COVID masih berlangsung dan banyak kegiatan yang masih dibatasi, maka kegiatan ini dilaksanakan secara daring dan luring di mana beberapa pemateri memberikan materi secara daring dan peserta melaksanakan secara luring dengan dibantu oleh salah satu anggota tim Pengabdian kepada Masyarakat.

2.2 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2020 secara *hybrid* yaitu daring dan luring. Ada 7 orang peserta yang mengikuti yang merupakan guru PAUD Arambi. Kegiatan luring dilaksanakan di PAUD Arambi sedangkan daring melalui Google Meet. Pelaksanaan dilakukan secara hybrid dikarenakan masih ada beberapa guru PAUD yang tidak mahir menggunakan *smartphone* yang dimiliki sehingga perlu pemanduan secara langsung. Kegiatan secara luring dilakukan dengan protokol kesehatan, di mana semua peserta memakai masker selama kegiatan berlangsung. Kegiatan luring dipandu oleh salah satu anggota tim pengabdian kepada masyarakat. Pemberian materi dilakukan secara daring oleh anggota tim yang lain.

Setelah dilakukan pembukaan, acara dimulai dengan pengenalan aplikasi panduan salat 3D berbasis AR yang merupakan aplikasi hasil penelitian dosen dan mahasiswa. Sebelum acara dimulai, tim Pengabdian Masyarakat sudah memberikan panduan aplikasi berupa *hardcopy* dan meminta peserta untuk melakukan instalasi aplikasi di *smartphone* masing-masing. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pemakaian aplikasi. Pada saat sosialisasi, tim pengabdian kepada masyarakat menjelaskan kegunaan aplikasi untuk alternatif pembelajaran siswa di rumah dan kegunaan dari setiap menu. Peserta kemudian mencoba membuka aplikasi



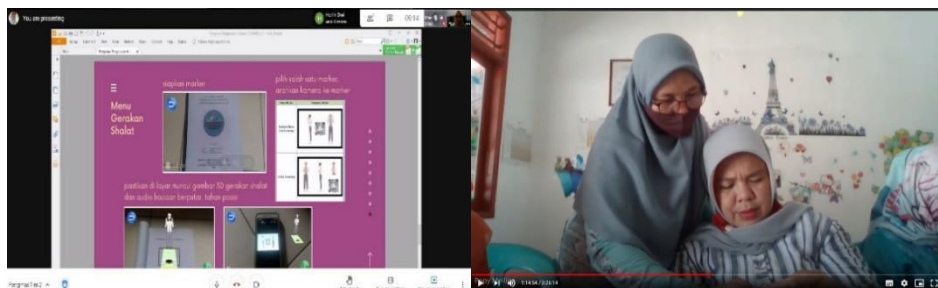
dan melakukan *scanning marker* sehingga animasi salat dan bacaan salat dapat muncul dari aplikasi.

Sesi kedua adalah pembuatan *flyer* menggunakan aplikasi canva. Peserta sudah diminta untuk melakukan instalasi aplikasi Canva di *smartphone* sebelum acara dimulai. Tim pengabdian kepada masyarakat menjelaskan terlebih dahulu mengenai Canva dan fitur-fitur yang dimiliki sebelum memberikan tutorial. Pada saat tutorial, tim pengabdian kepada masyarakat yang ada di lokasi, membantu mengarahkan peserta secara langsung untuk mengikuti langkah-langkah yang diberikan. Tutorial yang dilakukan adalah membuat akun canva, menentukan jenis desain untuk materi promosi, menentukan template, melakukan edit template yang terdiri dari unggah gambar/foto, menambahkan foto, menambahkan elemen, menambah dan mengedit tulisan, menambahkan video, melakukan edit *style* dan *background*, menyimpan desain *flyer*, mencetak desain *flyer*, dan mengunduh desain *flyer*.

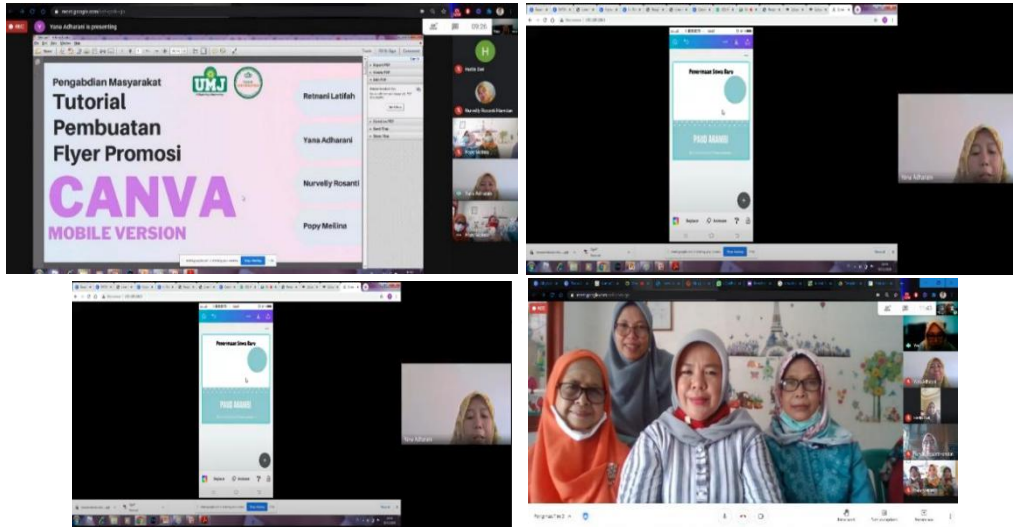
Sesi pelatihan berikutnya adalah pelatihan pembuatan desain twibbon dan mengunggahnya sebagai *template* sehingga dapat digunakan oleh orang lain. Seperti halnya tutorial canva, pemateri twibbon menjelaskan melalui daring dan tim yang ada di lokasi membantu mengarahkan. Selain Canva, peserta juga diminta untuk menginstalasi aplikasi PhotoLayer. Tutorial pembuatan twibbon ini terdiri dari membuat desain twibbon di aplikasi Canva, melakukan edit desain twibbon yaitu pemotongan tempat foto ditempel menggunakan aplikasi photolayer, menyimpan file desain twibbon menjadi file png, mengunggah desain twibbon ke twibbonize.com, melakukan *setting* di twibbonize.com, melakukan *sharing* dari twibbonize.com untuk disebar ke target (misal orang tua siswa).

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara daring melalui Google meet dan luring di PAUD Arambi pada tanggal 11 Desember 2020 pukul 09.00 – 12.00. Secara umum kegiatan diikuti oleh 7 guru PAUD Arambi. Adapun dokumentasi dari kegiatan pengenalan media edukasi panduan salat berbasis AR dapat dilihat pada gambar 1. Sedangkan dokumentasi untuk kegiatan tutorial menggunakan Canva dan pembuatan twibbon dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 1. Dokumentasi pengenalan panduan salat berbasis AR



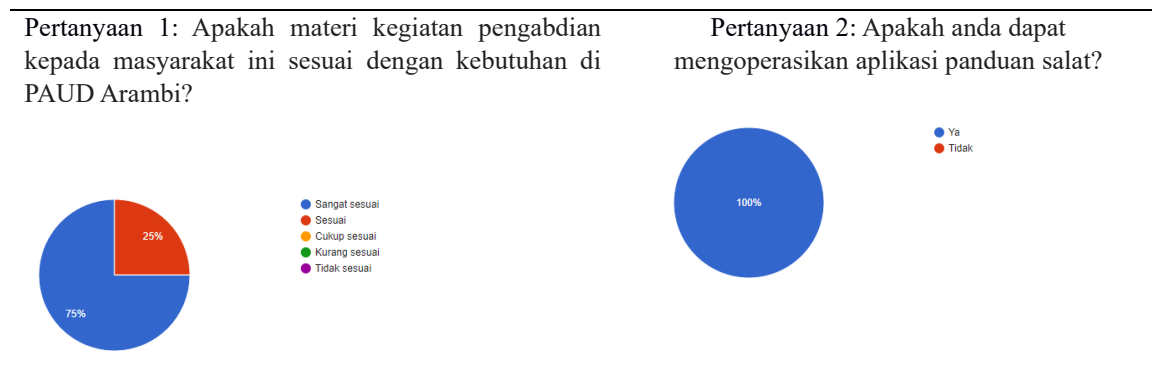
Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Canva dan Twibbon

Setiap peserta membuat desain menggunakan Canva. Namun, untuk Twibbon beberapa peserta mengalami kendala sehingga tidak bisa mengikuti tutorial sampai akhir. Salah satu hasil dari pembuatan design dengan menggunakan Canva oleh salah satu peserta dapat dilihat di gambar 3.



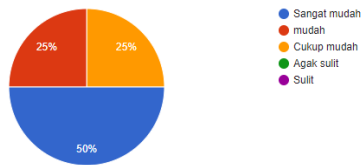
Gambar 3. Desain Canva oleh peserta

Tabel 1. Hasil kuesioner kegiatan pengabdian kepada masyarakat

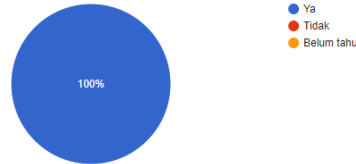




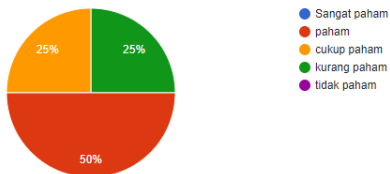
Pertanyaan 3: Apakah aplikasi panduan salad dapat dioperasikan dengan mudah?



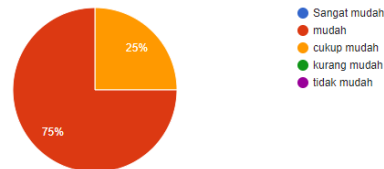
Pertanyaan 4: Apakah materi pengenalan aplikasi panduan salad dapat memberikan manfaat untuk kegiatan pembelajaran di PAUD Arambi kedepannya?



Pertanyaan 5: Apakah anda dapat memahami materi pelatihan pembuatan flyer dan twibbon menggunakan aplikasi Canva?



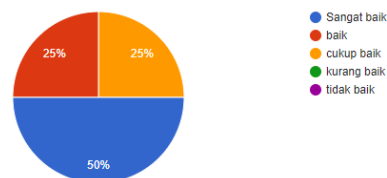
Pertanyaan 6: Apakah tutorial menggunakan aplikasi Canva dapat dengan mudah diikuti dan diimplementasikan?



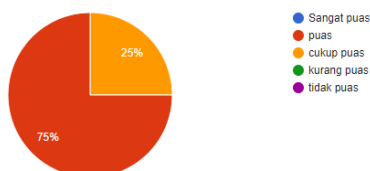
Pertanyaan 7: Apakah anda akan melanjutkan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat flyer atau twibbon promosi?



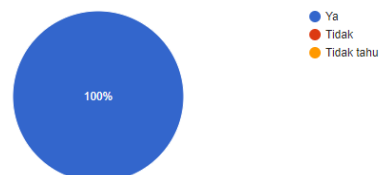
Pertanyaan 8: Menurut anda, apakah pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik?



Pertanyaan 9: Apakah anda puas dengan pelaksanaan kegiatan pengmas ini?



Pertanyaan 10: Apakah kegiatan pengmas ini menambah pengetahuan anda terutama terkait materi yang diberikan?





Kuesioner yang dibagikan diisi oleh 4 orang peserta dimana hasil perhitungan reliabilitasnya menunjukkan bahwa hasil kuesioner kurang reliabel (Cronbach Alpha 0.856). Hal ini dikarenakan peserta yang mengisi terlalu sedikit dan penerimaan yang diperoleh agak berbeda antara satu peserta dengan peserta yang lain. Meskipun demikian, dari hasil kuesioner dapat diketahui bahwa peserta merasa bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan di PAUD dan puas dengan kegiatan ini. Selain itu peserta juga merasa bahwa kegiatan ini memberikan tambahan pengetahuan terdapat peserta.

Secara khusus, peserta merasa bahwa aplikasi salat yang disosialisasikan, mudah untuk dioperasikan dan kedepannya dapat memberikan manfaat untuk kegiatan pembelajaran di PAUD Arambi. Peserta juga cukup dapat memahami materi pembuatan *flyer* dan *twibbon* dan merasa tutorial yang diberikan cukup mudah untuk diikuti, walaupun untuk bagian *twibbon* ada beberapa bagian yang agak sulit diikuti oleh peserta terutama saat menggunakan *photolayer*. Peserta menyatakan bahwa kedepannya mungkin akan tetap menggunakan *Canva*. Hal ini ditunjukkan dari hasil kuesioner secara keseluruhan pada tabel 1.

4 KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diketahui bahwa media edukasi berbasis AR dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran kepada siswa dan dirasa akan dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya pelatihan pembuatan *Canva* ini para guru di PAUD Arambi mendapatkan tambahan pengetahuan dan kemampuan yaitu membuat *flyer* menggunakan *Canva*. Selain itu juga mendapatkan pengetahuan mengenai proses pembuatan *twibbon*. Secara umum, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan peserta cukup puas.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Teknik Informatika dan PAKARTI Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Adharani, Y. *et al.* (2020) 'Pelatihan Pembuatan Flyer Promosi untuk Menunjang Digital Marketing pada Klinik Kesehatan', *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, pp. 93–102.
- Apsari, Y., Lisdawati, I. and Mulyani, E. R. (2020) 'Pelatihan Pembelajaran Berbasis ICT Kepada Guru Bahasa Inggris', *Abdimas Siliwangi*, 3(2), pp. 49–59.
- Astawa, N. L. P. N. S. P. and Utami, N. W. (2020) 'Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Digital Sederhana Sebagai Bahan Ajar dalam Kondisi New Normal', *Jurnal Karya Abdi*, 4(1), pp. 143–147.
- Dhuhita, W. P. (2018) 'Penerapan Multimedia Pembelajaran pada PAUD Puspasari', in *Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2018 Universitas AMIKOM Yogyakarta*, pp. 49–54.



- Faisal, M. *et al.* (2020) ‘Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa’, *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), pp. 266–270.
- Inzani, D. A. *et al.* (2021) ‘Webinar Pelatihan Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19’, *Jurnal Lepa-lepa Open*, 1(1), pp. 143–151.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N. and Pramita, M. (2021) ‘Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring’, *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), pp. 275–281.
- Muthiadin, C. *et al.* (2020) ‘Edukasi dan Pelatihan Desain Infografis COVID-19 bagi Siswa dan Guru SMAN 10 Makassar’, *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 2(3), pp. 153–162. doi: 10.36312/sasambo.v2i3.313.
- Setiawan, T. and Putro, F. H. A. (2021) ‘Pemanfaatan Graphics Designer Software Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Promosi Produk UMKM di Cepogo Boyolali’, *Intelektiva : jurnal ekonomi, sosial & humaniora*, 2(12), pp. 53–56.
- Suparmi, S., Yuniarto, M. and Kusumandari, K. (2019) ‘Pengenalan Sains Sejak Dini Melalui IT Dan Alat Peraga Bagi Guru PAUD Dan TK Kecamatan Polokarto’, *Jurnal SEMAR*, 10(2), pp. 131–137.
- Suwidagdhho, D., Kurniawan, L. and Ningsih, R. (2021) ‘Peningkatan Keterampilan Guru BK Dalam Mengembangkan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Aplikasi Online Canva’, *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), pp. 1653–1662.
- Tiawan *et al.* (2020) ‘Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor’, *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), pp. 476–480. doi: 10.31949/jb.v1i4.417.