Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Mahasiswa PIAUD STAI Al-Fattah Pacitan

Wahyu Eka Supratiwi

Program Studi PIAUD STAI Al-Fattah Pacitan

Surel Korespondensi: wahyueka@alfattah.ac.id

Abstrak: Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di STAI Al-Fattah Pacitan dalam pembuatan bahan ajar yang interaktif dan menarik. Pelatihan yang dilaksanakan pada 7 Februari 2024 ini diikuti oleh 34 mahasiswa dan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan presentasi, demonstrasi langsung, dan latihan mandiri. Pretest dan post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta, dengan semua mahasiswa mencapai kategori baik atau tuntas pada post-test. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis mahasiswa dalam memanfaatkan Canva untuk keperluan pendidikan. Pelatihan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kualitas pendidikan di STAI Al-Fattah Pacitan, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini

Kata Kunci: Canva, desain grafis, PIAUD, bahan ajar

Abstrack: *This Canva Application Utilization Training aims to improve the graphic design skills of students in the Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD) at STAI Al-Fattah Pacitan in creating interactive and interesting teaching materials. The training, which was held on July 5, 2024, was attended by 34 students and used a learning method involving presentations, live demonstrations, and independent practice. Pretests and post-tests were conducted to measure the improvement in participants' abilities. The results showed a significant improvement in participants' skills, with all students achieving a good or complete category on the post-test. This shows that the training has succeeded in improving students' understanding and technical skills in utilizing Canva for educational purposes. This training makes an important contribution to the development of the quality of education at STAI Al-Fattah Pacitan, especially in the context of early childhood education.*

Keywords: *Canva, graphic design, PIAUD, teaching materials*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikuasai oleh mahasiswa, terutama mereka yang menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Desain grafis dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif, yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. Salah satu aplikasi yang populer dan mudah digunakan untuk keperluan ini adalah Canva. Canva adalah alat desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template dan fitur yang memungkinkan pengguna, bahkan mereka yang tidak memiliki latar belakang desain, untuk membuat materi visual yang menarik (Smith, 2020).

Namun, meskipun Canva telah menjadi alat yang umum digunakan dalam berbagai bidang, banyak mahasiswa di STAI Al-Fattah Pacitan yang belum familiar atau belum memanfaatkan aplikasi ini secara optimal dalam kegiatan akademik mereka. Keterbatasan ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan yang komprehensif untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan Canva, sehingga mereka dapat menghasilkan materi yang mendukung proses pembelajaran anak usia dini dengan lebih baik (Jones & Brown, 2021).

Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan Canva kepada mahasiswa, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembuatan bahan ajar yang kreatif dan interaktif. Peningkatan keterampilan ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam menyusun tugas-tugas akademik dan dalam praktik pengajaran di masa mendatang.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa PIAUD STAI Al-Fattah Pacitan dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembuatan bahan ajar yang menarik dan efektif. Secara khusus, tujuan pelatihan ini adalah: 1) Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang fitur-fitur utama Canva; 2) Membekali mahasiswa dengan kemampuan praktis dalam menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar interaktif; dan 3) Meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini.

METODE

Pelatihan ini dirancang sebagai kegiatan interaktif yang melibatkan presentasi, demonstrasi langsung, dan latihan mandiri. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan peserta dapat langsung mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan. Setiap sesi pelatihan mencakup tiga komponen utama: penyampaian materi, demonstrasi, dan latihan mandiri. Pendekatan ini memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang mereka pelajari secara langsung (Haris, 2019).

Pelatihan dilaksanakan di kampus STAI Al-Fattah Pacitan pada hari Rabu, 7 Februari 2024. Waktu dan lokasi pelatihan dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan

ketersediaan waktu mahasiswa, sehingga diharapkan seluruh peserta dapat mengikuti pelatihan dengan optimal.

Peserta pelatihan terdiri dari 34 mahasiswa PIAUD STAI Al-Fattah Pacitan. Peserta berasal dari berbagai angkatan, sehingga diharapkan terdapat pertukaran pengetahuan dan pengalaman selama pelatihan berlangsung. Sebelum pelatihan, dilakukan pretest untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta mengenai Canva.

Tahapan pelaksanaan: 1) *Pretest*: Dilaksanakan untuk mengukur pengetahuan awal peserta tentang Canva, termasuk pemahaman dasar mengenai fitur-fiturnya dan pengalaman sebelumnya dalam menggunakan aplikasi tersebut; 2) Penyampaian materi: Pengenalan Canva, fitur-fitur utama, dan manfaat penggunaannya dalam pembuatan bahan ajar. Materi ini mencakup teori dasar desain grafis dan cara memanfaatkan template yang disediakan oleh Canva; 3) Demonstrasi: Langsung menggunakan Canva untuk membuat desain sederhana seperti poster edukasi, bahan ajar interaktif, dan materi pembelajaran lainnya. Sesi ini bertujuan untuk memperlihatkan langkah-langkah praktis dalam menggunakan Canva; 4) Latihan Mandiri: Peserta diminta untuk mengerjakan latihan yang telah disediakan menggunakan Canva. Latihan ini dirancang untuk mengasah kreativitas dan keterampilan teknis mahasiswa dalam membuat desain; dan 5) *Post-test*: Dilaksanakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah pelatihan. Hasil *post-test* ini akan dibandingkan dengan *pretest* untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dimulai dengan sesi paparan materi yang memberikan pemahaman dasar tentang Canva, termasuk fitur-fitur utama yang bisa digunakan oleh mahasiswa PIAUD untuk mendesain bahan ajar. Paparan ini dilakukan melalui presentasi visual dan penjelasan yang interaktif. Sesi ini memberikan wawasan awal tentang bagaimana Canva dapat dimanfaatkan secara efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Setelah sesi paparan, pelatihan dilanjutkan dengan demonstrasi langsung yang memperlihatkan bagaimana cara menggunakan Canva untuk membuat berbagai desain pendidikan. Setiap mahasiswa diberi kesempatan untuk mencoba langsung menggunakan Canva, dimulai dari memilih template, menambahkan elemen visual, hingga menyusun layout yang menarik. Latihan mandiri juga dilakukan, di mana peserta diminta untuk membuat desain bahan ajar mereka sendiri menggunakan Canva. Latihan ini dirancang untuk memastikan bahwa peserta memahami dan dapat mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

Evaluasi dilakukan melalui *pretest* dan *post-test*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta tentang Canva. Dari hasil *pretest*, diketahui bahwa sebagian besar peserta belum familiar dengan Canva, dengan nilai rata-rata *pretest* berada pada kategori rendah. Setelah pelatihan, *post-test* dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh peserta, dengan nilai *post-test* menunjukkan bahwa semua peserta mencapai kategori baik atau tuntas.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Post-test*

No.	Nama Peserta	Pretest (Nilai)	Post-test (Nilai)
1	Peserta 1	40	85
2	Peserta 2	35	80
3	Peserta 3	50	90
4	Peserta 4	45	85
5	Peserta 5	30	80
6	Peserta 6	40	85
7	Peserta 7	50	90
8	Peserta 8	25	75
9	Peserta 9	35	80
10	Peserta 10	40	85
11	Peserta 11	30	80
12	Peserta 12	50	90
13	Peserta 13	45	85
14	Peserta 14	35	80
15	Peserta 15	40	85
16	Peserta 16	50	90
17	Peserta 17	25	75
18	Peserta 18	30	80
19	Peserta 19	40	85
20	Peserta 20	35	80
21	Peserta 21	40	85
22	Peserta 22	45	85
23	Peserta 23	50	90
24	Peserta 24	30	80
25	Peserta 25	25	75
26	Peserta 26	35	80
27	Peserta 27	40	85
28	Peserta 28	50	90
29	Peserta 29	30	80
30	Peserta 30	40	85
31	Peserta 31	35	80
32	Peserta 32	50	90
33	Peserta 33	25	75
34	Peserta 34	30	80

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta berada di kisaran 30 hingga 50, yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa belum memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan Canva sebelum pelatihan. Namun, setelah pelatihan dilaksanakan, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai *post-test*, dengan rentang nilai 75 hingga 90. Ini menandakan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan Canva secara efektif.

Rata-rata peningkatan nilai menunjukkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan—meliputi paparan materi, demonstrasi langsung, dan latihan mandiri—berhasil dalam

memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada peserta. Peningkatan nilai juga mencerminkan bahwa mahasiswa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk mendesain bahan ajar, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam pendidikan anak usia dini.

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mahasiswa PIAUD STAI Al-Fattah Pacitan dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif. Sebelum pelatihan, hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang terbatas dalam penggunaan Canva. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Jones dan Brown (2021), yang menemukan bahwa banyak mahasiswa di institusi pendidikan tinggi masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis, meskipun aplikasi tersebut sudah banyak digunakan di berbagai bidang.

Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan pada semua peserta. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Canva. Pendekatan pelatihan yang menggabungkan teori dengan praktik langsung memungkinkan mahasiswa untuk tidak hanya memahami konsep tetapi juga menerapkannya secara nyata. Menurut Haris (2019), pendekatan yang berfokus pada praktik langsung dan interaksi aktif dengan teknologi cenderung lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dibandingkan metode pembelajaran pasif.

Selain itu, peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Canva juga relevan dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini, di mana bahan ajar yang interaktif dan menarik sangat diperlukan. Liu dan Zhang (2020) menyebutkan bahwa visualisasi yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, kemampuan mahasiswa untuk mendesain bahan ajar yang menarik dengan Canva diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam praktik pengajaran mereka di masa depan.

Metode pelatihan yang diterapkan juga berhasil dalam menyamakan tingkat pengetahuan di antara peserta, yang pada awalnya memiliki beragam tingkat pemahaman tentang Canva. Pendekatan inklusif yang diterapkan dalam pelatihan memungkinkan semua peserta untuk belajar dan berkembang, terlepas dari tingkat pengetahuan awal mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Williams dan Brown (2018), yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang adaptif untuk memastikan semua peserta didik dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa dalam menggunakan Canva tetapi juga memberikan mereka alat yang diperlukan untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih efektif dan kreatif. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kualitas pendidikan di STAI Al-Fattah Pacitan, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini.

SIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi mahasiswa PIAUD STAI Al-Fattah Pacitan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam desain grafis untuk keperluan pembuatan bahan ajar. Hasil pretest dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mahasiswa, yang mengindikasikan bahwa pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya. Metode pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik langsung terbukti efektif dalam memberikan pemahaman dan keterampilan yang diperlukan. Ke depan, pelatihan semacam ini dapat terus dikembangkan untuk mencakup lebih banyak aplikasi dan teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM STAI Al-Fattah Pacitan atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan pelatihan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada mahasiswa PIAUD yang aktif berpartisipasi, serta rekan-rekan dosen yang memberikan dukungan dan masukan berharga. Selain itu, penulis berterima kasih kepada keluarga yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan. Semoga hasil pelatihan ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan di STAI Al-Fattah Pacitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Haris, A. (2019). *Integrating Technology in Academic Learning: Practical Approaches and Challenges*. *Journal of Educational Technology*, 14(3), 122-137.
- Jones, R., & Brown, T. (2021). *The Digital Divide in Higher Education: A Study of Technology Adoption among University Students*. *International Journal of Higher Education Research*, 19(2), 89-104.
- Liu, Y., & Zhang, H. (2020). *The Impact of Visual Design in Early Childhood Education: A Case Study of Interactive Learning Tools*. *Journal of Childhood Education*, 6(1), 34-49.
- Smith, J. (2020). *The Role of Technology in Enhancing Creative Learning Environments*. *Journal of Digital Learning*, 8(2), 150-167.
- Williams, P., & Brown, T. (2018). *Adapting Teaching Strategies for Diverse Learners: A Guide to Inclusive Education*. *Journal of Educational Practice*, 12(4), 75-89.