

## Pelatihan Pembuatan Kartu Kata Menggunakan Desain *Canva* Pada Guru Kelas Rendah Di Sekolah Dasar

Putri Roka Ismail<sup>1</sup>, Syartika Sri Wahyuni<sup>2</sup>, Jheni Yusuf Saragih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia

Jl. Kapten Muslim, No.79, Kec. Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara 2022

\*penulis korespondensi : [putrirokaismail03@gmail.com](mailto:putrirokaismail03@gmail.com)

**Abstrak.** Rendahnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam menciptakan media pembelajaran merupakan salah satu kendala yang dihadapi oleh guru-guru di SD Amalia Sunggal untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan kreatif. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan pembuatan kartu kata yang menarik, interaktif dan kreatif menggunakan aplikasi *canva* kepada guru-guru di SD Amalia Sunggal. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode diskusi interaktif, pelatihan dan juga praktek langsung membuat kartu kata dengan menggunakan aplikasi *canva*. pelatihan ini diikuti oleh seluruh guru SD Amalia Sunggal. Media yang dibuat dari aplikasi *canva* dapat membangkitkan perhatian dan semangat anak. Dari pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa dengan Aplikasi *canva* dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang disampaikan oleh para guru, Aplikasi *canva* meningkatkan daya tarik pembelajaran, Aplikasi *canva* dapat mendorong kreatifitas guru dengan lebih baik, Meningkatkan penggunaan teknologi bagi guru dalam pembelajaran.

**Abstract.** The low knowledge of teachers in utilizing technology as a tool in creating learning media is one of the obstacles faced by teachers at SD Amalia Sunggal to create interesting, interactive and creative learning media. The purpose of this activity is to provide training on making interesting, interactive and creative word cards using the *canva* application to teachers at Amalia Sunggal Elementary School. This community service activity was carried out using interactive discussion methods, training and also direct practice of making word cards using the *canva* application. this training was attended by all Amalia Sunggal Elementary School teachers. Media made from the *canva* application can arouse children's attention and enthusiasm. From this training it can be concluded that the *canva* application can improve the quality of learning materials delivered by teachers, *canva* application increases the attractiveness of learning, *canva* application can encourage teacher creativity better, increase the use of technology for teachers in learning.

### Historis Artikel:

Diterima : 18 Juli 2024

Direvisi : 26 Juli 2024

Disetujui : 07 Agustus 2024

### Kata Kunci:

kartu kata, *canva*, guru

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang menarik adalah alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan memikat. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Salah satu komponen yang penting dalam menyampaikan informasi pembelajaran bagi guru dan anak didik adalah media pembelajaran. Materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar bagi anak dan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Hal ini media pembelajaran dalam penelitian Sapriyah (2019: 471) bahwa pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.

Anak usia dini adalah fase perkembangan diri yang fundamental dimana masa proses tumbuh kembangnya sangat perlu diperhatikan, baik dari segi lingkungan keluarga maupun dari segi lingkungan

belajarnya. Perkembangan anak usia dini adalah masa tumbuh kembang yang emas seperti perkembangan fisik, motorik, intelektual emosi, bahasa dan sosial yang prosesnya berlangsung dengan cepat. Masa keemasan pada anak usia dini dari umur 3-5 tahun ditandai dengan mencapai kemandirian dan sosialisai. Hainstock, 1999 dalam Olivia, dkk (2019: 152) bahwa montessori juga mengatakan bahwa rentang usia anak sampai 6 tahun akan mengalami masa keemasan dimana anak mulai peka dan sensitif dengan menerima ransangan, pada usia dini juga anak akan menerima stimulus-stimulus dari sekitarnya.

Pendidikan sangat penting, dimana pendidikan merupakan pewujudan dari kemampuan dasar anak. Praktik pembelajaran membaca dan menulis sudah harus dikenal pada anak usia dini mulai dari anak berumur usia 6 tahun atau duduk pada bangku sekolah kelas 1 SD. Siswa yang duduk pada bangku sekolah dasar sudah harus mampu membaca dan menulis dengan baik. Walaupun hanya menulis dan membaca pada kalimat yang sederhana namun tidak dapat dilakukan dengan proses yang instan, guru berperan dalam berkontribusi pada keterampilan membaca dan menulis siswa. Untuk melatih membaca anak. Media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan guru dalam proses pembelajar di kelas, media pembelajaran alat, metode serta teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan perhatian antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran hal ini sependapat dengan Maulia (2023: 84) media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara pengajar dan siswa dalam memahami pembelajaran agar lebih efektif.

Perkembangan teklogi yang semakin canggih guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber merancang media pembelajaran, seperti merancang media pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan kata kepada siswa dengan menggunakan aplikasi *canva*. Dalam penelitian Triningsih, (2021: 130) bahwa *canva* membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan pemahaman siswa dalam membaca adalah dengan menggunakan kartu bergambar

*Canva* adalah sebuah aplikasi platform digital berbasis aplikasi *online* yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru untuk membuat atau merancang media pembelajaran hal ini sesuai dengan pendapat bahwa Lovandri, dkk (2023) bahwa *canva* memiliki manfaat bagi siswa juga bagi guru yang akan dapat memberikan materi pembelajaran yang mudah untuk disampaikan. Aplikasi *canva* banyak menawarkan berbagai fitur yang menarik seperti; tema, *template*, *font*, elemen yang menarik, pembuatan slide presentasi. Aplikasi ini juga menawarkan berbagai macam desain grafis seperti; poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, serta pengeditan foto dapat dilakukan. Adwaihah dan mungsi dalam (Maulia : 2023: 84) bahwa Aplikasi *canva* merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat desain grafis, dengan demikian setiap yang menggunakan aplikasi *canva* dapat berkreasi sesuai dengan karyanya.

Kartu kata merupakan media pembelajaran yang di cetak dan di desain untuk siswa dalam mengenal kata sederhana. Keunggulan dalam media kartu kata adalah siswa dapat mempelajari beberapa kosakata. Arsini, Kadek, Kristiantari (2022: 174) Kartu kata dapat membantu siswa untuk melatih konsentrasi pada pembelajaran serta dapat mengembangkan daya ingat siswa dengan pembendaharaan kata.

Guru SD Swasta Amaliyah Sunggal juga memahami bahwa membaca dan menulis adalah hal yang sangat penting diajarkan pada siswa, sejak dari jenjang sekolah dasar, tergantung bagaimana cara guru membelajarkan siswanya, yang paling utama dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan suku kata adalah dengan media pembelajaran, media pembelajaran mengenal konsonan kata sederhana untuk siswa kelas rendah adalah dengan menggunakan media teknologi dapat menciptakan, mendesain media pembelajaran. Oleh sebab itu SD Swasta Amaliyah Sunggal dan Tim Pengabdian berkolaborasi, untuk

memberikan pengalaman tentang penggunaan aplikasi *canva* untuk mendesain media pembelajaran kartu kata serta untuk meningkatkan pemahaman guru mendesain media pembelajaran melalui aplikasi *canva*

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan pelatihan mendesain dan membuat kartu kata media pembelajaran dari aplikasi *online* yaitu aplikasi *canva* bagi guru di SD Swasta Amaliyah Sunggal. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari terhitung pada tanggal 17-19 Mei 2024. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari 2 mahasiswa dan 3 dosen Fakultas Ilmu Pendidikan. Kedua dosen merupakan dosen dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Pendidikan Guru Paud, serta 2 mahasiswa dari Pendidikan Guru Sekolah dasar pada semester 4. Pelaksanaan pelatihan dan bimbingan adalah dengan susunan materi sesuai dengan runtutan yang sudah diatur seperti; 1) meneliti mengenai kebutuhan di SD Swasta Amaliyah Sunggal khususnya pada siswa kelas 1, seperti melakukan observasi, wawancara serta diskusi kepada pihak sekolah tentang kondisi, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi.

Tim juga melakukan observasi terkait dengan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran membaca. Ditemukan guru menggunakan media pembelajaran buku bacaan seperti buku mengenal huruf dan suku kata pada kelas 1 sd swasta amaliyah sunggal. 2) merancang perencanaan kegiatan pelatihan. Pada poin ini kegiatan dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman dan meningkatkan pengetahuan guru dalam merancang media pembelajaran dengan aplikasi *online canva* dengan hasil media pembelajaran kartu kata yang dapat digunakan pada proses pembelajaran mengenal suku kata pada siswa kelas 1 SD Swasta Amliyah Sunggal. Langkah ke 3) melaksanakan kegiatan dan pelatihan yang direncanakan bersama pihak sekolah, kegiatan ini di harapkan guru berkontribusi aktif dan berpartisipasi aktif sehingga proses kegiatan ini berjalan dengan baik dan memberikan dampak yang maksimal. Tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi pada hasil kinerja guru dalam membuat media pembelajaran dengan mengguna aplikasi *online canva*. Evaluasi dilakukan agar dapat mengukur ketercapaian dari hasil kegiatan yang telah dilakukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Gambaran Umum Lokasi**

Kegiatan PKM pelatihan pembuatan kartu kata menggunakan desain *canva* pada guru kelas rendah di sekolah dasar dilaksanakan di SD Amalia Sunggal yang beralamat di Jalan Tani Asli Gang Asal, Tanjung Gusta, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Kegiatan pengabdian diikuti oleh 6 peserta yang terdiri atas guru-guru kelas rendah dari sekolah SD Amalia Sunggal.

### **2. Hasil Kegiatan**

Kegiatan pengabdian pelatihan pembuatan kartu kata menggunakan desain *canva* pada guru kelas rendah di sekolah dasar dilaksanakan di SD Amalia Sunggal dilakukan dengan penyampaian materi tentang media pembelajaran berbasis *canva* kemudian pemberian pendampingan peserta pengabdian membuat media pembelajaran kartu kata dengan menggunakan aplikasi *canva*, kegiatan ini atas kerja sama tim dosen PKM Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas sari mutiara indonesia. Waktu pelaksanaan pada tanggal 17-19 mei 2023 pukul 10.00 hingga pukul 14.30 WIB.

Pada tahap awal dimulai dengan sambutan dari ketua tim PKM yaitu Ibu Putri Roka Ismail, M.Pd. Beliau menerangkan bahwa media pembelajaran era digitalisasi sangat penting dikembangkan untuk memudahkan guru-guru dalam memberikan materi ajar yang menarik, inofatif serta kreatif agar tidak ketinggalan zaman.



Pada tahap kegiatan kedua, tim dosen PKM Jurusan FIP Universitas sari mutiara indonesia menyampaikan materi aplikasi Canva yang disampaikan oleh Ibu Syartika Sri Wahyuni, M.Pd dan dimoderatori oleh Bapak Jheni Yusuf Saragih, M.Pd pada proses penjelasan pemateri memaparkan tata cara penggunaan aplikasi *Canva* dan memberikan arahan template apa saja yang dapat digunakan secara gratis mengingat tidak semua template dan *icon* dapat digunakan secara gratis, yaitu ada yang berbayar. Guru-guru kelas rendah di SD Amaliya Sunggal menyimak dan menyampaikan pertanyaan terkait pembuatan dan penggunaan kartu kata.

Pada tahap ketiga, setelah selesai penyampaian materi kepada peserta, selanjutnya pemateri memberikan pendampingan secara intens kepada peserta dibantu Bersama mahasiswa menjelaskan secara detail untuk membuat kartu kata menggunakan media *Canva*. Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva* ini berlangsung selama 120 menit, terlihat para peserta ikut antusias dan melakukan tanya jawab agar mendapatkan hasil media ajar yang menarik. Template dan icon yang digunakan sesederhana mungkin agar dapat dengan mudah dipakai untuk peserta PKM. Hasil kegiatan pengabdian diperoleh media pembelajaran berbasis *Canva* yang dibuat oleh para peserta PKM.

Adapun hasil dari praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan *canva* berbentuk media kartu kata dan juga lainnya, hal ini mmberikan dampak positif dari adanya pelatihan tersebut, hasil media di presentasikan pada akhir kegiatan oleh para peserta PKM dan langsung dinilai oleh tim PKM dosen. Kegiatan akhir pelaksanaan PKM, bagi media pembelajaran kartu kata yang dianggap paling menarik diberikan reward oleh tim PKM kepada guru-guru dari SD Amaliyah Sunggal.



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis pelaksanaan dan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang pelatihan pembuatan kartu kata menggunakan desain *canva* pada guru kelas rendah di sekolah dasar yang dilaksanakan di SD Amalia Sunggal dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan

dampak pada peserta dengan meningkatnya minat guru-guru kelas rendah SD Amaliyah Sunggal dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva*, serta meningkatkan keterampilan guru-guru kelas rendah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva*.

### **Saran**

1. Melaksanakan kegiatan PKM dalam pembuatan kartu kata menggunakan desain *canva* pada guru kelas rendah di sekolah dasar yang lainnya
2. Meningkatkan kegiatan PKM dalam pengembangan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan media kartu kata
3. Diharapkan kepada Perguruan Tinggi untuk mendukung pelaksanaan kegiatan PKM di prodi PG-PAUD khususnya PKM yang terintegrasi dengan penelitian

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

1. Rektor Universitas Sari Mutiara Indonesia Dr. Dra. Ivan Elisabeth Purba, M.Pd
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dra. Panni Ance Lumbantobing, M.Psi
3. Kepala Sekolah SD Swasta Amaliyah Sunggal
4. Guru-guru dan siswa SD Swasta Amaliyah Sunggal

### **DAFTAR PUSTAKA**

1. Kadek. Kristiantari. 2022. Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*. Vol 5 (1). 173-184.
2. Lovandri. Salihah. Dkk. 2023. Pemanfaatan *Canva* Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 7 (4). 2530-2536.
3. Maulia, S. 2023. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Prosiding Seminar Nasional: IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Supriyadi. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2 (1). 470-471.
5. Triningsih, diah erna 2021. Penerapan Aplikasi *Canva* untuk meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Cindekia*. Vol. 15 (1). 128-144.
6. Olivia. Nii. Dkk 2019. Perancangan dan Implementasi Aplikasi Permainan Edukatif Bagi Siswa Paud. *Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 10. (2). 151-155.