

PEMANFAATAN CANVA UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU PAUD DALAM PENANAMAN NILAI MORAL AGAMA PADA ANAK USIA DINI

Rohita^{1*}, Suwardi², Dody Haryadi³

^{1,2}Prodi PGPAUD, Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al Azhar Indonesia

³Prodi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Al Azhar Indonesia

*rohita@uai.ac.id

Abstract - *Instilling religious and moral values in early childhood education is a critical responsibility of educators. Teachers play a central role in presenting concrete and engaging media to help children comprehend these values effectively. However, the utilization of technology as a tool to develop learning media embedded with religious and moral content remains underutilized. This study addresses this gap by enhancing the ability of PAUD teachers to use the Canva application in creating storybooks with religious and moral themes. The activity employed a series of methods, including socialization, training, mentoring, assignments, and continuous support, to equip teachers with the necessary skills. The results demonstrated significant improvements in two key areas: (1) teachers' ability to create storybooks based on religious and moral values, as reflected in titles such as Allah is Most Merciful, Honesty is Cool, Helping Friends, and Rain of God's Grace, and (2) their proficiency in utilizing the Canva application for creative learning media development. This initiative highlights the potential for technology integration in fostering innovative and engaging methods of instilling moral and religious values. It is anticipated that this enhanced capability will contribute to more effective, technology-based pedagogical practices, making value-based learning enjoyable and impactful for children.*

Keywords: *Canva Application, Moral Values, Learning Media, Story Books, Religious Values*

Abstrak - *Menanamkan nilai agama dan moral kepada anak didik menjadi tanggungjawab pendidik. Guru memegang peranan penting dalam menghadirkan media konkret dan menarik untuk membantu anak memahami berbagai materi secara efektif. Masalah yang teridentifikasi adalah rendahnya pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk membuat media pembelajaran dengan konten nilai Agama dan moral. Tujuan dilakukannya kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru PAUD dalam memanfaatkan aplikasi Canva dan meningkatkan kemampuan guru membuat cerita dengan konten nilai agama moral untuk anak usia dini. Metode yang digunakan adalah sosialisasi, pelatihan, pendampingan, penugasan, dan keberlanjutan. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru PAUD dalam dua (2) indikator yaitu peningkatan kemampuan membuat buku cerita berbasis nilai agama moral terlihat dari karya yang dihasilkan dengan judul: Allah Maha Penyayang; Jujur itu Keren; Menolong Teman; dan Hujan Karunia Allah; dan peningkatan kemampuan memanfaatkan aplikasi Canva yang dimiliki oleh seluruh peserta. Peningkatan kemampuan ini tentu diharapkan akan memberikan dampak pada kemampuan guru menghadirkan pembelajaran berbasis teknologi dalam menanamkan nilai-nilai agama moral dengan cara yang menyenangkan dan inovatif.*

Kata kunci: *Aplikasi Canva, Buku Cerita, Nilai Agama, Nilai Moral, Media Pembelajaran*



A. PENDAHULUAN

Nilai agama dan moral (akhlak) sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa. Sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya harus ditanamkan kepada anak sejak dini. Hal ini bertujuan agar anak memiliki pemahaman akan nilai-nilai agama serta memiliki perilaku yang mencerminkan moralitas yang tinggi. Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014) dituliskan bahwa pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain. Sementara di dalam Kurikulum Merdeka, Nilai Agama dan Moral merupakan satu dari tiga capaian pembelajaran yang harus dimiliki anak sehingga di akhir fase fondasi ini anak akan menunjukkan kegemaran mempraktikkan dasar-dasar nilai agama dan budi pekerti. Nilai Agama dan Moral juga menjadi satu dari enam dimensi pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, yaitu dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Dituliskan bahwa Pelajar Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah pelajar yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa dimana anak memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupannya sehari-hari. Terdapat 4 elemen kunci dari dimensi ini yaitu: akhlak beragama; akhlak pribadi; akhlak kepada manusia; dan akhlak kepada alam.

Agar tujuan yang diharapkan tersebut dapat tercapai, maka pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan prinsip pembelajaran untuk anak usia dini. Adapun prinsip pembelajaran yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka terdiri dari 5 prinsip, yaitu: (1). Pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik saat ini, sesuai dengan kebutuhan belajar, serta mencerminkan karakteristik dan perkembangan peserta didik yang beragam sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan; (2). Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk membangun kapasitas untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat; (3). Proses pembelajaran mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik; (4). pembelajaran yang relevan, yaitu pembelajaran yang dirancang sesuai konteks, lingkungan, dan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra; dan, (5). pembelajaran berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan. Prinsip tersebut harus menjadi panduan bagi pendidik untuk dapat merancang pembelajaran yang sesuai dan bermakna untuk anak. (Ginanto et al., 2024)

Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut harus benar-benar dipahami sehingga dapat dilaksanakan sebagaimana yang sudah ditentukan. Pendidik perlu memiliki strategi untuk pelaksanaannya, yang mencakup penentuan materi yang tepat, metode yang variatif, serta media yang beragam baik media digital maupun non digital. Kegiatan pembelajaran yang diberikan pun harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk

berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah Pos PAUD Bina Bangsa, ibu Desiawati, yang juga sekaligus sebagai pengurus HIMPAUDI Kelurahan Gunung, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, diperoleh informasi bahwa guru-guru PAUD di wilayah tersebut senantiasa menanamkan Nilai Agama dan Moral kepada anak didiknya. Termasuk yang dilakukan guru-guru di Pos PAUD Bina Bangsa sendiri. Kegiatan keagamaan seperti: sholat berjama'ah, membaca doa' harian, menghafal surat-surat dalam Al quran, bershodaqoh, menulis huruf hijaiyyah, bercerita kisah-kisah nabi dan para sahabat, serta cerita mengenai akhlak mulia telah dilakukan. Adapun media yang digunakan guru dalam proses pembelajarannya berupa *infocus* serta buku cerita yang didapatkan dengan cara membeli. Metode yang digunakan guru lebih banyak pada metode tanya jawab dan metode bercerita. Namun berdasarkan hasil wawancara diketahui pula bahwa dalam proses pembelajaran, guru belum menggunakan media berbasis teknologi. Guru-guru di wilayah Kelurahan Gunung juga belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan teknologi, termasuk penggunaan aplikasi Canva.

Perkembangan teknologi yang cepat dalam segala aspek kehidupan menjadikan teknologi sebagai salah satu aspek yang dinilai penting untuk ditambahkan dalam dunia pendidikan. Guru sebagai kunci dalam pendidikan perlu memperhatikan perkembangan ini (Rahmawati et al., 2021; Wulandari & Pertiwi, 2018). Guru yang profesional akan selalu mengembangkan dirinya seiring dengan perkembangan zaman (Elina & Hafulyon, 2021). Dan, penguasaan TIK menjadi satu kompetensi yang harus dikuasai sesuai dengan perkembangan zaman saat ini (Idris et al., 2022). Di dalam UU No 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa guru berkewajiban untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Eliwatis et al., 2022). Dua sub kompetensinya adalah mengembangkan materi pembelajaran yang dimampu secara kreatif dan memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Berdasarkan hal itu, maka sudah seharusnya guru mampu menguasai teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

Adapun masalah yang dapat dirumuskan adalah: bagaimana meningkatkan kemampuan guru dalam membelajarkan nilai Agama dan Moral kepada anak melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dilakukannya kegiatan pengabdian masyarakat adalah: (1). untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat cerita berbasis nilai agama moral, dan, (2). Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat cerita berbasis nilai agama moral. Masalah tersebut akan diatasi melalui kegiatan pemberdayaan Masyarakat.

Pemberdayaan berarti cara dan metode yang digunakan individu, kelompok dan atau komunitas sehingga mereka menjadi mampu mengelola lingkungan dan mencapai tujuan mereka sendiri, dan dengan demikian mampu bekerja dan membantu satu sama lain untuk memaksimalkan

kualitas hidup mereka. Terdapat derajat keberdayaan, dimana yang pertama adalah kesadaran dan keinginan untuk berubah (Firmansyah, 2012). Tanpa keinginan untuk memperbaiki diri, masyarakat akan sulit untuk dapat meningkatkan taraf hidupnya.

Program pemberdayaan yang diberikan kepada guru anak usia dini, juga memperhatikan teori Andragogi. Malcolm Knowles menuliskan bahwa Andragogy adalah setiap aktivitas yang disengaja dan dipandu secara profesional yang bertujuan untuk mengubah orang dewasa. Teori andragogi pada mulanya didasarkan pada empat asumsi yang berbeda dari pedagogi, yaitu: perubahan konsep diri, peran pengalaman, kesiapan untuk belajar, dan, orientasi untuk belajar (Knowles, 1973); kemudian bertambah 2 yaitu, kebutuhan untuk mengetahui dan motivasi (Knowles et al., 2005).

B. METODE

Peserta pelatihan adalah guru-guru Pos PAUD yang berada di Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan dengan jumlah sebanyak 10 orang yang berasal dari 4 lembaga. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sehingga mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan. Metode tersebut adalah.

1) Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan dalam bentuk pemaparan materi mengenai: (1). perkembangan agama dan moral anak usia dini serta metode pengembangannya; (2). Bahasa Inggris untuk anak usia dini; (3). Media dan teknologi pembelajaran

2) Pelatihan

Pelatihan diberikan dalam beberapa tahap, yaitu: (1). pelatihan pembuatan cerita berbasis nilai agama dan moral; (2). pelatihan penggunaan Canva; (3). Pelatihan pembuatan cerita berbasis Canva

3) Penugasan dan pendampingan

Penugasan diberikan kepada peserta sebanyak 2 kali, yang pertama bertujuan agar peserta dapat berlatih menggunakan Canva dalam membuat cerita mengenai nilai agama dan moral yang dapat dikerjakan di rumah ataupun di lembaga masing-masing. Pendampingan akan diberikan secara online, baik menggunakan WAG maupun menggunakan aplikasi zoom. Kedua, penugasan diberikan agar peserta menerapkan hasil penggunaan Canva ke dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon anak didik ketika mendengarkan cerita yang disampaikan guru menggunakan hasil aplikasi Canva.

4) Presentasi dan Evaluasi

Presentasi dan evaluasi juga dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu setelah peserta membuat cerita menggunakan Canva dan setelah peserta menerapkan hasil Canvanya kepada anak didik. Evaluasi juga dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan awal peserta terkait dengan perkembangan nilai agama dan moral anak, pembuatan buku cerita, dan pemanfaatan aplikasi Canva. Kisi-kisi kuesioner disajikan dalam bentuk tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kuesioner

No.	Pertanyaan
A.	Perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini
1	Apa yang bapak ibu ketahui mengenai aspek perkembangan agama dan moral anak usia dini?
2	Metode apa saja yang telah bapak ibu gunakan untuk menanamkan nilai agama moral pada anak didik?
3	Media apa saja yang pernah bapak ibu gunakan untuk menanamkan nilai agama dan moral pada anak didik?
B.	Aplikasi Canva
4	Pentingkah menguasai teknologi untuk pembelajaran di PAUD? Apa alasannya
5	Teknologi dalam bentuk aplikasi apa saja yang bapak ibu kuasai?
6	Apakah yang dimaksud dengan Canva?
7	Fitur apa saja yang ada dalam aplikasi Canva?
8	Produk apa saja yang bisa dibuat menggunakan Canva?
9	Pernahkah bapak ibu memanfaatkan Canva dalam membuat buku cerita?

5) Keberlanjutan

Keberlanjutan dilakukan dengan menyediakan buku pedoman serta video tutorial pembuatan buku cerita berbasis Canva.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di PAUD Bina Bangsa Kelurahan Gunung Kecamatan Kebayoran Baru Jakarta Selatan. Kegiatan yang melibatkan guru PAUD di Kelurahan Gunung tersebut dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan dimana pertemuan pertama adalah kegiatan pembukaan, pemberian materi, dan pelatihan; dilanjutkan dengan penugasan dan pendampingan via wag; dan pertemuan terakhir adalah presentasi dan evaluasi.

Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan adalah materi terkait dengan nilai agama dan moral anak, materi tentang aplikasi Canva, dan materi tentang bahasa Inggris untuk anak usia dini. Seluruh materi diberikan dalam bentuk power point yang diputarakan menggunakan laptop dan infokus.

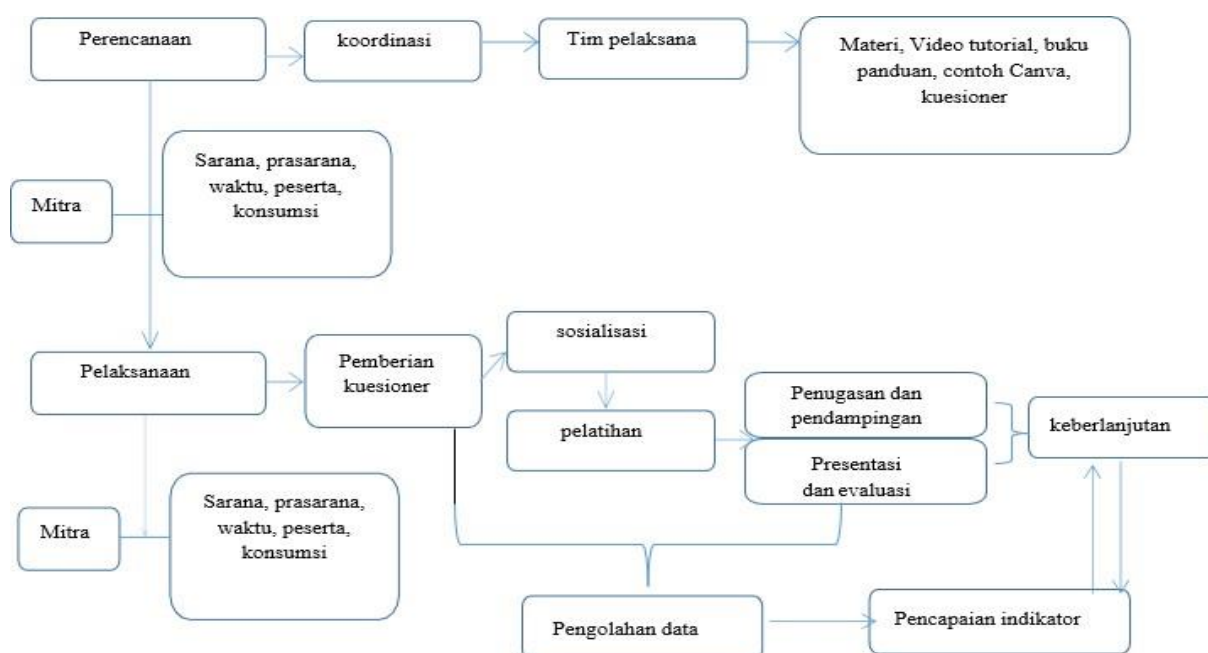
Langkah Pelaksanaan

Adapun langkah pelaksanaan kegiatan disajikan dalam bentuk bagan serta untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang dilakukan maka digunakan 2 indikator yang disajikan dalam bentuk tabel indikator, dapat dijelaskan bahwa kegiatan pengabdian dapat dikatakan berhasil

apabila seluruh peserta memiliki peningkatan kemampuan dalam membuat cerita berbasis nilai Agama dan moral yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Kegiatan

No.	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	Meningkatnya kemampuan membuat cerita berbasis nilai agama dan moral	40%	80%
2	Kemampuan memanfaatkan Aplikasi Canva	0%	100%



Gambar 1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dalam beberapa metode pelaksanaan, yang dipaparkan sebagai berikut.

Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dimulai setelah pembukaan selesai dilakukan. Terdapat empat materi yang disampaikan pada kegiatan sosialisasi. Materi pertama berjudul Pengembangan Profesi Pendidik dan Stimulasi Untuk Penanaman Nilai Agama Moral Anak Usia (gambar 2). Pentingnya guru melakukan pengembangan profesionalisme yang bertujuan: (1). untuk memperbaharui pengetahuan tentang suatu subjek terkait kemajuan terkini di bidang pendidikan; (2). untuk memperbarui keterampilan, sikap, dan pendekatan terkait pengembangan tujuan dan teknik pengajaran yang baru, keadaan baru dan penelitian pendidikan terbaru; (3). untuk memungkinkan

guru menerapkan perubahan pada kurikulum atau aspek praktik mengajar lainnya; (4). memungkinkan sekolah mengembangkan dan menerapkan strategi baru mengenai kurikulum dan aspek praktek mengajar lainnya; (5). untuk bertukar informasi dan keahlian antara guru; dan, (6). untuk membantu guru yang lebih lemah menjadi lebih efektif (OECD, 2019). Adanya kurikulum Merdeka mengharuskan guru untuk terus meningkatkan kompetensinya, termasuk memahami capaian-capaian pembelajaran untuk anak usia dini. Satu diantara capaian pembelajaran tersebut adalah Beriman Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia dengan 6 sub elemennya yaitu: akhlak beragama; akhlak pribadi; akhlak kepada manusia; akhlak kepada alam; dan akhlak bernegara.



Gambar 2. Pemaparan Materi 1

Materi yang kedua yaitu mengenai teknologi dalam pembelajaran. Satu diantaranya adalah adanya Sistem Informasi Perangkat Pembelajaran dan Komunikasi Orangtua Murid atau yang disingkat dengan SIPPKOM. Materi selanjutnya adalah mengenai Pembelajaran Bahasa Inggris di PAUD. Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa yang paling sering diajarkan di sekolah melalui pengenalan kosakata sederhana. Guru PAUD dapat mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak, mencakup *listening, speaking, reading, and writing*. Namun dalam pelaksanaannya, guru PAUD harus benar-benar memahami bagaimana cara membelajarkan Bahasa Inggris dengan tepat kepada anak usia dini.

Materi terakhir adalah materi mengenai pembuatan Cerita dengan Canva serta langkah-langkah membuat cerita yang diawali dengan menentukan ide/ gagasan cerita; menentukan karakter tokoh utama dan tokoh pembantu; membuat alur cerita; menentukan latar cerita; dan menyusun gambar sesuai alur cerita. Untuk memudahkan peserta memahami proses penggunaannya, diputar video tutorial membuat cerita menggunakan aplikasi Canva. Sebagai gambaran, peserta juga ditampilkan contoh hasil cerita dengan memanfaatkan Canva.

Pembahasan selanjutnya diharapkan menjelaskan hasil pembahasan atau hasil penelitian dengan menggunakan sub judul. Sub judul dituliskan berdasarkan kandungan dalam pembahasan yang mewakili kandungan keseluruhan. Pembahasan dalam hasil harus menggunakan referensi

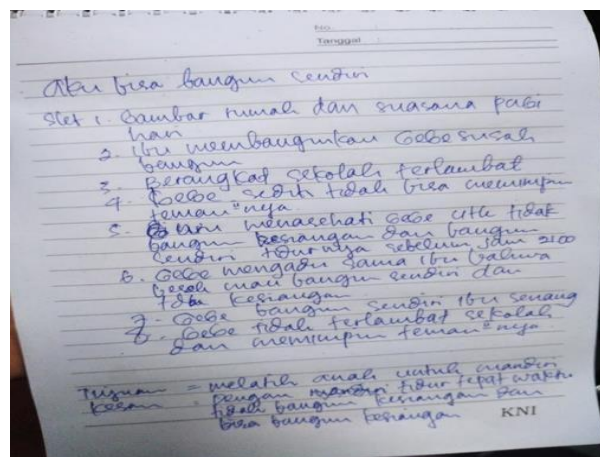
rujukan primer. Jumlah minimal rujukan adalah 8 sumber rujukan yang termasuk di dalamnya artikel-artikel dalam penelitian terdahulu. Kekayaan rujukan dan bobot rujukan menentukan sebagai bahan pertimbangan satu penelitian diterima atau tidaknya dalam Jurnal Aplikasi. Jika dalam pembahasan ini diperlukan penjabaran secara mendetail, maka tidak disarankan penjelasannya menggunakan numbering, baik berupa angka ataupun abjad. Penjelasan terhadap detail pembahasan dalam setiap sub bahasan cukup dipisahkan dengan sub judul pembahasan (Syamsuddin, 2009).



Gambar 3. Video Tutorial Membuat Cerita Menggunakan Aplikasi Canva (kiri); Buku Cerita Berbasis Aplikasi Canva (kanan)

Pelatihan, Penugasan, dan Pendampingan

Pelatihan, penugasan, dan pendampingan dilakukan setelah materi selesai disampaikan. Peserta yang berjumlah 10 orang dibagi menjadi 4 kelompok berdasarkan asal lembaganya. Setiap kelompok membuat 2 cerita dengan konten nilai Agama dan Moral untuk anak. Pelatihan diawali dengan meminta peserta membuat pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pelatihan kepada peserta untuk membuat cerita, yang dimulai dengan membuat draft cerita. Konten untuk cerita diambil berdasarkan capaian pembelajaran yang terkait dengan nilai agama moral yaitu Beriman Bertakwa Kepada Tuhan YME, Dan Berakhlak Mulia. Peserta diminta memilih satu dari 6 sub elemen yang ada.



Gambar 5. Draft Cerita

Selesai pembuatan draft, peserta diminta untuk membacakan cerita yang telah disusun tersebut sehingga terlihat alur cerita yang ingin disampaikan. Berdasarkan cerita yang dibacakan tersebut, tim pelaksana memberi masukan sehingga cerita yang akan ditulis menjadi lebih jelas. Tahapan selanjutnya adalah menggunakan Canva untuk membuat buku cerita. Tahap demi tahap penggunaan aplikasi Canva diajarkan oleh mahasiswa kepada masing-masing kelompok, yang mencakup penggunaan fitur desain, fitur elemen, fitur teks, fitur gambar, dan fitur unggahan

Kegiatan pada hari pertama selesai pukul 15.00 WIB, namun tugas peserta membuat buku cerita menggunakan aplikasi Canva belum dapat diselesaikan sehingga peserta diberi kesempatan untuk menyelesaikannya di rumah atau Lembaga masing-masing. Untuk memudahkan pemahaman atau membantu peserta yang mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian tugas, dikerahkan mahasiswa untuk dapat mencari solusi. Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa melalui *chat* kepada peserta sesuai dengan tugasnya.



Gambar 6. Praktek Penggunaan Aplikasi Canva dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Canva

Berdasarkan kegiatan pelatihan pertama serta pendampingan yang diberikan mahasiswa kepada peserta diperoleh informasi mengenai judul yang dibuat, yaitu: Aku Mandiri; Aku Suka Hujan; Indahnya Perbedaan; Kegiatan Kreasiku di Sekolah. Dari keempat judul yang ada, dilakukan analisis dan evaluasi baik terkait dengan konten atau materi mengenai Nilai Agama dan Moral maupun terkait fitur-fitur dalam aplikasi Canva yang digunakan dalam penyusunan buku cerita. Hasil evaluasi menunjukkan beberapa hal berikut: Judul yang belum sesuai dengan isi cerita; Belum semua kelompok mencantumkan tujuan penyusunan buku cerita; Penggunaan kalimat yang kurang tepat; Penggunaan tanda baca yang kurang tepat; Isi cerita yang belum runtut; Akhir cerita yang belum tuntas; Penggunaan warna yang kurang sesuai; Ukuran gambar yang kurang sesuai; Pesan positif yang belum tepat; dan Semua kelompok belum mencantumkan nama guru dan nama lembaganya.

Pertemuan berikutnya dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pemantapan pemahaman peserta mengenai materi terkait dengan nilai Agama dan Moral serta terkait dengan fitur-fitur dalam aplikasi Canva dan juga penggunaannya. Dilakukannya pertemuan ini didasarkan pada hasil analisis dan evaluasi atas karya yang dihasilkan peserta. Pada pertemuan ini peserta

mendapat informasi mengenai kekurangan dari hasil karya yang telah dibuatnya dan selanjutnya peserta diminta untuk melakukan perbaikan sehingga hasil karya sesuai dengan ketentuan yang telah disampaikan sebelumnya.



Gambar 7. Pemantapan Materi Nilai Agama dan Moral serta terkait dengan Fitur-Fitur dalam Aplikasi Canva dan Penggunaannya

Kegiatan selanjutnya adalah meminta peserta untuk membuat satu cerita dengan materi mengenai nilai Agama dan Moral. Hal ini dikarenakan cerita yang pertama dibuat peserta tidak semuanya mengenai nilai agama dan moral sebagaimana tujuan dilakukannya pengabdian Masyarakat ini. Peserta dapat memilih sub elemen dari dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia, yaitu: akhlak kepada agama; akhlak kepada pribadi; akhlak kepada sesama; dan akhlak kepada negara. Berikut disajikan hasil karya peserta dengan fokus pada sub elemen dari dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia.

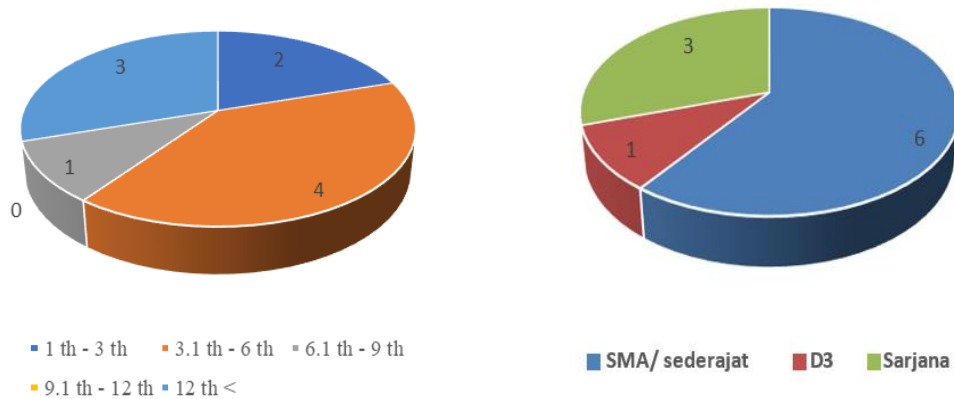


Gambar 8. Karya Peserta Berbasis Canva

Hasil Kuesioner dan Analisis Karya

Kuesioner terbagi menjadi 2 bagian pertanyaan, yaitu pertanyaan mengenai pemahaman tentang Nilai Agama dan Moral terkait pembelajaran, dan pertanyaan mengenai pemahaman tentang Canva dan penerapannya. Kuesioner diberikan sebelum peserta mendapatkan materi dari

kegiatan sosialisasi. Dibagian awal kuesioner, peserta diminta untuk mengisi identitas berupa latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar. Seperti yang ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 9. Pengalaman Mengajar Guru (kiri); Latar belakang pendidikan guru (kanan)

Pengetahuan mengenai aspek perkembangan agama dan moral

Pengetahuan merupakan hal yang sangat penting dimiliki pendidik untuk dapat memberikan informasi yang benar kepada anak didiknya. Termasuk pengetahuan mengenai nilai agama dan moral untuk anak usia dini. Berdasarkan jawaban yang diberikan 10 orang peserta kegiatan, 6 orang (60%) diantaranya dapat memberikan jawaban yang spesifik dan lebih jelas, yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral merupakan aspek yang mempelajari mengenai kegamaan dan moral anak usia dini; Memberi Pendidikan agama dan moral sejak dini dengan mengajarkan sopan santun atau akan Tuhannya, juga mempraktekkan doa-doa harian dan surat-surat pendek; Memberikan pengetahuan tentang agama dan moral, serta menanamkannya kepada anak; Aspek yang mempelajari agama dan moral pada anak usia dini; serta Pendidikan mengenai tingkah laku dan akhlak anak usia dini sebagai bekal kehidupan pada tahapan usia selanjutnya. Jawaban yang diberikan peserta tersebut menunjukkan adanya pengetahuan dan juga pemahaman sehingga dapat tergambarkan bahwa peserta juga mengetahui apa yang harus diajarkan kepada anak didiknya.

Sementara 4 peserta lainnya (40%) memberikan jawaban yang lebih umum dan cenderung singkat. Seperti: Aspek yang mempelajari mengenai kegamaan dan moral anak usia dini; Anak sudah mulai mengerti ciptaan tuhan; Aspek yang mempelajari agama dan moral pada anak usia dini; dan Cara bicara dengan sopan. Berdasarkan jawaban tersebut dapat dikatakan bahwa pengetahuan peserta masih rendah karena peserta tidak mampu menjelaskan lebih lengkap mengenai apa yang dimaksud aspek perkembangan nilai agama dan moral. Dari jawaban yang diberikan tersebut, dapat tergambar pula materi dan kegiatan yang diberikan kepada anak didiknya di dalam pembelajaran.

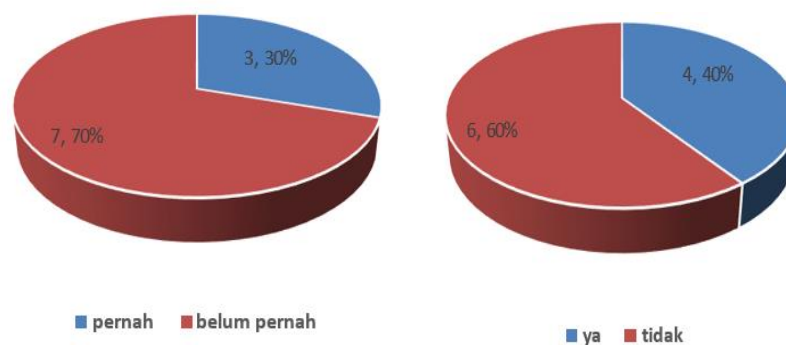
Metode dan Media yang telah digunakan untuk menanamkan nilai agama dan moral pada anak didik

Metode merupakan sebuah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan-pesan kepada anak didiknya dalam sebuah proses pembelajaran, Berdasarkan hasil kuesioner, terlihat bahwa 6 orang (60%) dapat menyebutkan metode yang digunakan dengan benar, seperti metode

cerita, pembiasaan, dan metode bermain. Namun 4 orang lainnya (40%) memberikan jawaban berupa kegiatan serta materi yang diberikan, seperti mengucapkan salam hormat kepada guru, praktek ibadah (wudhu dan sholat); mengenalkan ciptaan tuhan dan berbicara sopan; mengucapkan kata terimakasih, permisi; Menghafal huruf hijaiyah. Jawaban peserta memberikan informasi bahwa masih ada kekeliruan antara istilah metode dan kegiatan serta materi dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman tentu akan berdampak pada metode yang dipilih guru untuk dilakukan di dalam pembelajaran. Padahal semestinya metode yang digunakan adalah metode yang menyenangkan sehingga anak dapat memahami materi yang disampaikan dan dapat menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru kepada anak dengan tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Terkait dengan media yang digunakan untuk menanamkan nilai Agama dan Moral, seluruh peserta yang berjumlah 10 orang menjawab dengan tepat. Media-media yang digunakan guru adalah gambar; buku cerita; media yang dibuat sendiri seperti pot makhluk hidup dan celengan perilaku; serta menggunakan video yang diambil dari youtube. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya; (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; dan, (4) memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. (Arsyad, 2011).

Salah satu media yang digunakan peserta sebagai media dalam menanamkan nilai agama dan moral adalah buku cerita. Namun, berdasarkan hasil kuesioner, 7 dari 10 orang peserta menyatakan bahwa 70% belum pernah membuat ceritanya sendiri. Artinya selalu menggunakan cerita dalam buku cerita yang ada, dan 3 orang lainnya (30%) menyatakan pernah membuat cerita sendiri.



Gambar 11. Pengalaman Guru Membuat Cerita (kiri); Kendala dalam Membuat Cerita (kanan)

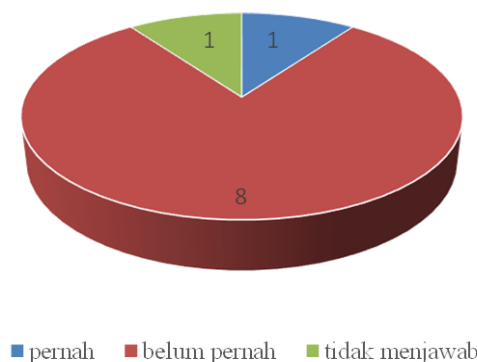
Adapun judul cerita yang dibuat adalah berbakti kepada kedua orangtua, kejujuran, dan si Pimo yang baik hati. Kendala yang dihadapi peserta dalam membuat cerita diantaranya adalah jarang

berinteraksi dengan media dan teknologi; serta sarana dan prasarana yang kurang memadai. Bagi peserta yang pernah membuat cerita, mereka dapat menyebutkan langkah-langkah pembuatannya, yaitu Menentukan judul; menentukan cerita; menentukan judul, tujuan, tokoh cerita. Dan teknologi membantu mereka dalam pembuatan buku cerita. Teknologi yang digunakan berupa aplikasi Canva, PPT, serta Cap Cut.

Pemahaman peserta akan aplikasi Canva serta pengalaman dalam penggunaannya

Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Leryan et al., 2018). Dari 10 orang peserta, 4 diantaranya (40%) dapat menjelaskan secara singkat bahwa yang dimaksud Canva adalah aplikasi pengeditan dalam bentuk foto, video, dan sebagainya; aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat poster, presentasi, dan lainnya; Sebuah aplikasi untuk mengedit video dan gambar yang dapat digunakan sebagai bahan ajar; dan media yang menampilkan banyak gambar dan suara serta teks. Namun dari keempat orang peserta yang memberikan jawaban tersebut, hanya 1 diantaranya yang pernah menggunakan aplikasi Canva. Sementara 8 orang lainnya (80%) menjawab belum pernah menggunakan. Satu orang lainnya tidak memberikan jawaban.

Terkait dengan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi Canva, 2 orang peserta menyebutkan bahwa fitur yang ada adalah poster, presentasi, flyer, invitation, elemen, media, dan juga sound. Adapun produk yang bisa dibuat menggunakan Canva 4 orang peserta menjawab bahwa Canva bisa menghasilkan produk berupa video, iklan; presentasi, poster, infografis, invitation; Video, foto, membuat cerita; dan juga membuat Komik ataupun brosur. Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis mediasosial, presentasi, poster, dokumen sertakonten visual lainnya (Yuliana et al., 2023). Kemampuan peserta memanfaatkan aplikasi Canva didapat dengan mengikuti pelatihan yang ada, namun gambar yang bagus hanya bisa didapatkan dengan membayar menjadi kendala tersendiri bagi peserta.



Gambar 13. Pengalaman Menggunakan Aplikasi Canva

Dari gambar 13, diperoleh informasi bahwa hanya 1 orang (10%) yang pernah menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan cerita. Sementara 8 orang lainnya (80%) menyatakan bahwa

mereka belum pernah memiliki pengalaman menggunakan Canva. Penilaian juga dilakukan terhadap hasil karya yang dibuat peserta untuk mengetahui tingkat kemampuan mereka setelah mengikuti pelatihan dan mendapatkan pendampingan dari mahasiswa serta evaluasi terhadap hasil karya pertamanya. Pada tabel 2 dipaparkan informasi mengenai komponen dalam penulisan cerita berdasarkan 4 elemen dalam dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia.

Di dalam melaksanakan evaluasi, tim pelaksana memperhatikan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membuat cerita, dilihat dari hasil cerita yang dibuat peserta terkait dengan dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Terdapat 4 elemen yang terdapat pada dimensi tersebut, dan keempat elemen tersaji dalam 4 buah cerita. Berikut disajikan dalam bentuk tabel 2. Matriks Kemampuan Peserta Membuat Cerita Berisi Nilai Agama dan Moral. Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat dikatakan bahwa seluruh peserta yang dibagi ke dalam 4 kelompok sesuai dengan asal lembaganya, 100% dapat membuat cerita berisi nilai-nilai Agama dan Moral sesuai dengan salah satu dimensi dalam P5, yaitu Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa serta berakhlak mulia.

Tabel 2. Matriks Kemampuan Peserta Membuat Cerita Berisi Nilai Agama dan Moral

Komponen	Elemen dalam Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia			
	Akhlak beragama	Akhlak kepada manusia	Akhlak pribadi	Akhlak kepada alam
Judul	Allah Maha Penyayang	Menolong Teman	Jujur itu keren	Hujan karunia Allah
Sistematika				
Tujuan penulisan	v	v	v	v
Cerita awal	v	v	v	v
Permasalahan	v	v	v	v
Penyelesaian masalah	v	v	v	v
Penutup cerita	v	v	v	v
Pesan moral	v	v	v	v
Isi Cerita				
Karakter tokoh	v	v	v	v
Alur cerita	v	v	v	v
Latar cerita	v	v	v	v
Gambar sesuai alur cerita (kata, kalimat, tanda baca)	v	v	v	v

Tabel 3. Matriks Pemanfaatan Aplikasi Canva

Elemen dalam Dimensi	Fitur dalam aplikasi Canva				
	Penggunaa n teks	Penggunaan unggah	Penggunaan elements	Penggunaa n desain	Penggunaa n foto
Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia					
Allah Maha Penyayang 	v	v	v	v	v
Menolong teman 	v	v	v	v	v
Jujur itu keren 	v	v	v	v	v
Hujan karunia Allah 	v	v	v	v	v

Sementara untuk mengetahui kemampuan peserta memanfaatkan aplikasi Canva dilihat dari iptek yang diberikan tim pelaksana kepada peserta. Seperti yang disajikan pada tabel 3 matriks pemanfaatan aplikasi Canva, terlihat keempat kelompok peserta (100%) mampu membuat cerita dengan memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi Canva. Tidak ada kendala yang berarti yang dihadapi peserta saat menggunakan aplikasi Canva kecuali membutuhkan kesabaran dalam penataan posisi gambar maupun tulisannya. Sehingga kegiatan ini dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan kemampuan peserta memanfaatkan aplikasi Canva. Keberhasilan ini tentunya dikarenakan kelebihan yang dimiliki Canva, diantaranya yaitu Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu creator membuat desain tentang bagaimana sebuah cerita akan disampaikan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, canva menyediakan berbagai macam desain tanpa harus memulai dari halaman kosong. *Tools* yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi (Janah et al., 2023).

Berdasarkan karya yang dihasilkan peserta, dapat pula dikatakan bahwa kreativitas peserta dalam membuat cerita berbasis nilai agama dan moral dengan memanfaatkan aplikasi Canva dapat

meningkatkan kreativitasnya. Peningkatan kreativitas peserta setelah memanfaatkan Canva juga ditemukan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nahuda (2023). Dari hasil penelitiannya, partisipan juga melaporkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk menciptakan desain yang menarik dan beragam, serta merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas desain grafis. Selain menambah kreativitas guru, pemanfaatan aplikasi Canva juga tentunya akan menambah kemampuan guru dalam menyajikan bahan ajar yang menarik. Seperti yang ditemukan Isnaini, et al. (2021), bahwa pelatihan Canva dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para guru khususnya guru Madrasah Ibtidaiyah, dalam menambah referensi cara penyampaian bahan ajar yang menarik dan mudah diterima oleh siswa.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan dapat dikatakan bahwa kegiatan pemberdayaan Masyarakat yang diberikan kepada kelompok guru PAUD di Kelurahan Gunung, dapat meningkatkan kapasitas guru khususnya dalam pembuatan buku cerita berbasis dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Peningkatan kapasitas dilihat dari meningkatnya kemampuan peserta dalam membuat cerita yang berisi nilai Agama dan Moral berdasarkan dimensi Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, serta meningkatnya kemampuan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Canva. Keberhasilan ini terjadi karena dua hal, yaitu *pertama*: kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Canva, dan *kedua*: adalah karena adanya dukungan dari mahasiswa yang bertugas mendampingi peserta sehingga dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan ketentuan yang diberikan. Pendampingan yang diberikan sebanyak 3 kali dengan memanfaatkan aplikasi whatsapp untuk memudahkan komunikasinya. Keberhasilan ini juga karena adanya video tutorial dalam membuat buku cerita yang dapat dilihat peserta kapanpun dibutuhkan. Video tersebut juga dibuat untuk memastikan peserta akan dapat membuat cerita-cerita lainnya dengan dimensi yang sama atau 5 dimensi lainnya yang terdapat dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, yaitu Gotong royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif.

Saran diberikan kepada kepala sekolah agar terus memantau dan mendorong guru-gurunya untuk dapat berlatih memanfaatkan aplikasi Canva guna menyediakan media pembelajaran bentuk buku cerita, khususnya yang berisi tentang nilai agama dan moral. Guru juga dapat didorong untuk membuat buku cerita berisi konten untuk aspek pengembangan lainnya ataupun untuk memanfaatkan bentuk lain seperti poster dan video.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian, Inovasi, dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia (LPIPM UAI) atas pendanaan dalam skema *Prime Public Service Grant* no. 098/PKS/A-01/UAI/IV/2023.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
Elina, R., & Hafulyon. (2021). Journal of Islamic Education Students The Effect of Administrative

- Services on Students' Satisfaction. *JIES: Journal of Islamic Education Students*, 1(1), 39–47.
<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/jies>
- Eliwatis, E., Sesmiarni, Z., Maimori, R., Herawati, S., & Murni, Y. (2022). Perceptions of Pamong Teachers on the Competence of Prospective Teacher in Practice Field Experience (PPL). *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 2(2), 101.
<https://doi.org/10.31958/jies.v2i2.7860>
- Firmansyah, H. (2012). Tingkat Keberdayaan Masyarakat dalam Program Pemberdayaan Masyarakat di Kota Banjarmasin dan Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Agribisnis Perdesaan*, 2(1), 53–67.
- Ginanto, D., Kesuma, A. T., Anggraena, Y., & Setiyowati, D. (2024). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2024 (pp. 1–72). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Idris, T., Wita, A., Rahmi, E., & Warmansyah, J. (2022). Ablution Skills in Early Childhood: The Effect of Big Book Media. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5549–5557. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3185>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Kementerian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. In Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (pp. 1–76). [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen_Kemendikbud_Nomor_137_Tahun_2014_Standar_Nasional_Pendidikan_Anak_Usia_Dini.pdf)
- Knowles, M. S. (1973). The Adult Learner: A Neglected Species (Issue 1). <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED084368.pdf>
- Knowles, M. S., Iii, E. F. H., & Swanson, R. A. (2005). The adult learner. The definitive classic in adult education and human resource development. Elsevier.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 523.
<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363>
- OECD. (2019). *Review of the 1998 OECD Recommendation Concerning Effective Action Against Hard Core Cartels* (Issue DAF/COMP(2019)13, pp. 1–109).
- Rahmawati, S., Dasril, D., Irman, I., & Yulitri, R. (2021). Students' Competency as Candidates of Guidance and Counseling Counselors in the Implementation of Group Guidance Services. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 1(2), 87.
<https://doi.org/10.31958/jies.v1i2.3160>
- Wulandari, D. R., & Pertiwi, W. E. (2018). Pengetahuan dan Peran Orangtua terhadap Perilaku

Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa SD di Kecamatan Kramatwatu Serang. *Dunia Kesmas*, 7(4), 225–232.

<https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/duniakesmas/article/view/1091/pdf>

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>