

## Penggunaan Aplikasi Desain *Online* untuk Membuat Media Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak Jenjang PAUD

Miftahul Jannah<sup>1</sup>, Taat Kurnita Yeniningsih<sup>2</sup>, Dina Amalia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Syiah Kuala  
e-mail: [miftahnsrm@gmail.com](mailto:miftahnsrm@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menjadi alternatif guru dalam menyusun media pembelajaran yang menarik, mudah, dan cepat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media yang dibuat guru di sekolah penggerak jenjang PAUD dengan memanfaatkan aplikasi desain online. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah Kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah tiga orang guru kelas di masing-masing sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang digunakan oleh guru adalah aplikasi canva, capcut, dan kinemaster, serta media yang dibuat guru dengan memanfaatkan aplikasi desain online sudah bervariasi dan sesuai dengan kemampuan yang guru miliki. Penelitian ini menekankan bahwa penggunaan aplikasi desain online dalam membuat media pembelajaran sangat membantu dan memudahkan guru.

**Kata kunci:** *Penggunaan Aplikasi Desain Online, Media Pembelajaran, Sekolah Penggerak Jenjang PAUD*

### Abstract

This research focuses on creating learning media by utilizing technology as an alternative for teachers to design engaging, easy, and quick teaching materials. The aim of this study is to explore how teachers at PAUD (Early Childhood Education) schools use online design applications to create these media. The research uses a qualitative descriptive approach, gathering data through observation, interviews, and documentation. The study involves three teachers from different schools. The results show that teachers use applications like Canva, Capcut, and Kinemaster to create varied and personalized learning media, aligning with their skills. The study highlights that using online design applications significantly helps and simplifies the process for teachers in developing effective learning materials.

**Keywords :** *The Use of Online Design Applications, Learning Media, and PAUD School Development Level*

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran vital dalam kemajuan suatu negara, dengan negara maju yang memprioritaskan pengembangan pendidikan demi kesejahteraan masyarakatnya. Di Indonesia, pemerintah mengambil langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penyesuaian kurikulum agar sejalan dengan kemajuan zaman. Kurikulum Merdeka yang saat ini diperkenalkan oleh pemerintah, merupakan salah satu upaya untuk mencocokkan sistem pendidikan dengan tuntutan dan tantangan yang ada. Uji coba penerapan Kurikulum Merdeka pertama kali dilaksanakan pada tahun 2020 di sejumlah sekolah di seluruh Indonesia (Nurhidayah et al., 2023).

Program Sekolah Penggerak merupakan inisiatif pemerintah untuk mencetak generasi pembelajar sepanjang hayat dengan nilai-nilai Pancasila (Rahayu et al., 2022). Di Kota Banda Aceh, program ini diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari PAUD hingga SMA, yang dikelola oleh Pemerintah Provinsi Aceh. Sekolah yang terpilih untuk menerapkan Kurikulum

Merdeka disebut sebagai Sekolah Penggerak. Di Banda Aceh, Sekolah Penggerak untuk PAUD sudah berjalan hingga angkatan ketiga.

Berdasarkan salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 162/M/2021, tujuan program Sekolah Penggerak meliputi: meningkatkan kompetensi dan karakter yang sesuai dengan proyek penguatan profil pelajar Pancasila, menjamin pemerataan kualitas pendidikan, membangun ekosistem pendidikan yang lebih kuat, serta menciptakan iklim kolaboratif bagi semua pemangku kepentingan di bidang pendidikan.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi setiap satuan pendidikan untuk merancang kurikulum mereka sendiri, yang dikenal dengan nama Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan. Guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan efektif guna mengoptimalkan pengembangan potensi anak (Nafisa & Fitri, 2023). Salah satu elemen penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah digitalisasi. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat membantu guru dalam memperkaya pengetahuan anak dan menumbuhkan minat untuk belajar hal baru. Sebagai guru, penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis teknologi digital memudahkan guru dalam menyusun media pembelajaran dan menyajikan informasi dalam proses pembelajaran. Teknologi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat dijadikan sarana pengembangan dalam kegiatan belajar (Faroqi & Maula, 2014).

Terdapat berbagai pembagian jenis media pembelajaran yang umum digunakan antara lain: media audio, media visual, dan media audio visual. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan aplikasi desain online. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran secara lebih kreatif dan inovatif. Penggunaannya memudahkan guru dalam membuat materi ajar yang lebih efektif. Beberapa aplikasi desain yang bisa digunakan oleh guru antara lain *Canva*, *Kinemaster*, *Capcut*, dan lainnya.

Tujuan dan fungsi aplikasi desain online adalah sebagai alat komunikasi yang efisien untuk menyampaikan informasi dengan cara yang cepat dan menarik. Secara umum, aplikasi desain online berfokus pada elemen grafis yang memudahkan pengguna dalam mengakses fungsi-fungsi website dengan cepat dan nyaman, serta meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan.

Aplikasi *canva* adalah program desain grafis yang menyediakan berbagai template untuk membuat media pembelajaran. *canva* sangat populer di kalangan guru karena membantu menciptakan materi pembelajaran yang visual, informatif, dan mudah dipahami oleh anak didik (Wulandari & Mudinillah, 2022). Kelebihan *canva* meliputi:

1. Memudahkan pembuatan desain.
2. Menyediakan berbagai template menarik.
3. Mudah diakses oleh semua kalangan.

Namun, aplikasi *canva* juga memiliki kekurangan, antara lain:

1. Membutuhkan koneksi internet yang stabil.
2. Beberapa fitur tersedia dengan pilihan berbayar.
3. Terkadang desain yang dipilih bisa memiliki kesamaan dengan desain orang lain.

Aplikasi *capcut* adalah aplikasi pengeditan video yang memungkinkan pengguna membuat konten berkualitas tinggi tanpa perlu keterampilan teknis yang mendalam. Aplikasi ini sangat populer dan dikenal akan kecanggihannya (Kholifah & Saputra, 2023).

Aplikasi *kinemaster* adalah aplikasi yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengedit video. Aplikasi ini memiliki kelebihan berupa kemudahan penggunaan serta fitur yang lengkap, dan menarik (Octavianty et al., 2021). Dengan keterampilan dalam memanfaatkan semua fitur yang ada di *kinemaster*, pengguna dapat melakukan pengeditan video dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan aplikasi desain online dalam pembuatan media pembelajaran menjadi alternatif yang sangat bermanfaat. Oleh karena itu, penelitian ini

bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi desain online dalam pembuatan media pembelajaran pada sekolah penggerak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Tujuannya adalah untuk mengetahui dan menjelaskan mengenai penggunaan aplikasi desain *online* untuk membuat media pembelajaran pada program sekolah penggerak jenjang PAUD. Subjek penelitian merupakan tiga orang guru kelas di masing-masing sekolah. Merangkap sebagai komite pembelajaran kurikulum merdeka, merangkap sebagai pengajar praktik, dan merangkap sebagai guru penggerak. Ketiga guru kelas tersebut mengajar di kelas TK kelompok B. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penulisan ini adalah metode wawancara, *observasi* atau pengamatan, dan dokumentasi. Dengan teknik analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang memiliki 3 (tiga) tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti telah melakukan penelitian di sekolah penggerak angkatan 2 Kota Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan karena adanya data awal yang didapat saat observasi awal di ketiga sekolah penggerak angkatan 2, dengan melihat langsung bahwa guru membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi desain *online*.

### **Penggunaan Aplikasi Desain Online**

Guru menunjukkan bahwa dapat dengan lancar mengakses aplikasi desain dan menggunakan fitur-fiturnya dengan baik, seperti menambahkan teks, gambar, dan ikon sesuai kebutuhan. Aplikasi ini terbukti dapat dimanfaatkan dengan efektif oleh guru untuk membuat media pembelajaran.

### **Keterhubungan dan Aksesibilitas Jaringan**

Guru tidak menghadapi kendala jaringan internet saat menggunakan aplikasi desain *online*. Dengan adanya fasilitas wifi di sekolah, guru dapat mengakses aplikasi ini dengan lancar tanpa hambatan teknis, yang memastikan bahwa proses pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan secara efisien dan tanpa gangguan yang berarti.

Guru sepakat bahwa aplikasi desain *online* dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, baik menggunakan *handphone* maupun laptop, tergantung pada kondisi dan kebutuhan. Ini memudahkan guru untuk bekerja di luar jam sekolah atau saat dalam perjalanan.

### **Kreativitas dan Keberagaman Desain**

Penggunaan aplikasi desain memungkinkan guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Berbagai pilihan desain yang tersedia dalam aplikasi memungkinkan guru untuk menyesuaikan tampilan dan format materi ajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi. Guru dapat menambahkan elemen-elemen visual yang memperkaya pengalaman belajar, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Guru melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi desain *online*, seperti belajar mandiri melalui tutorial di *YouTube*, mengikuti pelatihan, serta mencoba dan mengeksplorasi aplikasi secara langsung. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Wiyannah et al., 2022) bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat penting untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru.

### **Keamanan dan Penyimpanan Media Pembelajaran**

Salah satu keuntungan besar dalam menggunakan aplikasi desain online adalah kemampuan untuk menyimpan hasil karya secara digital. Media pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru, baik dalam bentuk lembar kerja maupun modul ajar, tidak mudah rusak atau hilang. Setelah digunakan oleh siswa, lembar kerja yang telah selesai akan disimpan dengan aman, baik dalam bentuk fisik di map siswa maupun dalam bentuk digital di aplikasi. Ini memberikan rasa aman bagi guru, karena materi yang telah disusun dengan cermat tetap dapat disimpan dan digunakan kembali tanpa risiko kehilangan.

### Format Penyimpanan dan Ekspor

Setelah selesai membuat desain media pembelajaran, guru dapat menyimpan dan mengekspor hasil karya tersebut ke dalam berbagai format, seperti gambar atau PDF. Aplikasi desain *online* memungkinkan desain yang telah dibuat untuk disimpan dalam aplikasi dan dapat diedit kembali jika diperlukan. Fitur ekspor yang tersedia memungkinkan guru untuk membagikan atau mencetak media pembelajaran dalam format yang sesuai dengan kebutuhan.

### Manfaat Aplikasi Desain Online

Aplikasi desain *online* sangat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah. Senada dengan pendapat (Hidayatullah et al., 2023) yang menyebutkan bahwa aplikasi desain online dapat mengoptimalkan pembelajaran, membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Dengan aplikasi ini, guru dapat membuat desain yang lebih kreatif, mempersingkat waktu dalam mencari bahan, serta meningkatkan keterampilan digital mereka. Penggunaan aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat materi ajar yang lebih variatif dan mudah dipahami oleh siswa.

### Ketahanan Media Pembelajaran

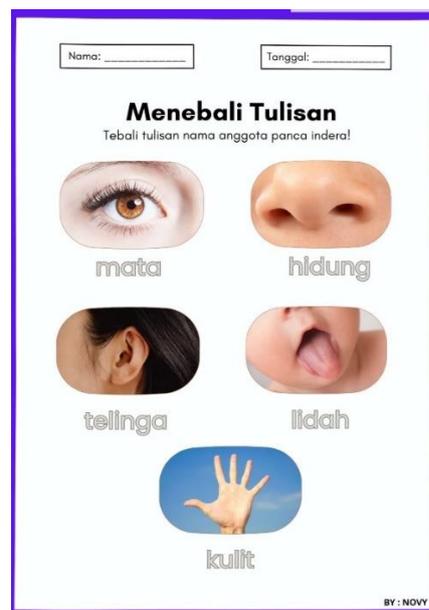
Media pembelajaran yang dibuat oleh guru menggunakan aplikasi desain online cenderung tahan lama. Setelah digunakan oleh siswa, media pembelajaran tersebut disimpan dengan aman, baik dalam format fisik di map siswa maupun dalam format digital yang tersimpan di aplikasi atau perangkat guru.

### Efektivitas Penggunaan Aplikasi Desain Online

Penggunaan aplikasi desain *online* dalam pembuatan media pembelajaran terbukti efektif dan akan tetap digunakan oleh guru. Aplikasi ini sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik, serta memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang relevan dan menarik. Beberapa media yang pernah dibuat oleh guru:



(a)



(b)

Nama : \_\_\_\_\_ Tanggal: \_\_\_\_\_ Paraf : \_\_\_\_\_

### Mengenal Bangun Ruang

Hubungkan gambar sesuai bentuk yang sama

RY : NOVY

(c)

Nama : \_\_\_\_\_ Tanggal: \_\_\_\_\_ Paraf : \_\_\_\_\_

### Mengenal Huruf A

Aa

Lingkari huruf A

A B a c a b  
C A

Lingkari benda yang berawalan huruf A

BY : NOVY

(d)

Nama : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_

Hitunglah ada berapa gambar dan pasangan dengan bilangan yang tepat

(e)

Gambar 1. Lembar kerja yang guru siapkan untuk digunakan oleh anak.



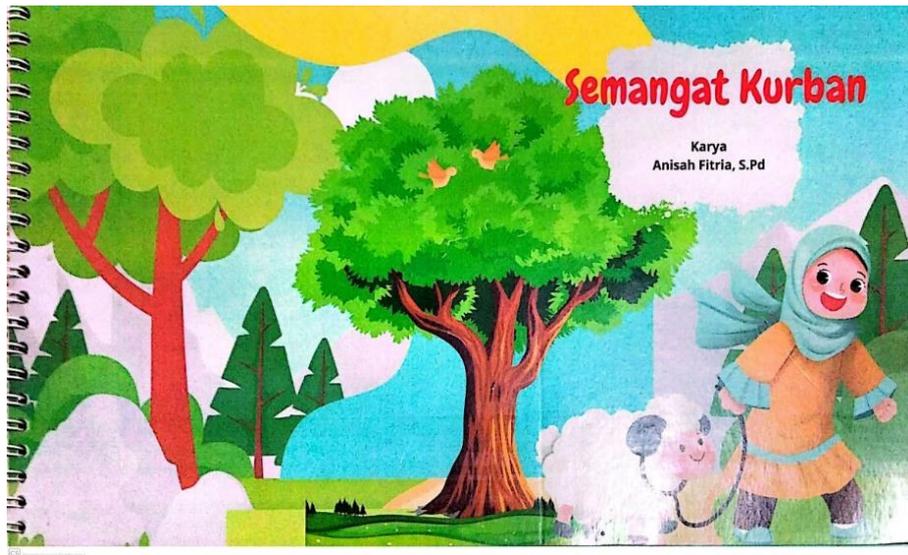
Gambar 2. Video pembelajaran yang guru siapkan. Pengisi suara langsung diisi oleh guru.



a



b



c



d

**Gambar 3. Buku cerita**

### **SIMPULAN**

Penelitian ini mengkaji penggunaan aplikasi desain online untuk membuat media pembelajaran di program sekolah penggerak jenjang PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat guru menggunakan aplikasi desain online bervariasi dan sesuai dengan kemampuan guru, serta relevan dengan perkembangan teknologi. Penggunaan aplikasi ini mempercepat pembuatan media pembelajaran, seperti buku cerita, video pembelajaran, dan lembar kerja. Aplikasi desain online terbukti efektif membantu guru menciptakan media yang menarik, mudah, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sekaligus meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Syiah Kuala atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada tim anggota peneliti, editor produk media interaktif, serta pengelola jurnal Yaa-Bunayya yang telah membantu proses pembuatan jurnal hingga jurnal ini dapat dipublikasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faroqi, A., & Maula, B. (2014). *Aplikasi multimedia interaktif pembelajaran membaca, menulis, berhitung (CALISTUNG)*. 8(2), 229–245.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Kholifah, M. N., & Saputra, E. R. (2023). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi capcut di kelas V SD. *Jurnal Edukasi*, 10(1), 44–51.
- Nafisa, M. D., & Fitri, R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Lembaga PAUD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(2), 179–188. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.2.2023.2840>
- Nurhidayah, Arifin, S., Latifa, N. F., & Hikma. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Penggerak. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 360–368. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3348>
- Octavianty, R. e. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi kinemaster guna meningkatkan minat belajar siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-Lepa*, Vol. 1 No. 1, 280-286. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/17283>.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan aplikasi canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 kasihan yogyakarta. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>