

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IQRA BERBASIS CANVA PADA ANAK USIA DINI (PAUD)

Rima Sahaya, Aan Hendrayana, Rudi Haryadi
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
rima.sahaya61@gmail.com, Aanhendrayan@untirta.ac.id,
Rudihariyadi@untirta.ac.id

ABSTRACT

Canva is application design graphics used For make social media graphics , presentations , posters, documents And other visual content . In this digital era, Canva media very help educators For used as internal media learning for more interesting And children can increase results learn more Good. In matter This researcher try make letters hijaiyah using flashcards from canva . Method study This use method qualitative . From the results study activity learning before And after using Canva media there is difference results percentage seen from the data obtained through interview to colleague colleague And participant educate. With thereby participant educate more like learning using Canva media Because easy understood And more pleasant .

Keywords : _ Learning , Iqra , canva

ABSTRAK

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media social, persentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Pada era digital ini media canva sangat membantu para penddidik untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran agar lebih menarik dan anak-anak dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Dalam hal ini peneliti mencoba membuat huruf-huruf hijaiyah menggunakan flashcard dari canva. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dari hasil penelitian kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media canva terdapat perbedaan hasil persentase dilihat dari data yang didapat melalui wawancara terhadap rekan sejawat dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik lebih menyukai pembelajaran menggunakan media canva karena mudah dipahami dan lebih menyenangkan.

Kata kunci : Pembelajaran, Iqra, canva

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses prtumbuhan dan perkembangan yang disebut dengan masa keemasan **The Golden Age** dimana usia 0-6 tahun merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan masa depan anak. The

Golden Age merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik baik fisik, psikis, social, dan moral (Mulyasa, 2014:34).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya mendidik anak, sehingga kebutuhan anak usia dini terlayani sesuai dengan masa perkembangannya. Undang-undang

nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.

Teknologi informasi dan komunikasi dapat diperkenalkan sejak usia dini yang disesuaikan dengan tahapan aspek perkembangan anak berdasarkan kelompok usia, prinsip dan fungsi belajar anak usai dini. (UU No. 20. 2003; Permendikbud No.146. 2014; Ermayani&Rusdi. 2016). Menurut Child Care Initiative (dalam NAEYC. 2012) Menurut Child Care Initiative (dalam NAEYC. 2012) anak yang berusia kurang dari dua tahun tidak saran untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam menstimulus perkembangan anak.

Menurut NAEYC (2012) menyatakan bahwa alat-alat teknologi meliputi berbagai macam seperti: computer, tab, multi touch screen, papan tulis interaktif, peralatan mobile, camera, DVD dan music

player, rekamana audio, permainan elektronik (games), buku bacaan elektronik, dan peralatan analog yang dapat digunakan seperti tape recorder, VCR, VHS tapes record dan cassette players, lampu meja, proyektor dan mikroskop.

Media Pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan berbagai materi pembelajaran, mulai dari yang bersifat sederhana hingga bersifat kompleks, mulai dari materi tingkat dasar hingga materi tingkat tinggi (Hartanto, 2013; Kurniawan, 2020)

Membaca Al-qur'an dengan baik dan benar merupakan salah satu kewajiban umat muslim. Huruf Hijaiyah menjadi sebuah bekal besar guna belajar al-qur'an, kitab suci agama islam yang diturunkan dalam Bahasa arab yang terdiri dari 30 huruf terdapat beberapa bentuk dan bunyi huruf yang hampir sama (Ma'mun, 2918). Dalam pembelajaran Al-qur'an sebaiknya dilakukan anak sejak dini, agar lebih mudah memahami dan menghafal huruf-huruf hijaiyah di memorinya dibandingkan usia dewasa (Gunawan, 2019)

Permasalahan utama yang sedang dihadapi oleh generasi saat ini adalah teknologi yang berkembang pesat banyak dimanfaatkan untuk hal

negative seperti game online. Oleh karena itu, perlu dilakukan berbagai pendekatan dan upaya untuk mengubah kondisi tersebut menjadi lebih baik. Artinya perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengubah paradigma di masyarakat bahwa produk-produk teknologi itu harus di gunakan untuk hal positif misalnya digunakan untuk belajar, mengembangkan diri, meningkatkan skill dan lain sebagainya.

Selama ini Guru sudah banyak memberikan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan Kognitif, Fisik Motorik, Nilai Agama dan Moral, Bahasa, Seni dan Sosial emosional pada anak kelompok A di PAUD Indah Kirana melalui latihan berupa tugas kepada setiap anak namun belum sepenuhnya memberikan hasil yang maksimal.

Berdasarkan masalah tersebut, dalam penelitian ini dilakukan sebuah **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva** yang dapat diakses melalui computer. Adapun materi yang diangkat yaitu belajar membaca Iqra yang dimulai dari pengenalan huruf hijaiyyah. Materi membaca Iqro diangkat

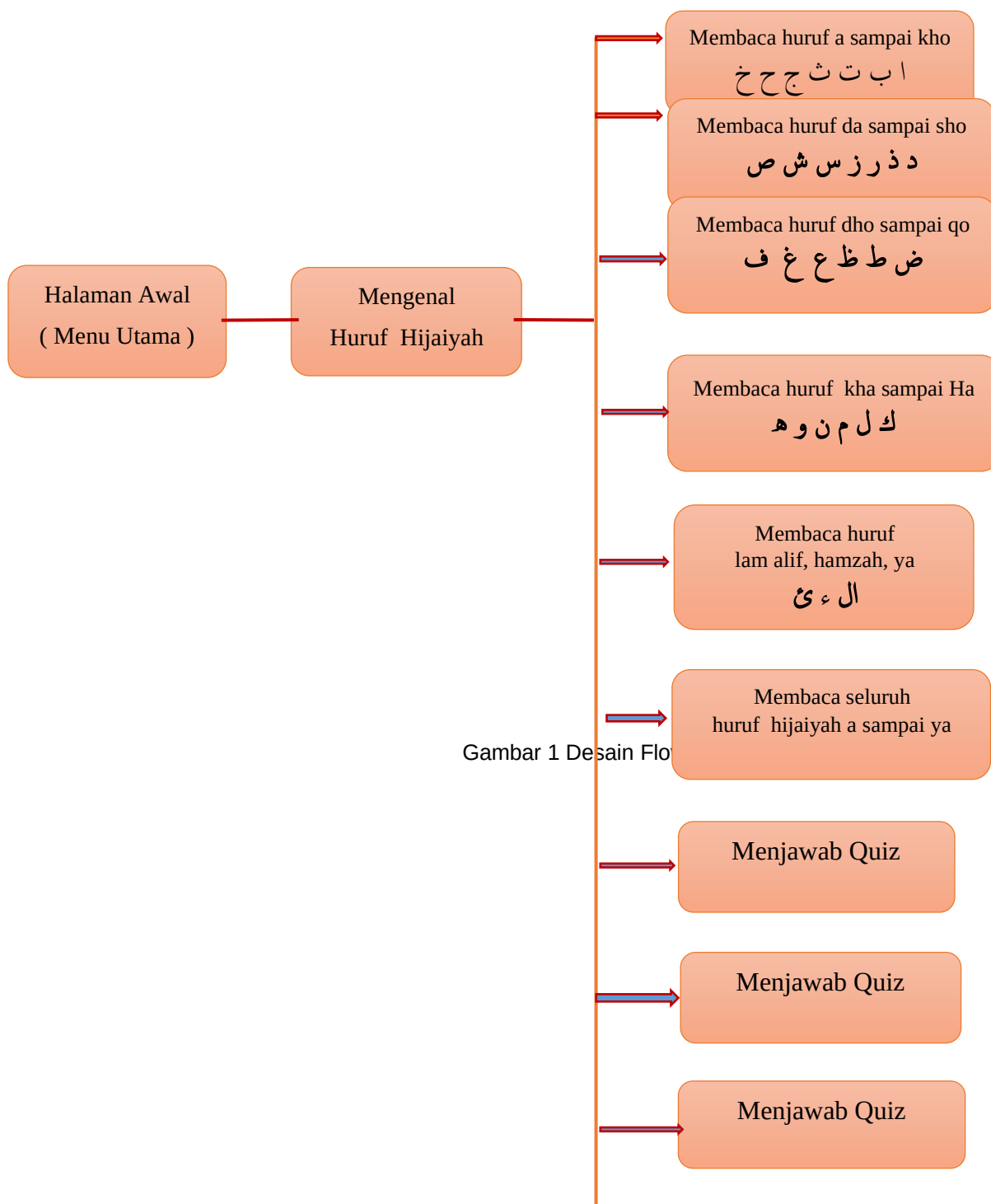
dikarenakan saat ini masih banyak dari kalangan anak-anak muslim bahkan yang sudah dewasa belum mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan makhrojnya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Menurut moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

berikut ini merupakan hasil pengembangan produk awal, media pembelajaran teknologi informasi berbasis canva dalam membaca huruf-huruf hijaiyyah sesuai dengan makhrojnya.



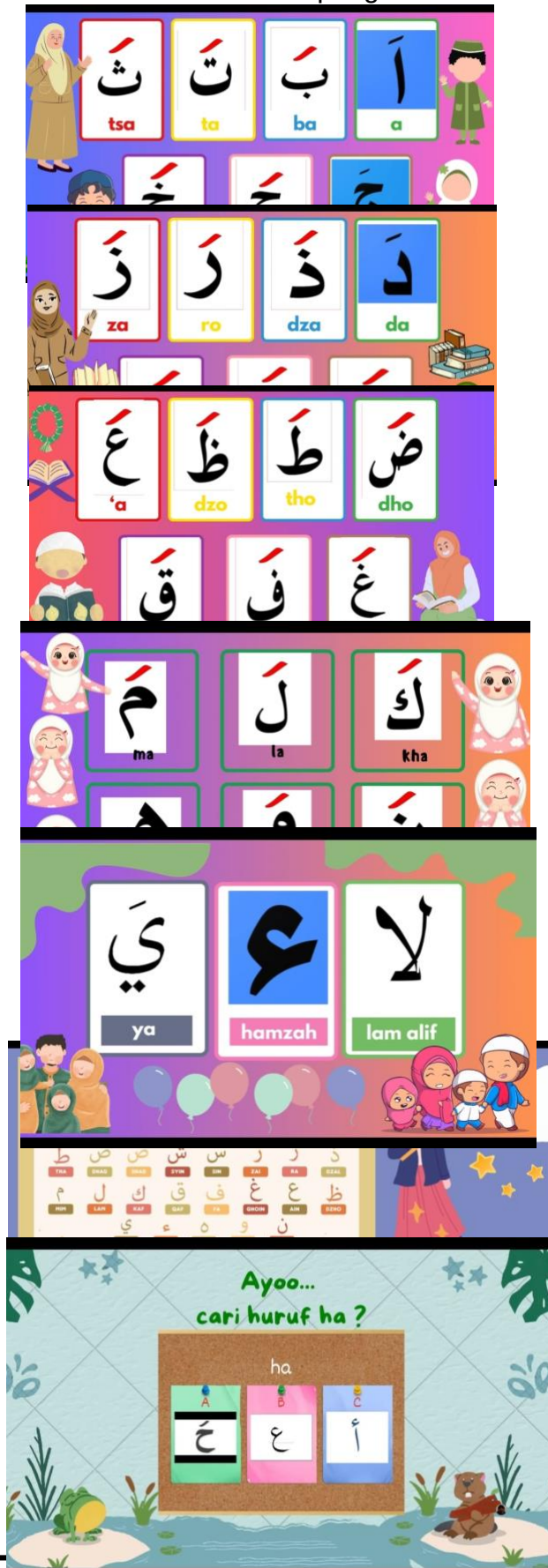
Gambar 1 Desain Flo

1. Cover atau Halaman Awal
 Cover atau halaman awal dari media pembelajaran yaitu “Mengenal Huruf Hijaiyah”



2. Halaman Isi

Pada halaman isi terdapat gambar macam-macam huruf hijaiyyah





3. Saran dan Masukan

Saran dan masukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini ditujukan untuk mendapat gambaran mengenai apa saja kelebihan dan kekurangan dari media yang sudah kami buat. Saran dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi rekan sejawat dan peserta didik.

Rekan Sejawat

1. Nama : Suaebah
2. Saran : Diperbanyak lagi Quiznya dan menambahkan media flashcard

4. Rencana Development

Sebagai upaya melaksanakan saran dan masukan yang

membangun terhadap media TIK, maka pengembangan selanjutnya yaitu menambahkan flash card yaitu kartu dengan gambar huruf hijaiyyah.

Analisa yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Sample yang digunakan adalah guru dan peserta didik. Menganalisa dengan menyebarkan angket kepada peserta didik yang berjumlah 20 anak dan melakukan wawancara dengan rekan sejawat.

Hasil Wawancara dengan teman Sejawat

Nama Guru : Suaebah
 Pengembangan Aspek : Kognitif dan Bahasa
 Satuan Pendidikan : PAUD Indah Kirana
 Kelompok / Semester : A / I (Satu)

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang diterapkan disekolah ibu saat ini ?	Kurikulum Merdeka

2.	Apa sajakah media pembelajaran yang sudah digunakan dalam pembelajaran selama ini ?	Media audio, media visual, media audio visual dan media gambar.
3.	Apakah media yang digunakan dalam pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	Sudah, menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik
4.	Apakah pembelajaran dengan media TIK peserta didik lebih senang ketika belajar ?	Dengan menggunakan media TIK anak merasa senang dan bergembira ketika belajar
5.	Apa kelebihan pembelajaran dengan menggunakan media TIK ?	Guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, tidak membosankan dan menyenangkan, anak dapat melihat gambar maupun mendengar suara secara langsung melalui media TIK
6.	Apa sajakah kendala yang dialami guru saat proses pembelajaran dengan menggunakan media TIK ?	Layar proyektor yang belum memadai
7.	Penilaian apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media TIK?	Pengamatan atau Observasi

Lampiran Hasil Angket Peserta Didik

Saya melakukan (tanya jawab) kepada siswa dalam 1 kelas berjumlah 20 anak
 Lampiran angket yang diberikan kepada salah satu peserta didik

Lembar Angket Peserta Didik

Nama : Dzakiyya Aina
 Kelompok : A
 Sekolah : PAUD Indah Kirana

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kalian, bagaimana suasana belajar di kelas saat menggunakan media TIK (video) ?	A. Sangat menyenangkan B. Cukup menyenangkan C. Tidak Menyenangkan
2.	Apa kalian menyukai belajar dengan menggunakan media TIK (video) ?	A. Sangat suka B. Suka C. Tidak suka
3.	Apakah kalian merasa bosan ketika belajar dengan media TIK (video) ?	A. Tidak bosan B. Bosan C. Sangat bosan

4.	Lebih suka belajar dengan buku paket atau belajar dengan media TIK melihat (video) ?	A. Dengan TIK (youtube) B. Dengan buku paket C. Semua suka
5.	Lebih suka guru menjelaskan dengan gambar atau melihat langsung video ?	A. Dengan gambar B. Dengan Video C. Tidak dengan gambar dan video

Table 1
Penilaian ketika tidak menggunakan media canva

Nilai	Hari					Jumlah	Rata-rata	Persentase
	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at			
BB	15	9	5	3	-	32	6,4	32%
MB	3	7	9	7	10	36	7,2	36%
BSH	2	4	6	10	10	32	6,4	32%
BSB	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah Anak	20	20	20	20	20	100	20	100%

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Skor : $\frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100 \%$

Grafik 1
Penilaian ketika tidak menggunakan media canva

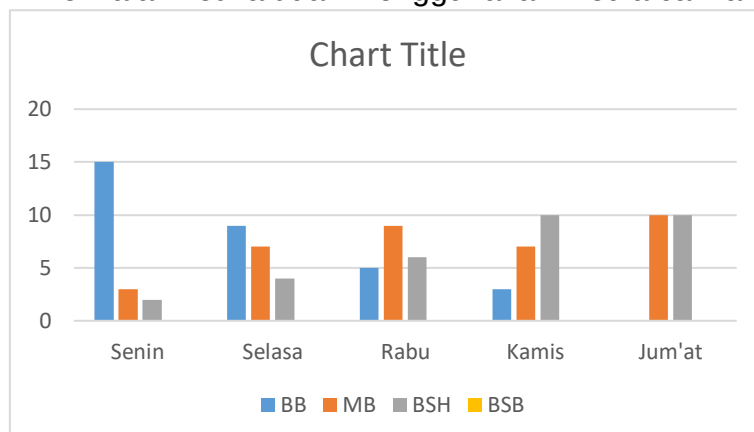


Table 2
 Penilaian ketika menggunakan media canva

Nilai	Hari					Jumlah	Rata-rata	Persentase
	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at			
BB	9	5	3	1	-	18	3,6	18%
MB	5	7	3	1	1	17	3,4	17%
BSH	2	3	5	7	4	21	4,2	21%
BSB	4	5	9	11	15	44	8,8	44%
Jumlah Anak	20	20	20	20	20	100	20	100%

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

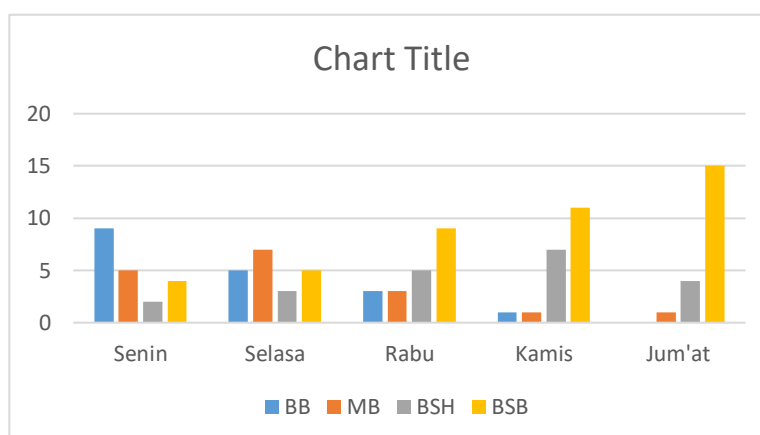
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Skor : $\frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100 \%$

Grafik 2
 Penilaian ketika menggunakan media canva



D. Kesimpulan

Dari data rekapitulasi nilai table dan grafik pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media TIK (teknologi informasi dan komunikasi) berbasis canva pada anak usia dini sangat membantu guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam mengajar dan dapat membantu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak dengan menggunakan media canva dengan hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- J. Sarwono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Graha ilmu, 2006
- Sugiyono,(2010),”Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)”. Bandung : Alfabeta
- Purwanto,(2010), “Evaluasi Hasil Belajar”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar