

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

20 Agustus 2022, Hal. 532-538

e-ISSN: 2686-2964

Pelatihan design grafis untuk media pembelajaran dan pelatihan pengenalan makanan sehat dan pengaruhnya bagi kesehatan anak untuk meningkatkan kompetensi guru

Lisna Zahrotun, Dewi Soyusiawat, Titisari Juwitaningtyas

Universitas Ahmad Dahlan, Ring road Selatan, Tamanan, Bantul, Yogyakarta

Email: lisna.zahrotun@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Perlu adanya inovasi agar siswa tidak bosan dan mudah memahami materi. Wawasan guru juga perlu ditambah terkait kebersihan makanan yang dikonsumsi siswa saat jajan di sekolah. Tujuan kegiatan ini adalah pelatihan desain grafis dengan Canva dan VN dan pengenalan makanan sehat dan pengaruhnya bagi kesehatan anak. Kegiatan diawali dengan menyiapkan alat dan bahan, tahapan persiapan pelatihan meliputi koordinasi dengan mitra, membuat modul materi, membuat video tutorial dan briefing bersama asisten. Pelaksanaan pelatihan selama 2 hari dilanjutkan dengan pendampingan selama 2 kali dalam satu bulan selama 3 bulan dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan. Pelatihan telah dilaksanakan pada Sabtu, 20 Agustus 2022 dan Minggu, 4 September 2022 di Gedung TK ABA Ngabean Pandak Bantul secara luring dan daring. Pelatihan diikuti 15 peserta di hari pertama dan 10 peserta di hari kedua dan dibantu dengan 3 mahasiswa sebagai asisten. Output lainnya yaitu modul, video kegiatan yang sudah diupload di Youtube, publikasi di KR Jogja yang dimuat 23 September 2022 dan seminar nasional pada 26 November 2022. Dampak dari pengabdian ini adalah meningkatnya kemampuan peserta dalam mendesain grafis dan menambah wawasan terkait makanan sehat.

Kata kunci : Canva, Desain Grafis, Makanan Sehat, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The lack of teacher's ability to create instructional media has a major effect on the success of learning. There needs to be innovation so that students are not bored and easily understand the material. The teacher's insight also needs to be added regarding the cleanliness of the food consumed by students during snacks at school. The purpose of this activity is graphic design training and the introduction of healthy food and its effects on children's health. The activity begins with preparing tools and materials, the training preparation stage includes coordination with partners, making material modules, making video tutorials and briefings with assistants. The 4-day training is followed by mentoring 2 times a month for 3 months and ends with an evaluation to measure the success of the activity. The training was held on Saturday/Sunday 20/21 August 2022 and Saturday/Sunday 3/4 September 2022 at the ABA Ngabean Pandak Bantul Kindergarten Building offline and online. The training was attended by 15 participants on the first day and 10 participants on the second day and was assisted by 3 students as assistants. Other outputs are modules, activity videos that have been uploaded on Youtube, publication on KR Jogja which was

published on September 23, 2022 and a national seminar on November 26, 2022. The impact of this dedication is to increase the participants' ability to design graphics and add insight regarding healthy food.

Keywords: *Canva, Graphic Design, Healthy Food, Learning Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin pesat. Kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alat bantu dalam mengajar. Kegiatan belajar mengajar memiliki peran yang penting karena melalui kegiatan belajar mengajar proses pendidikan dapat berlangsung. Media pembelajaran dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah karena didukung dengan adanya teks, gambar, audio dan video. Media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak terhadap prestasi belajar peserta didik. Saat ini teknologi komputer yang semakin maju dapat memaksimalkan mutu pendidikan apabila digunakan sebagai media pembelajaran.

Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kesiapan mengajar dalam kondisi apapun. Dari salah satu penelitian pada sebuah TK, 40% dari Guru TK tidak memiliki kesiapan dalam mengajar daring. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya kurangnya pengetahuan terhadap teknologi, internet yang tidak lancar, dan kesulitannya dalam melakukan penilaian terhadap anak didik (Ayuni et al., 2021). Peningkatan kompetensi guru sudah banyak dilakukan diantaranya melalui komunikasi efektif (Kusnaeni et al., 2018), melalui pembuatan mainan sains dari limbah (Yulianti & Dewanti, 2015), melakukan pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan (Purnomo et al., 2018), dan melalui pembuatan alat permainan matematika edukatif (Noviyana & Kirana, 2018).

TK ABA Ngabean adalah salah satu TK binaan Muhammadiyah Ranting Pandak Barat. TK ini memiliki 8 tenaga pendidik dan 80 siswa setiap tahunnya. Pembelajaran secara normal dilakukan dengan membagi siswa menjadi 4 kelas. Selama masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan dengan daring, namun dalam proses pembelajaran ini para guru masih merasa kesulitan. Saat pembelajaran masih dengan tatap muka secara langsung. Guru memberikan materi dengan menulis di papan tulis, namun dengan daring maka guru harus memiliki media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Berdasarkan wawancara dengan pihak sekolah menyatakan bahwa saat ini guru mengambil video materi pembelajaran dari *channel youtube* dan dikirimkan melalui Whatsapp wali siswa. Ada banyak kekurangan yang dihadapi guru dengan cara tersebut, yaitu 1) Perlu waktu untuk mencari video yang tepat, 2) Tidak mudah mendapat video yang sesuai dengan materi yang diinginkan, 3) Perlu biaya untuk membeli paket data dikarenakan harus akses internet saat mencari video. Untuk itu guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran sendiri, sehingga dapat fleksibel menyesuaikan materi yang akan disampaikan. Faktanya yang terjadi di guru TK ABA Ngabean mengalami banyak problematika saat membuat media pembelajaran : 1) Kurangnya pengetahuan guru tentang IT, 2) Kurangnya keterampilan/kemampuan dalam membuat media pembelajaran IT, 3) Besarnya biaya dalam pembuatan media pembelajaran, 4) Sulitnya membuat desain yang tepat dan menarik, 5) Tuntutan beban jam mengajar dalam setiap minggunya sebanyak 24 jam.

Salah satu materi yang perlu disampaikan guru TK ABA Ngabean ke siswanya adalah tentang materi pengenalan makanan bersih dan pengaruhnya bagi kesehatan. Saat ini banyak beredar jajanan anak-anak yang menarik perhatian anak-anak untuk mengkonsumsi yang tidak dapat dijamin kebersihannya. Fungsi makanan bukan hanya sekedar untuk

menghilangkan rasa lapar, tetapi lebih utama untuk mendapatkan tenaga, mendapatkan zat pembangun bagi tubuh serta mempertinggi daya tahan tubuh terhadap penyakit. Makanan sehat adalah makanan yang memenuhi syarat kesehatan dan jika dimakan tidak menimbulkan penyakit atau keracunan. Penyampaian pengenalan makanan bersih dan pengaruhnya bagi kesehatan kepada peserta didik secara aktif di institusi pendidikan diakui sebagai salah satu langkah efektif dalam menunjang peningkatan hasil pembelajaran para peserta didik. Pada dasarnya, orang tua mempunyai tanggung jawab dalam pemberian makanan bersih kepada anak-anaknya, namun hal tersebut perlu perlu dipahami oleh para guru di lingkungan sekolah agar bermanfaat lebih optimal, mengingat sebagian besar waktu anak usia sekolah berada di sekolah. Diharapkan melalui cara-cara kreatif, guru dapat menyisipkan pesan untuk mengajak anak-anak dapat memilih makanan sehat demi hidup yang berkualitas. (Administrator, 2018).

Dengan melihat masalah dari Guru TK ABA Ngabean maka dalam pengabdian ini akan dilakukan Pelatihan Desain Grafis untuk Media Pembelajaran dan Pelatihan Pengenalan Makanan Sehat dan Pengaruhnya bagi Kesehatan Anak Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru TK ABA Ngabean.

METODE

- 1) Alat dan Bahan
Alat yang digunakan dalam pelatihan ini adalah seperangkat laptop, LCD, wifi dan juga aplikasi Canva dan aplikasi Power Point.
- 2) Tahapan Pelaksanaan
 1. Persiapan Pelatihan
Persiapan dalam pelatihan ini dilakukan dengan beberapa kegiatan yaitu :
 - a. Melakukan koordinasi dengan pihak mitra terkait materi dan pelaksanaan pelatihan
 - b. Membuat modul materi pelatihan
 - c. Membuat video tutorial materi pelatihan
 - d. Melakukan briefing bersama dengan asisten untuk menyamakan materi yang akan diberikan dalam pelatihan
 2. Pelaksanaan Pelatihan
Pelatihan ini dilaksanakan 2 hari yaitu Sabtu, 21 Agustus 2022 dan Minggu, 4 September 2022. Pelatihan ini dilaksanakan di Gedung TK ABA Ngabean, triharjo, Pandak Bantul. Dalam pelatihan ini dihadiri oleh 15 peserta dan didampingi 3 mahasiswa dari Informatika. Jadwal pelatihan ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab	Keterangan
	10.30 -11.00	Registrasi Peserta	Panitia TK/ SDUA Pandak	Peserta mengisi presensi rangkap 2
Sabtu, 21	11.00-11.15	Pembukaan Pelatihan	Panitia TK/SDUA Pandak dan TIM UAD	

Agustus 2022	11.15-13.00	Pengenalan Aplikasi Canva dalam pembuatan flyer	Lisna Zahrotun, S.T, M.Cs Asisten Mahasiswa :	1.Panitia menyediakan wifi yang cukup untuk peserta 2.Peserta membawa laptop, hp, rol kabel.
	13.00-13.15	ISHOMA	1. Fakhira	
	13.15-14.45	Pelatihan aplikasi canva dalam pembuatan PPT dan animasi video	Annisatul Zahrah 2. Arif Setia Aji	
	14.45-15.00	Penutupan	Panitia TK/SDUA Pandak dan TIM UAD	
Minggu, 4 September 2022	07.30 -08.00	Registrasi Peserta	Panitia TK/ SDUA Pandak	Peserta mengisi presensi rangkap 2
	08.00-08.10	Pembukaan Pelatihan	Panitia TK/SDUA Pandak dan TIM UAD	
	08.10-08.25	Pengenalan Makanan Sehat dan Pengaruhnya Bagi Kesehatan Anak	Titiasri Juwitaningtyas, S.T.P., M.Sc	1. Peserta membawa materi yang akan dibuat dalam power point
	08.25-09.45	Pembuatan nugget secara mandiri oleh peserta		
	09.45-10.45	Pengenalan aplikasi VN dan Canva dalam pembuatan video	Lisna Zahrotun, S.T, M.Cs Asisten Mahasiswa :	1. Panitia menyediakan wifi yang cukup untuk peserta 2. Peserta membawa laptop, hp, rol kabel.
	10.45-11.45	Pelatihan aplikasi VN dan Canva	Rexa Bangkit Banyuraga	
	11.45- 11.45	Penyerahan Kenang-Kenangan	Panitia TK dan SDUA Pandak	
	11.45 -12.00	Penutupan	Panitian TK dan SDUA Pandak	

3) Pendampingan

Melakukan pendampingan terhadap Guru-Guru dalam menggunakan Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Pendampingan dilakukan selama 2 kali dalam satu bulan selama 3 bulan

4) Evaluasi

Evaluasi dalam pelatihan ini dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada peserta pelatihan untuk kemudian dilakukan analisis terkait

keberhasilan dan juga kekurangan dari pelatihan yang telah dilaksanakan.

- 5) Keberlanjutan program dilapangan setelah kegiatan PPM ini selesai dilaksanakan:
 - a. Dapat mengetahui pentingnya IT untuk proses pembelajaran
 - b. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan ini dapat menambah kompetensi Guru dalam melakukan proses pembelajaran
 - c. Dapat membuat makanan bervariasi dan bergizi untuk anak-anak

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

1) Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pelatihan ini adalah terlaksananya pelatihan aplikasi Canva dan VN serta Pelatihan Pengenalan Makanan Sehat selama 2 hari yaitu Sabtu dan Minggu, 21 Agustus 2022 dan 4 September 2022. Dokumentasi pelaksanaan pelatihan ditunjukkan pada Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3 dan Gambar 4.



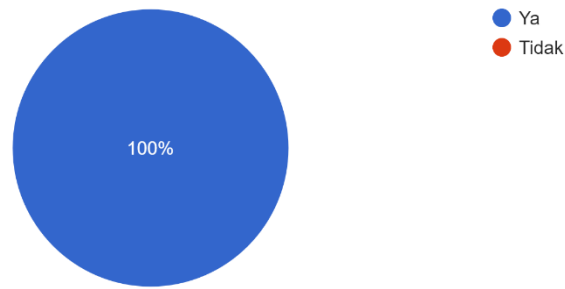
Gambar 1. Pembukaan pelatihan IT pada TK dan SD U A Pandak



Gambar 2. Pelatihan pembuatan Nuget

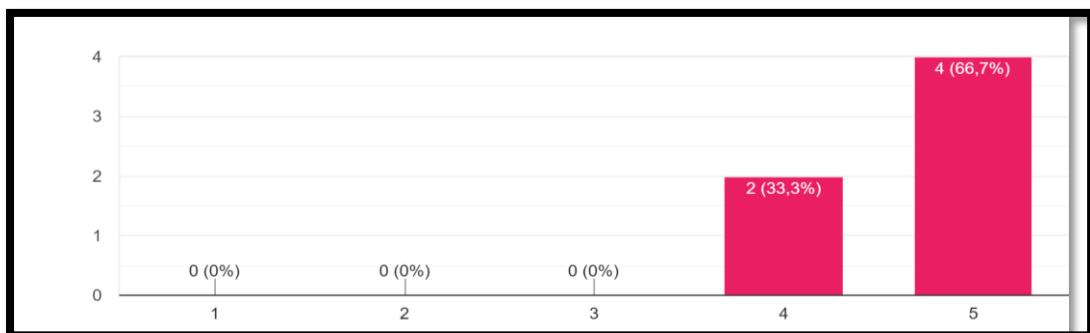
2) Dampak Pelatihan

Dampak dari pelaksanaan pelatihan ini adalah 100 % peserta paham terhadap fitur fitur pada aplikasi Canva dan VN setelah mengikuti pelatihan ini. Grafik tingkat kepahaman. Grafik tingkat kepahaman peserta terhadap fitur aplikasi ditunjukkan dalam Gambar 3. Sedangkan peserta yang merasa lebih baik dalam menggunakan Canva dan VN juga sama yaitu 100% setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 3. Tingkat kepehaman peserta setelah mengikuti pelatihan

Selain evaluasi dari peserta, dalam pelatihan ini juga dilakukan evaluasi terhadap penyampaian materi dan juga waktu yang digunakan dalam pelatihan dengan hasil penyampaian materi hanya 0.1 % peserta yang menyatakan bahwa penyampaian materi cukup yang lainnya sudah setuju dan sangat setuju bahwa penyampaian materi mudah di pahami oleh peserta. Grafik terkait penyampaian materi oleh Dosen ditunjukkan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Tingkat lebih baik dalam menggunakan aplikasi canva setelah pelatihan

SIMPULAN

Setelah dilakukan pelatihan aplikasi Canva dan VN, guru TK ABA Ngabean dan SDUA Pandak memiliki kepehaman dan ketertarikan dalam menggunakan aplikasi ini dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran terhadap anak didiknya. Dari hasil kuisisioner peningkatan kemampuan peserta dalam mengoperasikan Aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran sederhana sebanyak 100%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM UAD yang telah memberikan dana hibah melalui program pengabdian kepada masyarakat tahun 2022, selain itu kami juga mengucapkan terima kasih kepada pengurus yayasan TK ABA Ngabean dan SDUA Pandak, Semua Peserta pelatihan dan juga mahasiswa yang membantu terlaksananya pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2018). *Pelatihan Gizi Bagi Guru TK/ PAUD, SD, SMP, SMA/SMK di Kabupaten Sambas*.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414–421. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- Kusnaeni, R., Chodijah, S. Ra., & Hamidah, H. F.-M. (2018). Peningkatan Kompetensi Dan Kinerja Tenaga Pendidik Paud Melalui Komunikasi Efektif. *Jurnal Kehumasan (GUNAHUMAS)*, 1(2), 224–235.
- Noviyana, H., & Kirana, A. R. (2018). Program Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Matematika Bagi Tutor PAUD dan Guru TK IT etia Bandar Lampung. *Adiguna : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 21–27.
- Purnomo, B., Martono, B., & Widayati, W. (2018). *Pemberdayaan Guru Pos PAUD (PPT) Kunci Ceria RW V Kelurahan Wonokromo, Surabaya Tentang Pembelajaran Aktif, Inovatif dan Menyenangkan* (pp. 1–17).
- Yulianti, D., & Dewanti, S. . (2015). Peningkatan Kompetensi Guru Taman Kana-Kanak Kota Semarang dalam Membuat Alat Bermain Sains dari Limbah. *Jurnal Rekayasa*, 13(2), 160–166.