

Sosialisasi Penggunaan Media Digital dalam Memperkenalkan Alat Transportasi dengan Bahasa Inggris : Canva dan Blooket

Socialization of the Use of Digital Media in Introducing Transportation Mode in English: Canva and Blooket

Sarovah Widiawati ^{al*}, Novi Indah Susanthi ^{b2}, Irwan Chairuddin ^{c3}, Riza Lesatari ^{d4}

^{abcd} Institut Transportasi dan Logistik Trisakti, Jakarta, Indonesia

sarovahwidiawati@gmail.com¹, oct4th2003@gmail.com², irwan.chairuddin@gmail.com³, rizalestari@gmail.com⁴

*corresponding e-mail

ABSTRACT

Digital learning media use has been increasing since COVID-19 pandemic, with Canva and Blooket being among the most used ones. Both of them were used in the classroom to introduce transportation tools in English to teachers at TPQ Al-Kahfi Bogor. The purpose of this activity is to introduce Canva and Blooket. Furthermore, this socialization activity was carried out through demonstration and discussion. In addition, this activity was done in hybrid, which was online and offline, and it involved kindergarten and TPQ teachers as the audience. The teachers were introduced to Canva's features for creating interesting learning materials. Blooket, on the other hand, was mainly used for interactive quiz games that can enhance student engagement. Based on the results, it is found that participants felt that this activity was very beneficial in understanding the use of digital media. Moreover, although some teachers are already familiar with Canva and YouTube, Blooket is still new for them. In conclusion, this socialization shows positive results in encouraging the use of more creative digital media, which is expected to improve the quality of learning at TPQ Al-Kahfi. Thus, this activity contributes to the development of educational quality and can serve as a model for other educational institutions.

Keywords : socialization, canva, blooket, english language learning, transportation tools

ABSTRAK

Pembelajaran digital semakin banyak digunakan setelah pandemi COVID-19. Media digital yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Canva dan Blooket. Media tersebut dapat meningkatkan interaksi serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Sosialisasi penggunaan media digital dalam memperkenalkan alat Transportasi dalam Bahasa Inggris melalui aplikasi Canva dan Blooket di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Kahfi, Bogor dilaksanakan secara hybrid pada 13 Agustus 2024 dan melibatkan guru Taman Kanak-kanak dan TPQ. Sosialisasi tersebut bertujuan untuk memperkenalkan Canva dan Blooket. Kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Para guru diperkenalkan dengan fitur-fitur Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, serta Blooket untuk permainan kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil kuesioner, peserta merasa bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat untuk memperluas pemahaman mereka mengenai penggunaan media digital. Meskipun sebagian guru sudah familiar dengan Canva dan Youtube, Blooket masih terasa baru bagi mereka. Sosialisasi ini menunjukkan hasil positif dalam mendorong penggunaan

media digital yang lebih kreatif, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di TPQ Al-Kahfi. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan kualitas pendidikan dan dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lainnya.

Kata kunci : sosialisasi, canva, blooket, pembelajaran bahasa Inggris, alat transportasi

A. Pendahuluan

Penggunaan Media Digital dalam dunia Pendidikan terutama dalam pengajaran merupakan hal yang populer pada saat ini, terutama sejak terjadinya pandemi COVID-19. Sebelum pandemi tersebut terjadi, pembelajaran di sekolah dan di Perguruan Tinggi umumnya dilakukan dengan tatap muka, guru dan mahasiswa berada dalam satu ruangan. Guru menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan papan tulis yang ada di kelas atau menggunakan buku pegangan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Namun sejak pandemi terjadi, proses pembelajaran secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran secara online (Rahmawati, Nisrina Kumiasih, 2023). Hal tersebut dilakukan untuk memaksimalkan pembelajaran karena para siswa dan guru tidak diperbolehkan hadir ke sekolah untuk mencegah penyebaran virus COVID-19. Namun, setelah pandemi berakhir pembelajaran dengan menggunakan media digital masih digunakan sampai saat ini baik secara *online learning* ataupun *on-site learning*.

Pembelajaran online adalah pembelajaran dengan menggunakan media digital (Handarini & Wulandari, 2020). Dimana guru dan siswa melakukan proses pembelajaran tanpa harus datang ke sekolah. Mereka dapat menggunakan media digital yang dapat diakses secara online dengan menggunakan smartphone, laptop, ataupun tablet yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun mereka berada (Gikas & Grant, 2013).

Canva dan Blooket adalah media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara *online learning* ataupun *on-site learning*. Dimana guru dan siswa dapat mengakses kedua media tersebut secara gratis. Canva adalah media digital yang dapat membantu dalam proses pembelajaran karena memiliki banyak program yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, seperti program untuk pembuatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info-grafis, spanduk, penanda buku, dan bulletin (Pelangi, 2020). Dengan Canva guru dapat membuat power point yang lebih menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar.

Blooket merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengerjakan latihan-latihan atau kuis dengan cara yang menyenangkan (Nabila & Nurhamidah, 2024). Blooket menyediakan beragam jenis permainan yang biasa dipilih dan dimainkan siswa (Susilo et al., 2022). Siswa dapat memainkan permainan yang ada di Blooket dengan link dan kode permainan yang diberikan oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Nisrina (2023) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan blooket memberikan dampak positif, siswa terlihat lebih termotivasi dalam belajar.

Dari kedua penjelasan mengenai Canva dan Blooket dapat disimpulkan bahwa Canva dan Blooket memiliki dampak yang positif untuk guru dan siswa dalam pembelajaran. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan banyak variasi dan permainan yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun tidak semua guru menggunakan media digital dalam kegiatan belajar mengajar.

PKM ini dilakukan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Kahfi dengan melibatkan guru

Taman Kanak-Kanak dan TPQ. Penulis melakukan PKM disana dengan alasan lembaga pendidikan tersebut masih baru berdiri dan masih memerlukan inovasi dalam pengajaran. Selain itu, para guru masih memerlukan pemahaman terkait penggunaan digital dalam memperkenalkan transportasi dalam Bahasa Inggris. Tujuan dari PKM ini adalah untuk memperkenalkan dan memberikan pemahaman dan keterampilan dasar penggunaan aplikasi Canva dan Blooket kepada para guru, serta mendorong kreativitas para guru dalam mendesain pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif dengan Canva dan Blooket.

B. Metode Pelaksanaan

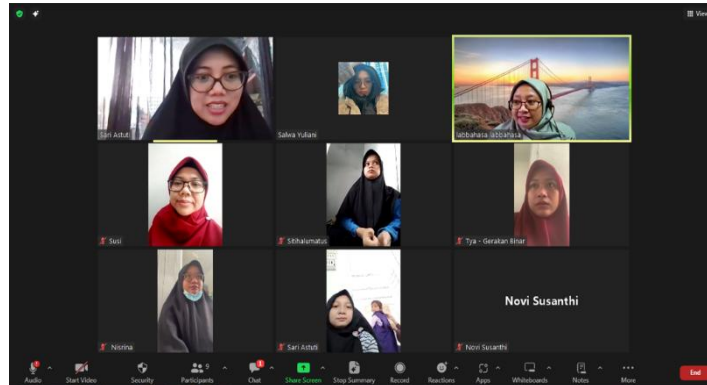
Sosialisasi Penggunaan Media Digital dalam Memperkenalkan Alat Transportasi dengan Bahasa Inggris: Canva dan Blooket dilaksanakan pada, Selasa 13 Agustus 2024 secara *hybrid* kepada 7 guru Taman Kanak-Kanak dan TPQ AL-Kahfi di Bogor. Kegiatan ini meliputi sosialisasi dan pengenalan media pembelajaran berbasis digital; Canva dan Blooket. Kegiatan Sosialisasi dilakukan oleh 4 dosen dari ITL Trisakti sehingga total peserta sebanyak 11 orang. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Kegiatan ini dimulai dengan pembukaan dengan memperkenalkan anggota PKM dan juga tujuan kegiatan. Sosialisasi ini bertujuan untuk melihat dan memberikan gambaran tentang media digital Canva dan Blooket. Setelah pembukaan, salah satu anggota PKM menjelaskan materi secara bergantian tentang Canva dan juga Blooket dalam pengenalan alat transportasi dalam Bahasa Inggris. Kegiatan ini dilakukan dengan metode demonstrasi dan diskusi. Para guru juga diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan permainan yang ada pada aplikasi Blooket. Sesi akhir dari sosialisasi ini adalah tanya jawab, pengisian kuesioner, dan juga penutup.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Sosialisasi Penggunaan Media Digital dalam Memperkenalkan Alat Transportasi dengan Bahasa Inggris: Canva dan Blooket dilaksanakan di TPQ Al-Kahfi Bogor. Sosialisasi ini berjalan dengan lancar tanpa kendala. Tujuan dari Sosialisasi ini juga dapat tersampaikan kepada para guru dengan baik. Pengajar dapat mengetahui media digital dalam pembelajaran dimana penggunaan media digital dalam pengajaran bertujuan agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menumbuhkan semangat belajar kepada para peserta siswa.



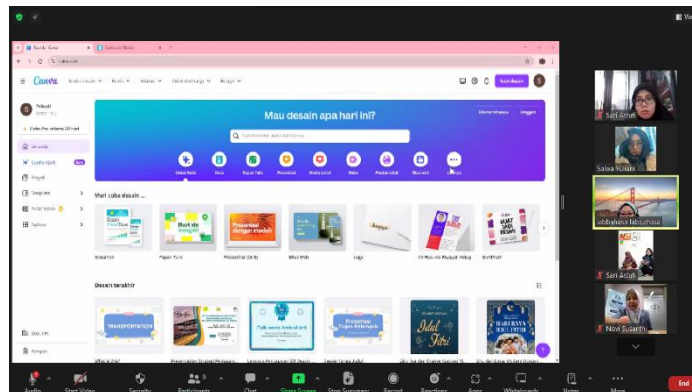
Gambar 1 Foto Kegiatan



Gambar 2: Peserta Sosialisasi

Kegiatan Sosialisai dimulai dengan pembukaan, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi. Materi pertama yang disampaikan adalah Canva. Canva dapat digunakan guru karena menyediakan template menarik yang bisa diakses secara gratis ataupun berbayar yang dapat digunakan dalam pengajaran salah satunya adalah slide power point (Putra et al., 2023). Pengajar biasa mengganti warna, mengubah jenis huruf, dan menambahkan gambar agar power point lebih menarik.

Canva juga menyediakan template untuk membuat sertifikat, poster, resume, dan jadwal mata pelajaran, dan sebagainya (Hidayatullah et al., 2023). Canva juga menyediakan template untuk mengupload video ke media sosial. Dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh Hidayatullah et al (2023) dalam mata pelajaran matematika terlihat bahwa guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswanya. Selain itu para siswa juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

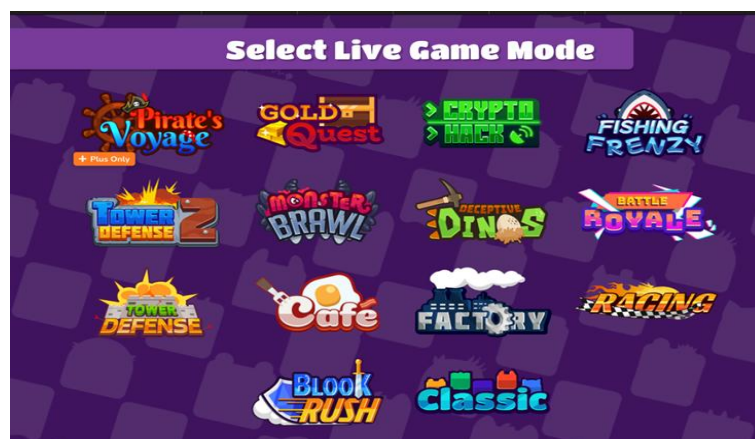


Gambar 3: Sosialisai dan Pengenalan Canva

Blooket adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Blooket menyediakan kuis interaktif berbentuk permainan (Sundari, 2024). Permainan yang ada dalam *Blooket* terdiri 11 permainan interaktif sebagai berikut:

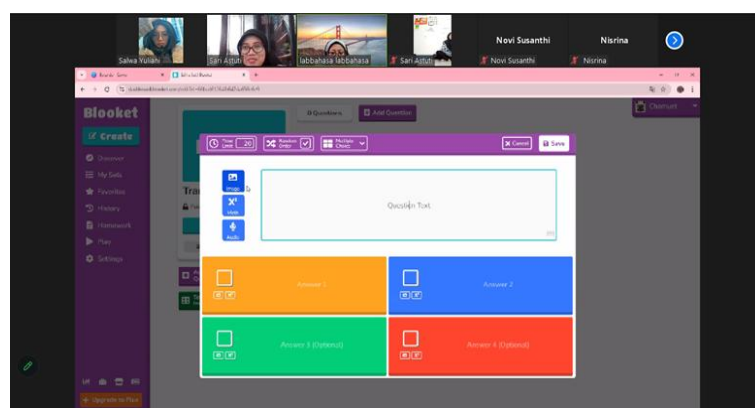
1. Pirate's Voyage
2. Gold Quest
3. Crypto Hack

4. Fishing Frenzy
5. Monster Brawl
6. Deceptive Dinos
7. Royale Battle
8. Tower Defense
9. Café
10. Racing
11. Blook Rush.



Gambar 4: Permainan yang ada di Blooket

Dalam sosialisasi tersebut, pembicara juga menyampaikan cara menggunakan *Blooket* dalam pembelajaran kepada guru.

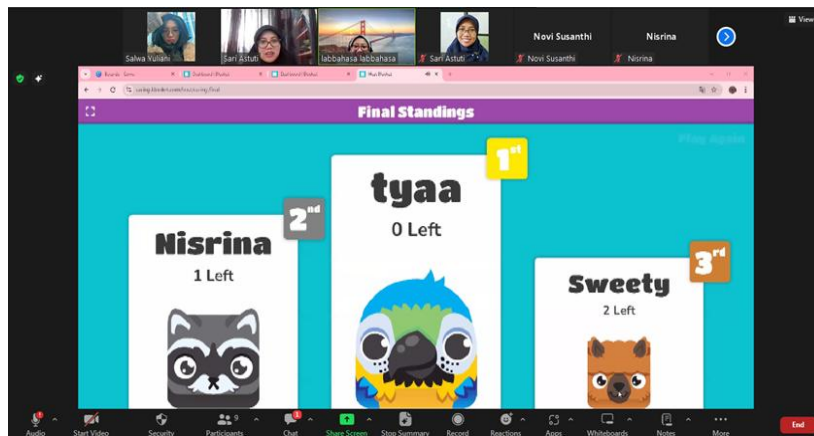


Gambar 5: Pembuatan permainan dalam Blooket

Para guru juga diberikan kesempatan untuk mencoba permainan yang ada pada *Blooket*, yaitu *racing* terkait Pembelajaran Transportasi dengan Bahasa Inggris. Sebelum memulai permainan, guru

memasukan password ID yang ditampilkan dalam layar. Setelah itu, para guru menuliskan nama serta memilih gambar yang diinginkan. Jika para pemain telah masuk kedalam permainan maka permainan dapat dimulai.

Dalam permainan racing, para guru diharuskan menjawab soal dengan benar seputar alat transportasi dalam Bahasa Inggris untuk dapat maju sampai ke garis finis. Jika jawabannya salah maka pemain tidak dapat maju sampai garis finis. Namun jika jawaban benar mereka dapat terus maju sampai garis finis. Pemenang dalam permainan tersebut adalah pemain yang sampai garis finis lebih dahulu. Tiga pemain yang sampai garis finish lebih dahulu, akan ditampilkan namanya.



Gambar 6: Pemenang Permainan Blooket yang dimainkan para guru

Penelitian yang dilakukan oleh (Sundari, 2024) menyatakan bahwa pembelajaran dengan blooket dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Mereka dapat memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Selain itu Blooket juga dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

Dalam Sosialisai dan Pengenalan Penggunaan Media Digital, Canva dan Blooket terdapat G-Form yang disebarakan ke peserta untuk diisi dengan pertanyaan tentang media digital dalam pembelajaran. Berdasarkan kuesioner yang disebarakan terkait Media Digital dapat diketahui bahwa para guru sudah familiar dengan media pembelajaran digital. Namun, dalam penggunaan media digital para guru masih memerlukan adanya sosialisasi dan juga pengenalan penggunaan media digital agar para guru dapat lebih memahaminya.

Table 1. Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Response
1.	Bagaimana pemahaman Bapak atau Ibu mengenai media digital dalam pembelajaran ?	4 Guru Paham 2 Guru Kurang Paham 1 Guru Sangat Paham
2.	Bagaimana pemahaman tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran?	4 Guru Paham 2 Guru Kurang Paham 1 Guru Sangat Paham

3.	Media Digital apakah yang pernah anda gunakan dalam pengajaran?	2 Guru menggunakan Canva 2 Guru menggunakan Quiziz 1 Guru menggunakan Youtube 2 Guru tidak pernah menggunakan media digital apapun
4.	Apakah penggunaan media digital membantu anda dalam pengajaran?	4 Guru setuju 2 Guru sangat setuju
5.	Seberapa seringkah Anda menggunakan media digital dalam pembelajaran?	2 Guru sangat sering menggunakan 3 Guru kadang-kadang menggunakan 2 Guru tidak pernah menggunakan
6.	Apakah materi yang disampaikan bermanfaat sebagai referensi Anda dalam membuat media pembelajaran yang menarik?	3 Guru sangat setuju 3 Guru setuju 1 Guru tidak setuju
7.	Saya baru pertama kalinya mengenal dan mengikuti sosialisas penggunaan media digital dalam pembelajaran.	1 Guru sangat setuju 5 Guru setuju 1 Guru tidak setuju
8.	Dengan sosialisasi penggunaan media digital dalam pembelajaran saya mendapatkan pengetahuan baru yang dapat diterapkan ketika mengajar.	3 Guru sangat setuju 4 Guru setuju

Dalam kuesioner tersebut pada Tabel 1 diketahui bahwa tidak semua guru memahami dan memanfaatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Dari tujuh peserta yang mengisi, terdapat dua guru yang masih belum memahami dan memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, namun lima guru lainnya sudah memahami dan memanfaatkan media tersebut di kelas mereka. Media digital yang pernah guru gunakan di dalam kelas adalah Youtube, Canva, dan Quiziz. Namun untuk blooket belum ada yang menggunakannya.

Intensitas penggunaan media digital dalam pembelajaran juga sangat bervariasi. Tiga guru menyatakan jarang menggunakan media digital, dua guru menyatakan sangat sering menggunakan media digital, dan dua lainnya tidak pernah menggunakan media digital. Dalam kuesioner tersebut juga terdapat pertanyaan terkait sosialisasi penggunaan media digital. Terdapat 7 guru menyatakan bahwa mereka baru pertama kalinya mengikuti Sosialisasi dan Pengenalan Penggunaan Media Digital dan 1 guru pernah ikut sosialisasi sejenis sebelumnya. Dalam sosialisasi yang dilaksanakan, para peserta merasa bahwa kegiatan tersebut membantu mereka dalam mendapatkan pengetahuan baru terkait media pembelajaran digital. Melalui kuesioner tersbut dapat disimpulkan bahwa sosialisasi ini sangat membantu para guru terkait media digital dalam pembelajaran.

D. Simpulan

Sosialisasi Penggunaan Media Digital dalam Memperkenalkan Alat Transportasi dengan Bahasa

Inggris: Canva dan Blooket di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Kahfi, Bogor, menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman para guru mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan cara-cara inovatif dalam menyampaikan materi, serta mengajak guru untuk lebih kreatif dan interaktif dalam mengajar. Meskipun sebagian besar peserta sudah familiar dengan media digital, masih ada guru yang memerlukan pemahaman lebih lanjut, terutama mengenai Blooket. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sosialisasi ini sangat bermanfaat bagi guru dalam mendapatkan pengetahuan baru dan mendorong penggunaan media digital yang lebih luas dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan kualitas pendidikan di TPQ Al-Kahfi dan dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lainnya.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Penggunaan Media Digital dalam Memperkenalkan Alat Transportasi dengan Bahasa Inggris: Canva dan Blooket di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Kahfi, Bogor. Terima kasih kami sampaikan juga kepada para guru TPQ Al-Kahfi yang telah aktif berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan ini. Selain itu, kami mengucapkan terimakasih kepada ITL Trisakti yang telah memberikan dukungannya, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di TPQ Al-Kahfi, serta menjadi langkah awal dalam pemanfaatan media digital yang lebih luas di dunia pendidikan.

F. Daftar Pustaka

- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas Xi Sma Semester Ii Di Media Blooket. *Jurnal Laterne*, 12(2), 1–6.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. *ELSEVIER*, 19, 18–26.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503. [file:///C:/Users/win10/Downloads/8503-Article Text-27609-1-10-20200629 \(1\).pdf](file:///C:/Users/win10/Downloads/8503-Article Text-27609-1-10-20200629 (1).pdf)
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Nabila, & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870–878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk

- Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Rahmawati, Nisrina Kurniasih, E. a. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital. *Pengabdian Mandiri*, 2(1), 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). Using Blooket To Improve Chinese Vocabulary Study for 11 Th Grade Students in High School. *ICCD (International Conference on Community Development)*, 4(1), 501–506.