

PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN BATIK KEPRET DENGAN APLIKASI CANVA BAGI GURU DAN ORANG TUA MURID PAUD BAMBIM BAITUL MUTTAQIEN

Filly Pravitasari¹, R.Kiki Setyo Rizki², Iman Firmansyah³, Ilham Eka Santang⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Industri, Universitas Insan Cendekia Mandiri

*e-mail : fillypravita@gmail.com

Abstract

Digital technology has transformed various aspects of life, making it essential to preserve local cultural heritage, such as batik, through innovative approaches that align with technological advancements. This community service program aimed to enhance the skills of teachers and parents at PAUD Bambim Baitul Muttaqien in designing Batik Kepret using the Canva application. The program employed the Participatory Learning and Action (PLA) approach, which consisted of three stages: preparation, material presentation, and hands-on practice. The results showed that the training successfully improved participants' understanding and skills in utilizing Canva's features to create digital Batik Kepret designs. The program also encouraged participants to integrate digital technology with cultural preservation by producing creative and innovative batik designs.

Keywords: Batik Kepret, Canva Application, Community Service, Participatory Learning and Action (PLA).

Abstrak

Teknologi digital berkembang mengubah berbagai aspek kehidupan, pelestarian budaya local seperti batik perlu terus dilakukan melalui pendekatan inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dan orang tua murid PAUD Bambim Baitul Muttaqien dalam desain batik melalui Aplikasi Canva. Metode yang dilakukan menggunakan pendekatan Participatory Learning and Action (PLA) yang meliputi tahap persiapan, tahap penyampaian materi dan tahap praktik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk membuat desain batik kepret secara digital.

Kata kunci: bati kepret, Aplikasi Canva, Pengabdian Kepada Masyarakat, Participatory Learning and Action (PLA)

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik agar mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Guru tidak hanya dituntut mampu menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik (Hidayat et al., 2021). Selain guru, keterlibatan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pendidikan, terutama melalui kolaborasi yang baik antara sekolah dan keluarga (Epstein, 2018).

Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan sebagai media desain grafis adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis web yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, ikon, dan fitur pengeditan yang mudah digunakan oleh pengguna tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional. Pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan terbukti dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun media pembelajaran, memperkaya variasi penyampaian materi, serta meningkatkan keterampilan literasi digital (Resmini et al., 2022). Selain itu, penggunaan Canva juga dinilai efektif karena bersifat sederhana (user friendly), mudah diakses melalui komputer

maupun telepon pintar, dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi (Rahmatullah et al., 2020).

Di sisi lain, batik merupakan salah satu identitas budaya bangsa Indonesia yang memiliki nilai historis, filosofis, dan ekonomi tinggi. Pengakuan batik sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia (Intangible Cultural Heritage) oleh UNESCO pada tahun 2009 menjadi bukti bahwa batik merupakan aset budaya yang harus terus dilestarikan. Pelestarian batik tidak hanya dilakukan melalui proses produksi tradisional, tetapi juga melalui inovasi desain yang mengikuti perkembangan teknologi sehingga dapat menarik minat generasi muda tanpa menghilangkan nilai budaya yang terkandung di dalamnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2021).

Salah satu teknik yang menarik untuk diperkenalkan kepada masyarakat adalah batik kepret, yaitu teknik pembuatan motif dengan pola percikan atau cipratan warna yang menghasilkan bentuk abstrak, unik, dan memiliki nilai artistik tinggi. Teknik ini relatif mudah dipelajari sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kreativitas bagi guru maupun orang tua peserta didik. Melalui pendekatan digital menggunakan Canva, motif batik kepret dapat dirancang secara sederhana dengan memanfaatkan kombinasi bentuk, warna, tekstur, dan efek visual yang tersedia dalam aplikasi. Pendekatan ini memungkinkan peserta menghasilkan desain yang kreatif tanpa memerlukan peralatan membatik yang kompleks.

PAUD Bambim Baitul Muttaqien merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berupaya mengembangkan kreativitas peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan guru dan orang tua dalam memanfaatkan aplikasi desain digital masih relatif terbatas. Sebagian besar penggunaan perangkat digital masih berfokus pada aktivitas komunikasi dan administrasi, sedangkan pemanfaatannya sebagai media pengembangan kreativitas dan pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi digital guru dan orang tua masih perlu ditingkatkan agar mampu mengikuti perkembangan teknologi pendidikan (Kemendikbudristek, 2023).

Pelatihan pembuatan desain batik kepret menggunakan aplikasi Canva menjadi salah satu bentuk solusi untuk meningkatkan kompetensi literasi digital sekaligus menanamkan nilai pelestarian budaya lokal. Melalui kegiatan ini, guru dan orang tua tidak hanya memperoleh keterampilan menggunakan aplikasi Canva, tetapi juga mampu menghasilkan desain batik digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, bahan kegiatan proyek anak, desain souvenir sekolah, maupun produk kreatif yang memiliki nilai ekonomis. Menurut UNESCO (2021), untuk menjaga keberlanjutan warisan budaya dilakukan strategi pendekatan pendidikan dan pemanfaatan teknologi digital.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga diharapkan mampu memperkuat sinergi antara guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Kolaborasi tersebut penting karena pendidikan anak tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga. Dengan meningkatnya kompetensi digital guru dan orang tua, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu menumbuhkan kreativitas anak sejak usia dini (OECD, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, pelaksanaan kegiatan "Pelatihan Pembuatan Desain Batik Kepret dengan Aplikasi Canva bagi Guru dan Orang Tua Murid PAUD Bambim Baitul Muttaqien" menjadi penting sebagai upaya meningkatkan literasi digital masyarakat

pendidikan, melestarikan budaya batik melalui inovasi digital, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Learning and Action (PLA)*, yaitu metode pemberdayaan masyarakat yang menekankan partisipasi aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, praktik, hingga evaluasi hasil. Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta secara langsung melalui proses belajar sambil melakukan (*learning by doing*), sehingga keterampilan yang diperoleh lebih mudah dipahami dan diterapkan. Pendekatan PLA telah banyak digunakan dalam kegiatan pelatihan berbasis keterampilan, termasuk pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva.

Sasaran kegiatan adalah guru dan orang tua murid PAUD Bambim Baitul Muttaqien. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pelatihan secara tatap muka yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan
2. Tahap Penyampaian Materi
3. Tahap Praktik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan pembuatan desain batik kepret dengan aplikasi canva bagi guru dan orang tua murid PAUD Bambim Baitul Muttaqien dilaksanakan secara tatap muka dengan melibatkan guru dan orang tua murid sebagai peserta, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan media digital peserta sekaligus memperkenalkan manfaat aplikasi Canva dalam pembuatan desain batik kepret sebagai bentuk pelestarian budaya Indonesia.

Pelaksanaan diawali dengan sambutan dan pengenalan batik kepret kemudian dilakukan pengenalan terhadap Aplikasi Canva, berdasarkan hasil tanya jawab secara langsung sebagian kecil peserta sudah pernah menggunakan Aplikasi Canva dan sebagian besar baru mengenal dan menggunakan Aplikasi Canva sebagai media desain dan masih memiliki keterbatasan dalam memahami prinsip dasar desain grafis. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Resmini et.al (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi desain digital masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan yang berkelanjutan.

Tahap berikutnya adalah penyampaian materi mengenai literasi digital, pengenalan aplikasi Canva, prinsip dasar desain grafis, serta konsep batik kepret. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui presentasi, demonstrasi, dan diskusi sehingga peserta dapat memahami fungsi setiap fitur Canva yang digunakan dalam proses pembuatan desain.



Gambar 1. Sosialisasi dan pengenalan batik kepret serta desain batik



Gambar 2. Pemberian materi aplikasi Canva



Gambar 3. Aplikasi desain pada canvas



Gambar 4. Hasil desain pada canvas

PEMBAHASAN

Pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva mampu meningkatkan keterampilan digital guru dan orang tua dalam membuat desain grafis sederhana. Hal tersebut terlihat dari peningkatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan berbagai fitur Canva untuk menghasilkan desain batik kepret yang kreatif. Kemudahan penggunaan Canva menjadi salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan pelatihan karena peserta tidak memerlukan kemampuan desain profesional untuk menghasilkan karya yang menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmatullah et al. (2020), yang menyatakan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang efektif, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan kreativitas pengguna.

Selain meningkatkan keterampilan digital, pelatihan ini juga memberikan kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal melalui inovasi digital. Pengenalan batik kepret kepada guru dan orang tua memberikan pemahaman bahwa motif batik dapat dikembangkan melalui media digital tanpa menghilangkan nilai estetika dan identitas budaya.

Pendekatan ini sesuai dengan rekomendasi UNESCO (2021) yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai salah satu strategi pelestarian warisan budaya agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Partisipasi aktif guru dan orang tua selama pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan *Participatory Learning and Action (PLA)* efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta. Melalui praktik langsung (*learning by doing*), peserta lebih mudah memahami materi dan mampu menerapkannya secara mandiri. Temuan ini didukung oleh penelitian *Chambers* (1994), yang menjelaskan bahwa metode partisipatif memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui pengalaman sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala, seperti perbedaan tingkat kemampuan peserta dalam mengoperasikan perangkat digital dan keterbatasan akses internet pada beberapa perangkat. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang lebih intensif, penyediaan modul pelatihan yang sistematis, serta pelaksanaan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan literasi digital guru dan orang tua murid PAUD Bambim Baitul Muttaqien, meningkatkan keterampilan pembuatan desain batik kepret menggunakan Canva, serta memperkuat upaya pelestarian budaya Indonesia melalui pemanfaatan teknologi digital. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi antara teknologi dan budaya dapat menjadi model pengabdian kepada masyarakat yang inovatif dan berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Pelatihan Pembuatan Desain Batik dengan Aplikasi Canva bagi guru dan orang tua murid PAUD Bambim Baitul Muttaqien telah terlaksana dengan baik dan lancar, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta yaitu guru dan orang tua murid PAUD. Melalui pelatihan ini peserta memperoleh pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat desain batik kepret secara digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada Kepala PAUD Bambim Baitul Muttqien Beserta seluruh guru dan orang tua murud yang telah berpartisipasi aktif memberikan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Universitas Insan Cendekia Mandiri (UICM) atas dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Segala bentuk dukungan menjadi motivasi bagi kami.

DAFTAR PUSTAKA

Chambers, R. (1994). *The Origins and Practice of Participatory Rural Appraisal*. World Development, 22(7), 953–969.

- Epstein JL. (2018). *School, Family, and Community Partnerships: Preparing Educators and Improving Schools*. New York: Routledge.
- Hidayat T, Wahyudin D, Rahman A. (2021). Digital literacy in education: Challenges and opportunities. *Journal of Education and Learning*, 15(3), 340–348.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Batik Indonesia sebagai Warisan Budaya Dunia*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Kemendikbudristek. (2023). *Peta Jalan Transformasi Digital Pendidikan Indonesia 2020–2024*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- OECD. (2021). *21st Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. Paris: OECD Publishing.
- Rahmatullah R, Inanna I, Ampa AT. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Resmini N, Satriani I, Rafianti I. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital bagi guru. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 421–429.
- UNESCO. (2021). *Culture in Crisis: Policy Guide for a Resilient Creative Sector*. Paris: UNESCO.