

Pelatihan Pembuatan *Flipbook* Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Media Literasi Kreatif

Sri Muliatik¹, Wina Wulandari², Siti Fatimah Zahara³

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Alwashliyah

Email: srimuliatik@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru RA Islamiyah GUPPI melalui pelatihan penggunaan Canva dan flipbook berbasis integrasi budaya lokal. Metode yang digunakan adalah pretest–posttest dengan 17 peserta guru. Hasil pretest menunjukkan sebagian besar guru belum memahami secara mendalam fungsi Canva dan flipbook. Setelah diberikan pelatihan, guru mampu mendesain cerita anak sederhana, mengintegrasikan unsur budaya Melayu Batak ke dalam narasi dan ilustrasi, serta mengubah desain menjadi flipbook interaktif. Data posttest memperlihatkan peningkatan rata-rata skor dari 47,1 menjadi 81,5, dengan rata-rata kenaikan sebesar 34,4 poin atau lebih dari 70%. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media digital berbasis desain dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran sekaligus memperkuat identitas budaya melalui literasi kreatif. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif tidak hanya dalam penguasaan teknologi pembelajaran, tetapi juga dalam memperkaya bahan ajar dengan nilai karakter dan kearifan lokal.

Kata kunci: *Flipbook, Canva, Literasi Kreatif, Kearifan Lokal, Guru RA*

Abstract

This study aims to enhance the digital competence of RA Islamiyah GUPPI teachers through training in the use of Canva and flipbook media integrated with local cultural elements. The method employed was a pretest–posttest design involving 17 teacher participants. The pretest results indicated that most teachers had limited understanding of the functions of Canva and flipbook. After the training, teachers were able to design simple children’s stories, integrate Malay Batak cultural elements into narratives and illustrations, and transform the designs into interactive flipbooks. The posttest data showed an increase in the average score from 47.1 to 81.5, with an average improvement of 34.4 points or more than 70%. These findings are consistent with previous studies indicating that design-based digital media can enhance teachers’ creativity in learning while simultaneously strengthening cultural identity through creative literacy. Therefore, this training proved effective not only in improving teachers’ mastery of educational technology but also in enriching teaching materials with character values and local wisdom.

Keywords: *Flipbook, Canva, Creative Literacy, Local Wisdom, RA Teachers*

Artikel disubmit: 03-09-2025 disetujui tanggal: 04-09-2025 Artikel dipublikasikan: 29-09-2025

Corresponden Author: Sri Muliatik e-mail: srimuliatik@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31851/zdpsxg79> 

PENDAHULUAN

Literasi dini tidak hanya terkait kemampuan mengenal huruf dan kata, tetapi juga pengalaman bermakna melalui cerita kontekstual yang dekat dengan kehidupan anak.

Perkembangan teknologi memudahkan guru memproduksi media cerita yang kaya multimodal (teks, gambar, audio) melalui aplikasi desain yang mudah dipelajari seperti Canva.

WAHANA DEDIKASI

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk lebih adaptif dan kreatif dalam merancang media pembelajaran. Media berbasis digital sangat penting untuk meningkatkan minat literasi anak usia dini (Suryana, 2019:45). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flipbook*, yaitu buku digital interaktif yang mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik (Salsabila dkk., 2021:102).

Di sisi lain, penguatan identitas budaya lokal juga merupakan hal penting dalam pendidikan anak usia dini. Integrasi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran dapat membantu anak mengenal nilai budaya sejak dini (Fitriani & Harahap, 2020:67). Integrasi unsur kearifan lokal dalam cerita membantu anak membangun identitas budaya, empati sosial, dan keterampilan berbahasa. Misalnya, cerita anak berbasis budaya Melayu Batak di Sumatera Utara dapat menjadi sarana literasi yang bermuatan nilai karakter dan budaya.

Berbagai studi menunjukkan bahwa media digital interaktif dan *e-book* atau *flipbook* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi jika dirancang dengan baik dan relevan dengan konteks budaya setempat. Temuan-temuan tersebut menguatkan urgensi pelatihan yang memadukan pengembangan keterampilan teknis dengan pemahaman pedagogis dan nilai-nilai

lokal pada guru pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara, guru-guru RA Islamiyah GUPPI masih terbatas dalam pengetahuan dan keterampilan membuat media digital kreatif. Oleh karena itu, dilaksanakanlah pelatihan pembuatan *flipbook* cerita anak berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai solusi untuk meningkatkan kompetensi guru RA Islamiyah GUPPI.

Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan kapasitas guru RA Islamiyah GUPPI dalam mengembangkan *flipbook* cerita anak berbasis kearifan lokal menggunakan Canva sebagai upaya memperkaya praktik literasi kreatif di kelas.

Tujuan Kegiatan kegiatan ini adalah :

1. Meningkatkan pengetahuan guru tentang prinsip penyusunan cerita anak berbasis kearifan lokal.
2. Meningkatkan keterampilan teknis guru menggunakan Canva untuk membuat *flipbook* interaktif.
3. Menghasilkan prototipe *flipbook* siap pakai yang relevan dengan tema pembelajaran RA.
4. Menyusun rencana implementasi dan evaluasi pemanfaatan *flipbook* pada kegiatan pembelajaran.

WAHANA DEDIKASI

Manfaat Kegiatan kegiatan ini adalah:

- Bagi guru: ketrampilan produksi media, bank aset desain, dan rancangan *lesson plan* yang memanfaatkan *flipbook*.
- Bagi siswa: pengalaman literasi yang menyenangkan, kontekstual, dan multimodal.
- Bagi sekolah: model praktik baik dan repositori *flipbook* bertema budaya lokal.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari dengan melibatkan subjek/partisipan. 22 orang yang terdiri dari 17 guru RA, 1 kepala sekolah, dan 3 staf tata usaha. Waktu pelaksanaan dilakukan pada tanggal 07 Agustus – 09 Agustus 2025. Lokasi di RA Islamiyah GUPPI.

Pendekatan dalam kegiatan ini berbentuk pelatihan/*Workshop* berbasis praktik dengan pola 3S: *Short talk* (materi singkat), *Show* (demonstrasi), dan *Support* (pendampingan).

Tahapan Kegiatan ini Adalah :

1. Analisis Kebutuhan (Pra-pelatihan). Survei singkat keterampilan awal dengan mengukur pemahaman awal guru mengenai aplikasi Canva dan *flipbook* dan inventarisasi tema kearifan lokal (tradisi, kuliner, permainan rakyat,

tokoh lokal), dan perangkat yang tersedia.

2. Sesi Materi (Teori & Desain Cerita). Prinsip cerita anak (alur sederhana, tokoh dekat anak, bahasa konkret), integrasi nilai kearifan lokal (karakter, kebiasaan, simbol), *storyboarding*, dan etika penggunaan aset digital/*Creative Commons*.

Pemberian Materi berupa:

- Pengantar literasi kreatif berbasis digital.
- Pengenalan Canva sebagai aplikasi desain untuk media pembelajaran.
- Teknik pembuatan cerita anak berbasis kearifan lokal Melayu Batak Sumatera Utara.

3. Sesi Teknis Canva.

Pengaturan ukuran kanvas, grid & *layout*, tipografi ramah anak, palet warna, manajemen aset (ikon, ilustrasi, foto), perekaman narasi, *embed* audio/video, dan ekspor (PDF interaktif/MP4).

4. Produksi & Pendampingan.

Praktik dan Pendampingan adalah:

- Guru mempraktikkan pembuatan cerita anak di Canva.
- Mengonversi hasil karya Canva menjadi *flipbook* digital. Tiap peserta menyusun

WAHANA DEDIKASI

flipbook 8–12 halaman (sampul, pengenalan tokoh, konflik sederhana, resolusi, pesan moral lokal), diikuti *peer review*.

5. *Posttest*

Mengevaluasi peningkatan pemahaman guru setelah pelatihan.

6. Uji Coba Terbatas & Refleksi.

Simulasi pembacaan di kelas, umpan balik anak/guru, dan perbaikan akhir.

7. Instrumen & Evaluasi

- Instrumen: lembar observasi keterampilan kompetensi, daftar cek kualitas produk (*layout*, keterbacaan, konsistensi karakter, kesesuaian nilai lokal), dan angket kepuasan peserta.
- Indikator Keberhasilan: (a) peserta mampu menyusun *storyboard* yang memuat nilai lokal; (b) guru mampu memproduksi *flipbook* lengkap dan layak pakai; (c) tersusunnya rencana implementasi kelas.

8. Pendampingan lanjutan.

Guru mendapatkan bimbingan dalam mengembangkan cerita anak ke dalam *flipbook* sebagai media literasi kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pretest*, sebagian besar guru belum mengenal secara mendalam fungsi Canva dan *flipbook*.

Setelah diberikan pelatihan, guru mampu:

- Mendesain cerita anak sederhana menggunakan Canva.
- Mengintegrasikan unsur budaya Melayu Batak ke dalam narasi dan ilustrasi cerita anak.
- Mengubah desain Canva menjadi *flipbook* interaktif.

Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan pemahaman guru hingga lebih dari 70% dibandingkan sebelum pelatihan. Hal ini sejalan dengan penelitian bahwa penggunaan media digital berbasis desain mampu meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran (Putri & Sari, 2021:119).

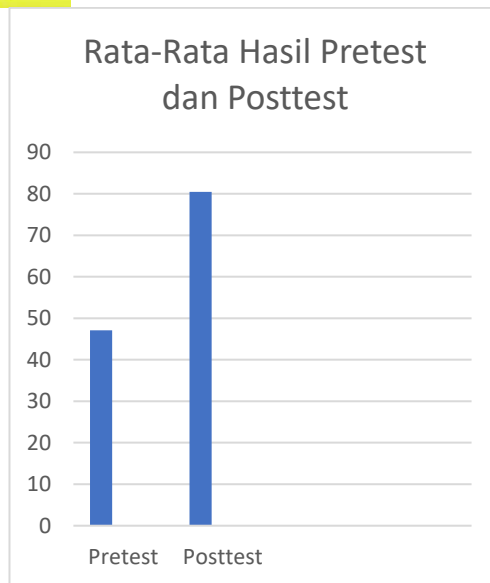
Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam cerita anak terbukti memperkuat nilai-nilai karakter serta identitas budaya (Harahap & Siregar, 2017:90). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru tetapi juga memperkaya bahan ajar dengan nuansa budaya lokal. Hal ini dapat ditunjukkan pada tabel berikut yang menunjukkan peningkatan hasil rata-rata skor guru:

WAHANA DEDIKASI

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Guru RA Islamiyah GUPPI

No	Nama Guru (Inisial)	Pretest (Skor)	Posttest (Skor)	Peningkatan
1	A.S	45	80	+35
2	D.H	50	85	+35
3	H.A	40	75	+35
4	F.A	55	90	+35
5	S.P	50	80	+30
6	S.H	45	78	+33
7	S.U	40	75	+35
8	Y.S	55	85	+30
9	E.L	50	83	+33
10	D.A	45	78	+33
11	I.R	42	77	+35
12	N.L	48	82	+34
13	P.H	46	81	+35
14	Z.P	50	85	+35
15	A.A	44	80	+36
16	P.A	47	83	+36
17	L.P	43	79	+36
Rata-rata	—	47,1	81,5	+34,4

Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari skor rata-rata *pretest* sebesar 47,1 menjadi 81,5 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan pemahaman guru. Hal ini dapat ditunjukkan oleh diagram berikut:



Gambar. Diagram Hasil Rata-Rata

Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi tidak hanya pada aspek teknologi pembelajaran tetapi juga pada penguatan identitas budaya melalui literasi kreatif.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva dan flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru RA Islamiyah GUPPI. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan signifikan pada skor rata-rata dari 47,1 (*pretest*) menjadi 81,5 (*posttest*) atau terjadi peningkatan sebesar +34,4 poin. Guru yang semula belum memahami secara mendalam fungsi Canva dan flipbook, setelah pelatihan mampu mendesain cerita anak sederhana, mengintegrasikan unsur budaya Melayu Batak, serta mengubah desain menjadi flipbook interaktif.

WAHANA DEDIKASI

Selain meningkatkan pemahaman teknologi pembelajaran, pelatihan ini juga memperkaya bahan ajar dengan nuansa kearifan lokal, yang berkontribusi pada penguatan nilai karakter dan identitas budaya peserta didik. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya mendukung peningkatan kreativitas dan kompetensi guru, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam integrasi budaya lokal ke dalam literasi kreatif anak.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Kemendikbudristek atas kepercayaan dan dukungan melalui hibah Pengabdian Masyarakat Pemula (PMP) dan RA Islamiyah GUPPI (kepala sekolah, guru, dan staf) atas dukungan pelaksanaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Chyntia, F., & Palupi, R. (2023). *Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Barat Sebagai Media Literasi Anak Usia Dini*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 2258–2269
- Fitriani, N., & Harahap, R. (2020). *Integrasi Kearifan Lokal dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 65–72.
- Harahap, D., & Siregar, L. (2017). *Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Sumatera Utara*. *Jurnal Ilmu Budaya*, 5(2), 85–94.
- Hidayat, R. (2018). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 50–58.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Putri, A., & Sari, N. (2021). *Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–123.
- Salsabila, U., dkk. (2021). *Pemanfaatan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 100–107.
- Sari, M. I., Utari, S. D., & Arfiandhani, P. (2023). *Creating English Learning Media Using Canva: EFL Students' Perspective*. *Teaching English as a Foreign Language Journal*, 2(2), 85–96.
- Suryana, D. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.