

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL CANVA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU BAHASA INGGRIS

Julia Noviani¹, Sari Diana²

¹Institut Agama Islam Negeri Takengon

²Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng

Jln. Yos Sudarso, No. 10, Takengon, Aceh Tengah

Jln. Alue Penyareng, Meulaboh, Aceh Barat

julianoviani@iaintakengon.ac.id, sarisaridiana1990@gmail.com

Abstract: *In this 5.0 era, digital learning media is the learning media most widely used by teachers. Digital learning media is available on various online platforms, making it easier for teachers to plan or design interesting teaching materials. Canva's digital learning media training activities aim to assist English teachers so they can present more varied and enjoyable learning material for students using the Canva application. The method for implementing this training goes through three stages, namely: planning, implementation and evaluation. This activity was held on July 22, 2023 at MAN 2 Suak Timah which was attended by English teachers who are members of the West Aceh MGMP English teachers. From the results of the service activities, West Aceh MGMP English teachers gave a positive response and were very enthusiastic about this training activity, this was proven by the evaluation results on the Mentimeter application.*

Keywords: *Training, Digital Learning Media, Canva*

Abstrak: Pada era 5.0 ini, media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh guru-guru. Media pembelajaran digital tersebut tersedia dalam berbagai macam *platform online* sehingga memudahkan guru-guru untuk merancang atau mendesain materi ajar yang menarik. Kegiatan pelatihan media pembelajaran digital *Canva* bertujuan untuk mendampingi guru-guru Bahasa Inggris agar dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan bagi siswa menggunakan aplikasi *Canva*. Metode pelaksanaan pelatihan ini melalui tiga tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2023 di MAN 2 Suak Timah yang diikuti oleh guru-guru Bahasa Inggris yang tergabung di MGMP Bahasa Inggris Aceh Barat. Dari hasil kegiatan pengabdian, guru-guru Bahasa Inggris MGMP Aceh Barat memberikan respon positif dan sangat bersemangat terhadap kegiatan pelatihan ini, hal ini dibuktikan dari hasil evaluasi pada aplikasi *Mentimeter*.

Kata kunci: *Pelatihan, Media Pembelajaran Digital, Canva*

Era *society* 5.0 menuntut manusia untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam kehidupan sehari-hari pada berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Integrasi teknologi tersebut menjadi faktor kunci dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dibuktikan dengan penggunaan teknologi secara berkelanjutan pada proses pembelajaran di sekolah-sekolah. Oleh karena itu, guru-guru sangat diharapkan mampu merancang media pembelajaran berbasis teknologi atau media pembelajaran digital (Putrawangsa & Hasanah, 2018; Rahmadhani & Noviani, 2023).

Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk mempermudah penjelasan ide dan konsep materi ajar yang akan diajarkan kepada siswa. Media pembelajaran juga berfungsi untuk memudahkan penyampaian konsep-konsep abstrak agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut (Hendriana et al., 2019). Ada dua jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang berupa alat peraga dan media pembelajaran yang bersifat digital. Alat peraga adalah benda nyata dan benda buatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang menjadi landasan bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak siswa (Nasaruddin, 2018). Sedangkan media pembelajaran digital merupakan media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual (Mariyah et al., 2021).

Pada era 5.0 ini, media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh guru-guru. Media pembelajaran digital tersebut tersedia dalam berbagai macam *platform online* sehingga memudahkan guru-guru untuk merancang atau mendesain materi ajar yang menarik. Hal ini diharapkan dapat mendorong semangat bahkan meningkatkan motivasi belajar siswa di semua jenjang pendidikan (Sitepu, 2021). Berbagai macam *platform online* yang disediakan dan mendukung guru untuk merancang materi ajar yaitu *Canva*, *Book Creator*, *Animaker*, *Doratoon*, *Powtoon*, dan sebagainya. *Platform online* digital yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain berbasis *cloud* yang menggunakan teknik *drag-and-drop* dan dapat menggunakan banyak fitur yang ada seperti *font*, gambar, dan bentuk dalam proses pembuatannya (Leryan et al., 2019). Meski awalnya *Canva* lebih banyak digunakan untuk desain grafis umum, namun kini penggunaannya meluas ke bidang pendidikan. *Canva for Education* kini juga tersedia bagi guru untuk menggunakan fitur-fitur yang semakin penting dalam lingkungan pendidikan. Guru dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik menggunakan aplikasi *Canva* (Dewi, 2023).

Dari hasil jejak pendapat dengan MGMP guru-guru Bahasa Inggris di Aceh Barat, masih banyak guru-guru yang belum mampu mendesain materi ajar menggunakan *platform online* digital, sehingga hal tersebut menjadi salah satu kendala yang dihadapi oleh guru-guru Bahasa Inggris di Aceh Barat. Ada beberapa faktor yang menjadi kendalanya, yaitu: (1) sebagian guru memiliki jadwal mengajar yang padat, apalagi jika jumlah kelompok belajar di sekolah cukup banyak, (2) sebagian guru tidak mempunyai kesempatan belajar merancang media pembelajaran digital, (3) pelatihan desain media pembelajaran untuk guru sekolah jarang diadakan dan (4) kesulitan guru dalam mengakses media pembelajaran digital (Arsyad et al., 2021). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan bertujuan untuk mendampingi guru-guru Bahasa Inggris agar dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan bagi siswa menggunakan aplikasi *Canva*.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MAN 2 Suak Timah Aceh Barat pada hari Sabtu tanggal 22 Juli 2023. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan guru-guru Bahasa Inggris yang merupakan anggota MGMP Bahasa Inggris di Aceh Barat. Jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah sebanyak 30 orang peserta. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa *workshop* pelatihan pembuatan media pembelajaran digital. Tim pengabdian memfokuskan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan *platform online Canva*. Kegiatan *workshop* ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim pengabdian melakukan koordinasi dan sosialisasi dengan MGMP Bahasa Inggris Aceh Barat terkait kegiatan *workshop*. Tim pengabdian juga menghimbau agar guru-guru untuk membawa laptop agar dapat melaksanakan praktik langsung. Selanjutnya tahap pelaksanaan terdiri dari jejak pendapat, penjelasan materi dan praktik langsung. Pada tahap evaluasi, tim pengabdian menyebarkan angket ke peserta sebagai umpan balik kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan bertujuan untuk mendampingi guru-guru Bahasa Inggris agar dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan bagi siswa menggunakan aplikasi *Canva*. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru Bahasa Inggris yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris Aceh Barat. Sebelum kegiatan inti pengabdian kepada masyarakat, tim pengabdian melakukan tahapan perencanaan sebagai persiapan awal kegiatan agar terlaksananya kegiatan pengabdian dengan baik dan lancar. Selanjutnya tahap pelaksanaan terdiri dari jejak pendapat, penjelasan materi dan praktik langsung. Pada kegiatan jejak pendapat, tim pengabdian menggunakan aplikasi *Mentimeter* (<https://www.mentimeter.com/>) untuk mengetahui *platform* digital apa saja yang pernah digunakan oleh guru-guru untuk mendesain pembelajaran. Dari 30 peserta, hanya 2 orang guru yang menggunakan *platform* digital *Canva* sebagai media pembelajaran digital.

The figure displays four screenshots of Mentimeter poll results, each with the question: "Apakah selama ini Bapak dan Ibu menggunakan media pembelajaran digital saat mengajar? Jika iya, sebutkan jenis aplikasinya!"

Screenshot 1:

Kadang-kadang ppt dan youtube	PPT	Iya, 1.ALEF2.JELAJAH ILMU, 3. QUIZZIZ	Iya, aplikasi PPT dan Video
Ppt dan video pembelajaran	Iya, duolingo	Iya, pakai PPT dan video	Alhamdulillah, quizizz sering saya gunakan

Screenshot 2:

power point	Quizizz dan lectora	Tiktok	Power point, in vocas
Iya ppt video dan link belajar.	Tiktok	Media pembelajaran ppt dan video	Tidak

Screenshot 3:

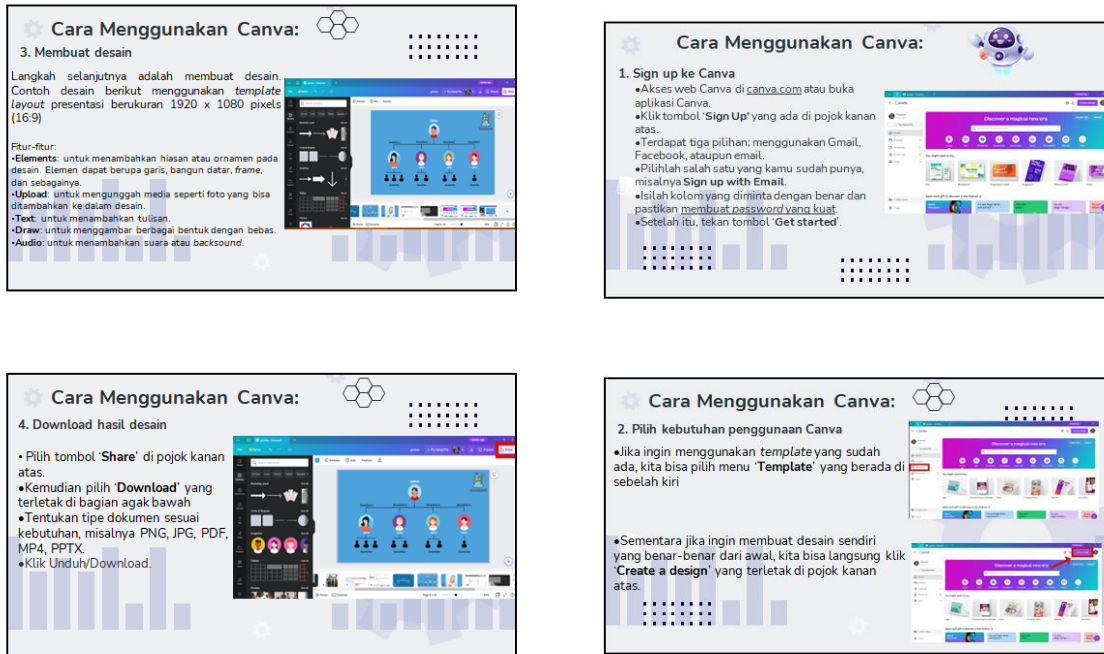
Iya, quizizz, jelajah ilmu	Iya, PPT dan sedang coba belajar Canva	kadang kadang MPD yg sudah pernah Power point	Ya, ppt
Iya, kadang - kadang ppt dan video.	Tergantung materi. Biasa untuk materi mendengarkan biasanya memutar Audio scan reader YouTube.	Tidak	Quizizz, Worlwal, Canva, YouTube (Media Pembelajaran) dan lain-lain

Screenshot 4:

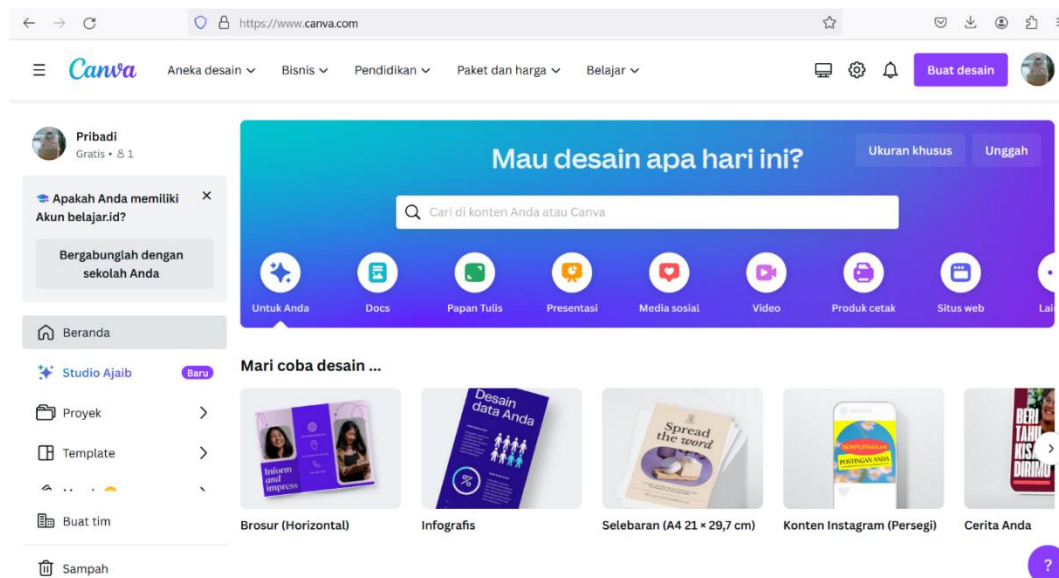
Ya, kadang2	Kadang - kadang menggunakan ppt	Tidak	Google classroom
Iya Menggunakan power point	Ya, kadang2 buka fido		

Gambar 1. Hasil jejak pendapat menggunakan aplikasi *Mentimeter*

Pada kegiatan penjelasan materi, tim pengabdian memberikan materi tentang pentingnya merancang media pembelajaran digital dan menjelaskan cara membuat materi ajar di aplikasi *Canva* (<https://www.canva.com/>). Kemudian guru-guru langsung mempraktikkan pembuatan materi ajar di aplikasi *Canva*. Tim pengabdian menghimbau peserta untuk membawa laptop agar dapat praktik langsung setelah penjelasan materi oleh tim pengabdian.



Gambar 2. Bahan *handout* yang dibagikan ke peserta



Gambar 3. Tampilan *Canva* dan fitur yang terdapat pada *Canva*

Dari hasil jejak pendapat sebelumnya, masih banyak guru-guru yang belum mampu mengoperasikan aplikasi *Canva*. Selama ini guru-guru masih menggunakan *Powerpoint* dan

video yang diunggah dari *Youtube* sebagai sumber pembelajaran. Aplikasi *Canva* menyediakan banyak template yang menarik dan interaktif sehingga guru dapat menggunakan *template-template* tersebut sebagai media pembelajaran digital, sedangkan *Powerpoint* memiliki *template* yang sangat terbatas dibandingkan dengan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* juga menyediakan fitur pembuatan video materi ajar yang menarik dengan tersedianya *template* yang berbentuk video sehingga memudahkan guru dalam merancang materi ajar yang berbentuk video. Namun, aplikasi *Canva* harus diakses menggunakan fasilitas internet karena aplikasi *Canva* merupakan aplikasi berbasis *cloud*.



Gambar 4. Penjelasan materi oleh tim pengabdian



Gambar 5. Contoh materi ajar yang dibuat pada aplikasi *Canva*

Pada tahapan evaluasi, tim pengabdian menyebarkan angket terbuka kepada peserta melalui aplikasi Mentimeter. Dari jawaban peserta yang ditunjukkan pada gambar 6, mereka memberikan respon positif terhadap kegiatan ini. Peserta sangat bersemangat mengikuti kegiatan *workshop* dan mendapatkan pengetahuan baru terkait media pembelajaran digital *online*. Dari respon tersebut, kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi guru Bahasa Inggris dalam mengoperasikan atau menggunakan aplikasi berbasis *Cloud* untuk merancang materi ajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Namun, kegiatan pelatihan ini juga memiliki kendala, yaitu jaringan internet yang kadang-kadang tidak stabil sehingga sedikit mengganggu kelancaran penggunaan aplikasi *Canva*. Meskipun begitu peserta tetap antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan *workshop* ini.



Gambar 6. Respon peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, pelatihan media pembelajaran digital pada aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kompetensi guru Bahasa Inggris dalam mengoperasikan atau menggunakan aplikasi berbasis *Cloud* untuk merancang materi ajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Oleh karena itu, guru-guru mengharapkan kegiatan pelatihan seperti ini akan terus dilaksanakan untuk mengasah kemampuan guru-guru dalam menghadapi perkembangan teknologi di era *society 5.0*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru-guru MGMP Bahasa Inggris Aceh Barat, guru-guru MAN 2 Suak Timah, dan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, S., Syahril, S., & Maisarah, I. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Interaktif Bagi Guru Bahasa Inggris Di Kabupaten Bengkulu Selatan. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(2), 104–117. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v1i2.14250>
- Dewi, P. A. C. (2023). Workshop pemanfaatan media pembelajaran kreatif dan inovatif melalui media canva. *Dedikasi*, 3, 153–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.46368/dpkm.v3i2.1230>
- Hendriana, B., Wahyuningsih, W., & Supriadi, E. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran cangkang kerang terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kab. Sikka . *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 5(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v5i2.586>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2019). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Seminar Nasional FKIP 2018*.
- Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967.
- Nasaruddin, N. (2018). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0: Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 16(1 SE-Articles), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Rahmadhani, E., & Noviani, J. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Menggunakan Platform Animaker Bagi Guru Matematika Smp. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(3), 157–162. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>