

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI GURU SMP DI KOTA BANDAR LAMPUNG

Deddy Supriady¹, Lilis Sholihah², Yasmin Shafira Adani³

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Lampung, Bandar Lampung

Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung 35145

Penulis Korespondensi : supriadydeddy@gmail.com

Abstrak

Dalam kondisi yang sedang kita alami sekarang ini, pembelajaran daring menjadi solusi yang tepat pada dunia pendidikan untuk tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini menimbulkan tantangan baru dalam dunia pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya rasa ketertarikan dan motivasi siswa dalam pembelajaran daring. Adapun cara meningkatkan minat siswa yaitu dengan memberikan bahan ajar/ materi yang menarik perhatian siswa. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran tidak terasa membosankan. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan/materi ajar yang menarik dan inovatif. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru-guru SMP/Sederajat di Kota Bandar Lampung dalam mengoptimalkan teknologi dan kemampuan untuk menciptakan bahan ajar menggunakan aplikasi Canva. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian pada masyarakat ini meliputi beberapa tahapan, diantaranya: a) tahap analisis, b) tahap perancangan, c) tahap pelatihan, dan d) tahap evaluasi.

Kata kunci: *Teknologi, Canva, Pelatihan, Bahan/Materi Ajar*

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran daring yang memaksimalkan manfaat dari kemajuan teknologi dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Namun pembelajaran daring hadir dengan berbagai tantangan, salah satunya adalah kurangnya rasa ketertarikan dan motivasi siswa dalam menyimak pembelajaran daring (Cahyani, 2020). Hal tersebut perlu diperhatikan karena rasa keingintahuan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran merupakan aspek penting dalam pencapaian siswa.

Hal ini berkaitan dengan yang diungkapkan oleh Emda (2018), motivasi belajar yang baik akan mempengaruhi pencapaian keberhasilan siswa. Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran, siswa dan guru yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam ruang kelas dan sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual yang terbatas. Guru diharapkan memberikan pengajaran yang optimal dengan menciptakan suasana dan pembelajaran yang inspiratif dengan harapan dapat menimbulkan kegembiraan, kekaguman, kebanggaan, dan

kepuasan menikmati proses dan hasil belajar bagi para siswa.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kami mengajukan proposal pengabdian masyarakat dengan judul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru SMP di Kota Bandar Lampung.

Hasil pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi guru-guru SMP/Sederajat yang terpusat di Kota Bandar Lampung dalam menerapkan teknologi secara efisien dalam pembuatan media pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa Inggris dengan aplikasi Canva. Secara sosial kegiatan ini diharapkan dapat membangun rasa sosial yang tinggi terhadap sesama dalam menjunjung perkembangan IPTEK dalam pembangunan pendidikan di Kota Bandar Lampung.

Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Permasalahan yang dihadapi proses belajar mengajar masih terpaku pada Minimnya kreatifitas dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis yang tersedia saat ini. Kurangnya dan terbatasnya pelatihan mengenai penggunaan teknologi dalam pembuatan materi pembelajaran, membuaah Guru-guru SMP/Sederajat di Kota Bandar Lampung masih terkendala dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan dapat mempengaruhi siswa dalam hal visual terutama di kondisi Covid-19.

Salah satu penentu keberhasilan dari proses suatu pembelajaran adalah media pembelajaran yang efektif dan efisien. Terdapat tiga fungsi yang tergabung dalam media pembelajaran, yaitu; stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, informasi yang menampilkan penjelasan dari guru (Ika Mustika, Latifah, 2020).

Dalam hal ini diperlukan bahan ajar yang menarik bagi siswa yang diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran daring. Dalam pengabdian kepada masyarakat unggulan ini, aplikasi design grafis yaitu Canva dipilih oleh tim pengabdian sebagai solusi utama yang akan dipakai sebagai media berbasis teknologi yang diharapkan dapat membantu guru-guru SMP/Sederajat di Kota Bandar Lampung dalam membuat bahan/materi ajar yang inovatif dan inspiratif.

Dalam pemanfaatannya untuk membuat bahan/materi ajar, Canva menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan dalam ranah pendidikan. Contohnya adalah jenis-jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan. Berdasarkan pertimbangan pentingnya peranan

media pembelajaran, maka perlu diselenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva khususnya Canva for education. Pembuatan akun Canva for education hingga pembuatan bahan/materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva akan diberikan sebagai materi pelatihan.

Luaran yang dihasilkan adalah respon guru-guru SMP/Sederajat melalui kuesioner yang berisikan pernyataan berkaitan dengan pembelajaran melalui media teknologi dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media utama dalam pelatihan ini.

2. Metode Pelaksanaan

Pelatihan aplikasi Canva sebagai strategi untuk meningkatkan *technological knowledge* sekolah menengah di Kota Bandar Lampung dalam pembuatan bahan ajar, akan dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2022 di Aula SMP Negeri 1 Bandar Lampung, dan akan diikuti oleh guru-guru SMP/Sederajat yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris di wilayah Bandar Lampung.

Dalam pelaksanaannya, pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi persiapan awal, sosialisasi/penyuluhan, praktek/pelatihan, dan evaluasi kegiatan. Dalam persiapan awal, tim akan memberikan penyuluhan awal terkait penggunaan media teknologi dalam melaksanakan pembelajaran daring maupun dikelas. Selanjutnya, tim akan memulai penyuluhan tentang Canva secara umum. Lalu tim akan menjelaskan secara detail mengenai aplikasi Canva termasuk fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut. Dalam praktiknya, tim akan memberikan pelatihan dalam mengoperasikan aplikasi Canva, mulai dari pembuatan akun untuk memasuki aplikasi Canva for education, membuat bahan ajar, sampai dengan mengeksport dan mengunggah bahan ajar yang telah dibuat.

Pada tahapan akhir, tim akan melakukan evaluasi yakni melalui kuesioner yang diberikan oleh para guru terkait dengan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan bahan/materi ajar pelajaran bahasa Inggris dan seberapa berpengaruh pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi para guru sekolah menengah pertama dalam membuat bahan/materi ajar.

Rincian kegiatan yang dilakukan pada kegiatan ini meliputi:

a. Melakukan pemberian penyuluhan awal mengenai pemanfaatan teknologi dalam proses

pembelajaran daring dan melakukan tanya jawab terkait kesulitan apasaja yang diperoleh para guru saat melaksanakan pembelajaran daring.

b. Melakukan pelatihan terkait penggunaan aplikasi Canva secara berurutan, mulai dari pendaftaran ke Canva for education sampai memberi pelatihan penggunaan Canva dalam pembuatan bahan ajar.

c. Melakukan kegiatan akhir, yang dilakukan sesudah kegiatan pelatihan berlangsung untuk mengetahui keberhasilan aplikasi Canva dalam pembuatan bahan/materi ajar pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan yang dimaksudkan adalah tim akan mengobservasi respon kuesioner dari guru-guru. Hal ini dilakukan untuk mengukur apakah Canva merupakan media yang tepat dalam menciptakan bahan/materi ajar bagi para guru SMP/Sederajat.

d. Keberhasilan peserta pelatihan dinyatakan berdasarkan standar penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Data Interval Keberhasilan

Data Interval	Interpretasi Keberhasilan
127-150	Sangat Baik
103-126	Baik
79-102	Cukup
55-78	Kurang
30-54	Sangat Kurang

e. Sertifikat kegiatan diberikan kepada peserta pelatihan yang memenuhi syarat kehadiran dan kelulusan.

Kegiatan ini berhubungan dengan berbagai lembaga terkait dan dapat dijelaskan sebagai berikut. MGMP Bahasa Inggris dalam hal ini guru SMP/Sederajat di Kota Bandar Lampung, ikut bertanggung jawab terhadap kualitas hasil belajar siswa baik pada lembaga pendidikan formal maupun nonformal khususnya yang ada di daerah Lampung. Selain itu pihak MGMP Bahasa Inggris Kota Bandar Lampung memiliki kepentingan dalam melaksanakan program peningkatan sumber daya manusia yang bentuk kegiatannya antara lain menyelenggarakan penataran dan pelatihan guru.

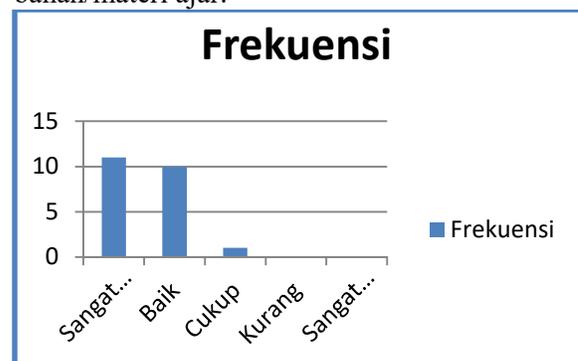
3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2022 berlokasi di SMP Negeri 1 Bandar Lampung dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Kegiatan ini melibatkan 22 peserta yaitu

guru-guru SMP/Sederajat kota Bandar Lampung. Peserta merupakan anggota MGMP bahasa Inggris kota Bandar Lampung. Dalam pengabdian ini tahap pertama adalah tahap analisis, Dalam tahap ini, analisis akan dilakukan melalui pertanyaan langsung saat pelatihan. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan kurangnya kreatifitas dan inovasi dalam pembuatan bahan/materi ajar yang disajikan dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan temuan pada tahap analisis, dapat disimpulkan bahwa guru-guru perlu mendapatkan pelatihan tentang pemcch buatan bahan ajar agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran daring. Untuk itu, tim pelaksana pengabdian menyampaikan rangkaian dari beberapa materi tentang bahasa inggris, penggunaan teknologi dalam pembelajaran di kelas, dan pelatihan penggunaan aplikasi Canva.

Selanjutnya adalah tahap perancangan, dimana aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang dipakai untuk membuat bahan/materi ajar. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru SMP/Sederajat, tim merencanakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat bahan/materi ajar. Pelatihan diberikan dengan beberapa tahapan, mulai dari pengenalan dasar aplikasi Canva, pembuatan akun Canva for Education melalui e-mail Belajar.id, dan pengoperasian aplikasi Canva dalam pembuatan bahan/materi ajar.



Gambar 1. Hasil analisis skala likert

Pada tahapan akhir, evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang diberikan oleh para guru terkait dengan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan bahan/materi ajar pelajaran bahasa Inggris dan seberapa berpengaruh pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi para guru sekolah

menengah pertama dalam membuat bahan/materi ajar. Data yang merupakan respon dari hasil kuesioner diolah melalui *Microsoft Excel*.

Gambar diatas menunjukkan bahwa respon yang diterima dari 22 peserta yang di peroleh 11 responden menyatakan respon “Sangat Baik”, 10 responden menyatakan respon “Baik”, dan Satu responden yang menyatakan respon “cukup”. Intepretasi keberhasilan menunjukkan pada kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini guru-guru SMP/Sederajat Kota Bandar Lampung menyatakan bahwa teknologi dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, teknologi seperti aplikasi Canva dapat menciptakan pembelajaran yang inspiratif dikelas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa Pengabdian pada Masyarakat Unggulan dengan mengadakan pelatihan pembuatan bahan/materi ajar menggunakan aplikasi Canva yang berlangsung pada tanggal 23 Juni 2022 dengan 22 peserta dari guru-guru MGMP bahasa Inggris di Kota Bandar Lampung. Kegiatan tersebut terselenggara dengan lancar tanpa kendala. Guru- guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini dan memberikan apresiasi kepada tim penyelenggara pengabdian.

Dalam prosesnya, beberapa guru pernah mengikuti kegiatan pelatihan mengenai aplikasi Canva, namun mereka belum mengetahui keuntungan menggunakan akun Canva melalui *e-mail Belajar.id*.

Dengan pelatihan dalam pengabdian ini, para guru diberikan pelatihan mulai dari mendaftar pada aplikasi Canva melalui *e-mail Belajar.id*. Manfaat yang diberikannya adalah, para guru dapat megakses Canva secara Pro tanpa ada biaya yang harus dikeluarkan. Sesuai dengan tujuan dari pelatihan menggunakan Canva, diharapkan guru-guru dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat bahan/materi ajar sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.

Daftar Pustaka

- Aji, W. N. dan D. B. P. S. (2020). *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra*. Jurnal Metafora. Vol. VI (2), 147–157.
- Amna Emda, “*Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran,*” Lantanida Journal5, no. 2 (2018): 181.
- Cahyani, A, dkk. (2020). *Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 3 No 1.
- Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Ika Mustika, Latifah, dan R. B. P. (2020). *Abdimas Siliwangi. Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial*, 03(01), 49–59.
- Miftah, M. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatkan Kualitas Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN. Vol. 2(1), 95–105.
- Muijs & Reynolds. (2008). *Effective Teaching: Evidence and Practice*. London: Sage Publications.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/MA*. Jurnal Sasindo Unpam. Vol 8 No 2.
- Suhery, Trimardi Jaya Putra, dkk. (2020). *Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan Google Classroom Pada Guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan*. Jurnal Inovasi Pendidikan. Vol. 1 No 3.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika. Vol. 7 No 2.