

**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF
BERBASIS CANVA BAGI GURU SD NEGERI GANDRI LAMPUNG SELATAN**

Ridho Agung Juwantara¹, Aksendro Maximilian², Indra Maulana S³,
Niluh Dewa Anjani⁴
¹²³⁴STKIP PGRI Bandar Lampung
¹ridhoaj57@gmail.com, ²aksendro@gmail.com, ³indramaulana@gmail.com,
⁴niluh@gmail.com

Abstrak: Pelaksanaan kegiatan ini menjadi bukti bahwa dosen berkontribusi aktif secara langsung di luar kampus, peningkatan kualitas sumber daya manusia, dan hasil kerja dosen bisa digunakan oleh masyarakat. Melalui pelatihan media Canva interaktif berbahasa Inggris diharapkan para guru Sekolah Dasar dapat dengan mudah mempersiapkan anak didik memiliki amunisi yang andal dalam mengarungi dunia global nantinya. Metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, diskusi dan wawancara. Dari hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran digital dianggap sangat dibutuhkan di era modern. Para guru di SDN Gandri mendapat manfaat dari praktik ini, karena selain pengalaman teknis yang diadopsi dari media interaktif berbahasa Inggris, tapi juga memberi kesadaran bahwa teknologi itu dapat memudahkan proses pembelajaran bukan justru menyulitkan.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Interaktif, Canva

Abstract: The implementation of this activity is proof that lecturers actively contribute directly outside the campus, improving the quality of human resources, and the results of lecturers' work can be used by the community. Through the training of interactive English-language Canva media, it is hoped that Elementary School teachers can easily prepare students to have reliable ammunition in navigating the global world later. The methods used are lectures, demonstrations, discussions and interviews. The results of the activity show that digital learning is considered very much needed in the modern era. Teachers at SDN Gandri benefit from this practice, because in addition to the technical experience adopted from interactive English-language media, it also provides awareness that technology can facilitate the learning process, not complicate it.

Keywords: English, Elementary School, Interactive Learning Media, Canva

PENDAHULUAN

Tantangan dunia pendidikan menuntut guru untuk terus beradaptasi dan berinovasi memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana pembuatan media pembelajaran. Setiap guru dituntut untuk bisa membuat proses pembelajaran memiliki suasana kelas yang kondusif dan

menyenangkan (Anintyawati & Masithoh, 2022).

Sejalan dengan Myori et al., (2019) era society 5.0 pendidikan harus berkaitan erat dengan teknologi. Guru berperan penting dalam proses belajar mengajar terutama dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan inovatif. Guru

tidak hanya dianggap sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan diharapkan mampu memahami penggunaan dan pemanfaatan alat maupun aplikasi untuk mempermudah dalam persiapan maupun proses belajar mengajar.

Untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan interaksi dua arah, sehingga guru dapat memperoleh umpan balik tentang pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Abadi & Wintarti, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital yang bersanding dengan kemajuan zaman akan menjadi salah satu strategi pembelajaran guru (Handayani et al., 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia yang begitu cepat, perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada zaman sekarang ini. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta interaktif adalah salah satu upaya dalam mewujudkan pendidikan yang kolaborasi serta proses pendidikan yang aktif. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital yang bersanding dengan kemajuan zaman akan menjadi salah satu strategi pembelajaran guru (Handayani et al., 2023). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dikenal luas saat ini adalah Canva for Education. Canva for Education adalah aplikasi desain grafis secara daring yang memiliki berbagai macam template atau opsi desain (Santi et al., 2020). Beberapa fitur dalam Canva for Education menyediakan desain untuk poster, infografis, komik, foto profil, dan banner (Pelangi, 2020). Canva for Education memberikan kemudahan dalam pembelajaran di antaranya adanya desain grafis, animasi, template, bulletin, dan

nomor halaman yang menarik, adanya fitur drag dan drop, praktis, dan efisien.

Disamping itu, adanya kemudahan dalam mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh et al., 2020). Canva for Education dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu Canva for Education juga dirasa efektif untuk mempermudah pekerjaan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran di kelas (Mahardika et al., 2021). Namun walaupun teknologi saat menjadi bagian dari kehidupan masyarakat dan dunia pendidikan, pada kenyataannya banyak sekali guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi secara utuh. Di era globalisasi saat ini yang semakin pesat kemampuan seorang guru dalam menggunakan teknologi masih sangat terbatas seperti kesulitan dalam mengoperasikan komputer, laptop, LCD, audiovisual ataupun browsing internet (Lestari, 2018). Berdasarkan survey lapangan, sebagian guru mengalami kesulitan dalam mempersiapkan media untuk pembelajaran. Kebanyakan media yang digunakan oleh guru merupakan media konvensional yang tidak berubah dari tahun ke tahun. Beberapa guru masih memberikan materi pembelajaran dalam bentuk catatan-catatan biasa kepada peserta didiknya. Belum ada inovasi media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi. Kebanyakan dari guru menjelaskan bahwa mereka tidak memiliki banyak waktu mendesain media pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru di SDN Gandri Lampung Selatan dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru masih belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran

berbasis teknologi. Sebagian besar guru belum mampu mendesain dan membuat sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik. Guru belum mengenal aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan membuat media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dioperasikan. Dan umumnya guru belum memanfaatkan semua fitur yang terdapat pada aplikasi Canva for Education. Dari hasil survey lapangan dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan Pelatihan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru SD Negeri Gandri Lampung Selatan.



Gambar 1. SD Negeri Gandri Lampung Selatan

Tujuan pelaksanaan kegiatan

Tujuan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah untuk mengenalkan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Canva dalam proses pembelajaran kepada guru dan siswa SD Negeri Gandri Lampung Selatan. Kegiatan ini dilakukan untuk mendukung program pemerintah yang tertuang dalam Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024. Kegiatan PkM ini dapat memberikan pengetahuan kepada mitra dalam mempersiapkan diri dalam masa transisi untuk menjadikan Bahasa Inggris sebagai bagian yang sangat fundamental untuk dipelajari di SD. Hal ini sejalan dengan program MBKM dan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi. Dengan pelaksanaan kegiatan ini, dosen ataupun mahasiswa dapat

berkontribusi aktif secara langsung di luar kampus, peningkatan kualitas sumber daya manusia, dan hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat.

Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi awal dengan sekolah mitra menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian besar guru belum mampu mendesain dan membuat sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik. Guru belum mengenal aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan membuat media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dioperasikan. Dan umumnya guru belum memanfaatkan semua fitur yang terdapat pada aplikasi Canva for Education. Sehingga dengan kesepakatan dari sekolah mitra untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan Pelatihan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Canva. Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pelatihan tersebut pengusul proposal akan melakukan pendampingan setelah kegiatan pelatihan berakhir. Berdasarkan pemikiran sebagaimana digambarkan diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam kegiatan ini sebagai berikut:

1. Belum adanya sosialisasi atau kegiatan pelatihan Media interaktif menggunakan Bahasa Inggris
2. Kurangnya pemahaman dalam penggunaan teknologi berbasis Canva sebagai media pembelajaran

METODE

Realisasi Pemecahan Masalah

Kegiatan pengabdian Pelatihan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru SD telah dilaksanakan pada hari Senin, 9

September 2024 dilakukan secara langsung. Kegiatan ini berlangsung selama 1 kali pertemuan yang diikuti sebanyak 9 peserta. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, demonstrasi, diskusi dan wawancara (Juwantara, 2023). Dalam kegiatan ini, tiga materi disajikan antara lain 1) Peran penting pembelajaran Bahasa Inggris untuk masa depan masyarakat Indonesia dalam mempersiapkan diri dalam persaingan global 2) Teknik mendesain media interaktif berbasis canva. Media yang digunakan untuk membantu kelancaran kegiatan ini adalah laptop, handout dan notebook. Pembicara dalam kegiatan ini adalah tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) dari program studi PGSD dan Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Bandar Lampung. Setiap anggota tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat memiliki tugas dan tanggung jawabnya masing-masing. Berikut adalah tugas tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat:

1. Ridho Agung Juwantara, M.Pd dan Aksendro Maximilian, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Mengorganisir kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, seperti mengakomodasi informasi, solusi, alternatif, pemantauan dan komunikasi dengan pihak sekolah, serta menyampaikan materi; sekaligus menyusun laporan PkM dan pertanggung jawaban sekaligus mendiseminasikan hasil pengabdian kepada masyarakat.
2. Indra Maulana, Irmayani, dan Niluh Dewa Anjani. merancang usulan mengenai Desain Media Canva Interaktif untuk Sekolah Dasar, Dokumentasi, mengumpulkan data, menyusun laporan PkM, dan laporan pertanggung jawaban.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan tentang keadaan guru dan sekolah.
2. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
3. Mengirim surat kepada kepala Sekolah SD Negeri Gandri Lampung Selatan terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
4. Kesepakatan bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga 14.00 WIB dengan susunan acara:

1. Registrasi Peserta
2. Pembukaan pelatihan oleh perwakilan Sekolah selaku tuan rumah dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat Ridho Agung Juwantara, M.Pd.
3. Penyampaian Materi: Materi pertama disampaikan Oleh Aksendro Maximilian, S.Pd., M.Pd., Ph.D tentang urgensi dan aplikasi Bahasa Inggris dalam pembelajaran. Materi kedua disampaikan Oleh Ridho Agung Juwantara, M.Pd terkait teknis mendesain canva
4. Refleksi dan Evaluasi dipandu oleh TIM Pelaksana.
5. Kesan dan Pesan peserta kegiatan dan TIM Pelaksana.
6. Penutupan oleh Kepala SD Negeri Gandri Lampung selaku Tuan Rumah kegiatan.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran pengabdian ini yaitu guru SD Negeri Gandri Lampung Selatan, kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

Kepakaran Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat

Tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat adalah dosen tetap di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bandar Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

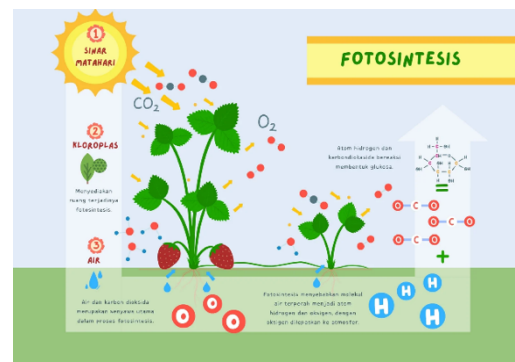
Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan mitra di lapangan, tim pengabdian berupaya memberikan solusi kepada SD Negeri Gandri Lampung Selatan. Sebagai salah satu bentuk kepedulian tim pengabdian dari STKIP PGRI Bandar Lampung, maka tim melaksanakan pengabdian terkait dengan Pelatihan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru SD.

Pelatihan dimulai dengan memberikan pemahaman terkait urgensi Pendidikan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Internasional yang menjadi salah satu kebutuhan masyarakat Indonesia dalam menjajaki akses dunia global serta aplikasinya di kelas.

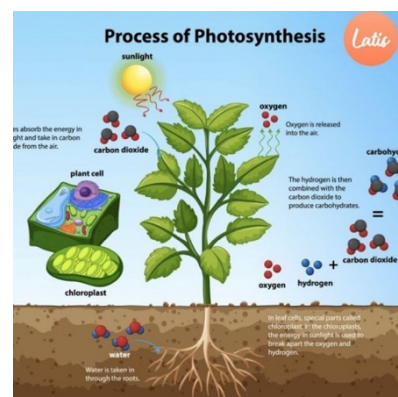


Gambar 2. Rangkaian Penyampaian Materi

Pemateri memberikan penjelasan terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan Bahasa Inggris mulai dari memberikan salam kepada siswa dan meminta siswa berdoa bersama sebelum pelajaran di mulai dengan di pimpin oleh ketua kelas dengan ucapan “keep silent please, let’s Pray together”. Setelah itu, Guru harus dapat memastikan dan mengondisikan agar para siswa siap dalam belajar. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya untuk membangun interaksi antara guru dan siswa. Memberikan apersepsi dengan menunjukkan gambar contoh pada materi Fotosintesis Tumbuhan melalui PPT di aplikasi Canva dan memberikan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari dengan mengaitkan pengalaman siswa dan dihubungkan dengan materi yang sedang dipelajari.



Gambar 3. Contoh media interaktif dari canva pada materi fotosintesis



Gambar 4. Contoh media interaktif dari canva pada materi fotosintesis

Dari gambar diatas dapat terlihat bahwa penyampaian materi sembari membelajarkan Bahasa Inggris kepada anak dapat dilakukan melalui perantara media canva, selain anak dapat dengan mudah memahami materi tersebut.

Setelah itu, guru diwajibkan membaca Bersama proses terjadinya fotosintesis di kelas Bersama siswa, belajar kosa kata baru dan lebih fleksibel dalam menerjemahkan, membuat kelas menjadi sangat aktif. Selain itu, guru juga memotivasi siswa agar tidak takut salah dan percaya diri saat berbicara dalam Bahasa Inggris.



Gambar 5. Penyampaian Materi Pertama

Selanjutnya penerjemahan materi menyampaikan alur mendesain media interaktif melalui Canva, yakni:

Langkah 1: Membuat Akun Canva

Langkah pertama adalah membuat akun Canva. Anda dapat mendaftar dengan email atau akun media sosial guru. Canva memiliki versi gratis yang cukup bermanfaat, tetapi guru juga dapat mempertimbangkan berlangganan versi berbayar untuk akses ke lebih banyak fitur.

Langkah 2: Pilih Jenis Materi Pembelajaran

Setelah masuk ke Canva, pilih jenis materi pembelajaran yang ingin guru buat.

Misalnya, guru bisa memilih opsi "Presentasi" jika guru ingin membuat sebuah pengajaran interaktif atau "Poster" ataupun jika guru ingin membuat materi infografis.

Langkah 3: Desain Materi, Ini adalah langkah kreatif di mana guru mulai merancang materi pembelajaran. Guru dapat menggunakan template yang ada atau membuat desain dari awal. Selain menyesuaikan dengan materi, pastikan untuk memperhatikan estetika, jenis huruf yang digunakan, dan pengaturan tata letak agar materi Anda terlihat profesional.

Langkah 4: Tambahkan Elemen Interaktif.

Ini adalah langkah kunci dalam membuat materi pembelajaran interaktif. Guru dapat menambahkan elemen-elemen seperti tombol, hyperlink, video, dan gambar bergerak (GIF) untuk membuat materi lebih interaktif. Contoh, jika guru membuat presentasi, guru dapat menambahkan tombol yang mengarahkan pengguna ke halaman lain atau video yang menjelaskan konsep tertentu.

Langkah 5: Uji Materi

Sebelum membagikan materi kepada siswa atau peserta pembelajaran lainnya, pastikan untuk menguji fungsionalitas elemen-elemen interaktif. Pastikan semua tautan dan video berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari proses pelatihan, para guru tidak lupa berdiskusi seputar bukan hanya tentang teknis mendesain media, namun juga cara pengaplikasian media yang baik khususnya meramu digitalisasi pembelajaran. Dari hasil diskusi didapatkan bahwa pembelajaran digital dianggap sangat dibutuhkan di era modern. Guru yang tidak memahami

teknologipun mengakui merasa tertinggal karena terkadang mengetahui siswanya lebih canggih dalam berteknologi. Setelah mengikuti pelatihan, mayoritas guru menjadi lebih kreatif dalam membuat media berbasis digital. Pelatihan ini penting untuk mengedepankan pembelajaran berbasis digital dan melatih pendidik untuk melek teknoogi, khususnya penggunaan platform digital dalam kegiatan pembelajaran. Canva menjadi jalan keluar yang mudah dan praktis bagi guru berkreativitas, alat ini telah dirancang secara cermat dan sangat memudahkan baik guru maupun siswa dalam proses belajar-mengajar. Pemanfaatan media audio visual melalui Canva memberikan sentuhan yang segar dalam pengalaman pembelajaran. Melalui aplikasi Canva, guru dapat merancang materi sesuai dengan keinginan guru, tentu saja hal ini dapat meningkatkan kreativitas mengajar dan literasi digital para guru. Dari hasil wawancara Kepala Sekolah sangat berharap kegiatan ini terus dilakukan, karena sekolahnya merupakan sekolah terpencil. Alasan lainnya yaitu bantuan dari pemerintah berupa gadget, tablet hingga laptop tidak teraplikasi secara optimal karena gurunya tidak terbiasa mengajar melalui teknologi. Dengan pelatihan ini harapannya para guru menjadi lebih sadar dan optimis bahwa penggunaan teknologi dan aplikasi seperti Canva ternyata dapat di akses secara mudah dan praktis sehingga menggeser mainset Sulit.

Evaluasi Kegiatan

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM), telah dilakukan evaluasi kegiatan. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, kendala yang terjadi adalah sinyal agak

terbatas karena wilayah jauh di pedalaman, sehingga perlu cara khusus untuk membuat peserta tetap fokus dan memperhatikan materi. Terlepas dari kendala tersebut kegiatan berjalan dengan sangat lancar, dan pihak SD Negeri Gandri Lampung Selatan mengharapkan kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan waktu yang lebih panjang dan peserta yang lebih banyak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan evaluasi kegiatan PkM yang telah dilaksanakan, tim PkM dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan PkM mendapat respon yang sangat baik dari peserta kegiatan.
2. Kegiatan PkM meningkatkan pemahaman peserta tentang penerapan psikologi positif untuk penguatan keterampilan dasar Bahasa Inggris.
3. Kegiatan PkM meningkatkan kemampuan menulis peserta, khususnya dalam menulis jurnal rasa syukur (*gratitude journal*).

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A., & Wintarti, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guruguru di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).
<https://doi.org/10.26740/ja.v7n1.p1-5>
- Aprillia, M., Rasmitadila, R., & Utami, I. I. S.(2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Pada

- Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Wahana, 74(1), undefined-undefined. <https://doi.org/10.36456/WAHANA.V74I1.5281>
- Handayani, (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva di Madrasah Ibtidaiyah. Ta'awun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 03(01), 83–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/ta'awun>
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, 4(3), 275–281
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadhil, R. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android. JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional), 5(2), 102–109.
- Nintyawati, R., & Masithoh, D. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Sebagai Pendukung Program Digitalisasi di MTS Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Hum
- Iora Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora, 2(2), 117–125.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 79–96.
- Juwantara, R., Harjanto, A., Sutiyono, A., & Utari, D. (). Development of Contextual Learning-Based E-Module in Elementary School. JIP Jurnal Ilmiah PGMI, 9(1), 72-81. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v9i1.18286>
- Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 8(11), 41–45. Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Berkemajuan, 4(11), 430–436.

