



Perancangan Desain Grafis dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Canva di SMPS Bina Satria

Siti Aliyah¹, Efani Desi², Fitri Pranita Nasution³, Enni Maisaroh⁴, Naza Ghadinda Palem⁵

Sistem Informasi, Universitas Potensi Utama, Indonesia

Informatika, Universitas Potensi Utama, Indonesia

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Potensi Utama, Indonesia

Corespondensi : aliyahsiti478@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyajian materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa di SMPS Bina Satria dalam menggunakan Canva sebagai media desain grafis untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah pelatihan, workshop, pendampingan, serta evaluasi hasil implementasi. Kegiatan ini melibatkan guru dan siswa secara aktif dalam proses pembuatan media pembelajaran seperti infografis, poster kosakata, dan presentasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris, serta mendorong kreativitas dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga merasakan manfaat dalam hal efektivitas penyampaian materi dan variasi media ajar. Dengan demikian, penggunaan desain grafis berbasis Canva menjadi solusi inovatif dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kata kunci : *Canva, desain grafis, Bahasa Inggris, media pembelajaran, SMPS Bina Satria.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Di era informasi ini, pembelajaran tidak lagi bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis, melainkan harus disesuaikan dengan kebutuhan generasi digital yang lebih akrab dengan visual dan interaktivitas. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, penggunaan media pembelajaran berbasis desain grafis sangat penting untuk membantu siswa memahami kosakata, struktur kalimat, serta konteks penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu aplikasi desain grafis yang mudah diakses dan digunakan oleh pendidik maupun siswa adalah Canva. Canva menawarkan berbagai template dan fitur desain yang sederhana namun menarik, memungkinkan guru untuk membuat media ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis. Dengan bantuan Canva, guru dapat merancang poster, infografis, dan presentasi visual yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris.

Namun demikian, hasil observasi awal di SMPS Bina Satria menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan Canva secara optimal dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelatihan teknologi yang diterima serta kurangnya keterampilan dalam merancang media berbasis visual. Oleh karena itu, perlu dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Canva untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris secara kreatif dan efektif.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada kegiatan ini adalah:

- a) Bagaimana proses perancangan desain grafis menggunakan Canva dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMPS Bina Satria?
- b) Sejauh mana penggunaan Canva dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi dan pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris?

B. Tujuan Kegiatan

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah

- a) Memberikan pelatihan praktis tentang penggunaan Canva dalam merancang media pembelajaran Bahasa Inggris.
- b) Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat materi ajar yang visual, menarik, dan interaktif.
- c) Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui penggunaan media visual yang relevan.
- d) Meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris melalui media grafis yang menarik.

C. Manfaat Kegiatan

Manfaat yang di peroleh dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, untuk merancang media pembelajaran Bahasa Inggris.
- b) Menambah variasi metode penyampaian materi yang lebih kreatif dan menarik, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.
- c) Mendorong guru menjadi lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.
- d) Membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik dan informatif.
- e) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton.

METODOLOGI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan edukatif, yang melibatkan guru dan siswa sebagai subjek utama. Metode pelaksanaan dirancang agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tetapi juga keterampilan praktis dalam menggunakan Canva untuk pembelajaran Bahasa Inggris, berikut metode pelaksanaan pada pengabdian kepada masyarakat yang dapat dilihat gambar berikut :



Gambar 1. Metode Tahapan Abdimas

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam kegiatan Abdimas di SMPS Bina Satria, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Koordinasi dengan pihak sekolah: Menyusun jadwal kegiatan, menentukan peserta pelatihan (guru dan siswa), serta menyiapkan sarana dan prasarana pendukung.
- b) Analisis kebutuhan: Mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media visual dan mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta mengenai Canva.
- c) Penyusunan materi pelatihan: Materi disusun sesuai kebutuhan peserta, meliputi pengenalan Canva, teknik dasar desain grafis, dan penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan utama dilakukan dalam bentuk pelatihan dan praktik langsung, yang meliputi:

- a) Pengenalan Canva: Penjelasan mengenai fungsi, fitur utama, dan cara akses Canva, baik melalui browser maupun aplikasi mobile.
- b) Workshop pembuatan media pembelajaran: Peserta dilatih membuat poster kosa kata, infografis grammar, serta media presentasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris.
- c) Simulasi pembelajaran: Guru dan siswa mempresentasikan hasil desain mereka dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

3. Tahap Pendampingan

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan intensif untuk memastikan peserta mampu mengaplikasikan Canva dalam kegiatan belajar:

- a) Memberikan bimbingan teknis dalam merancang media ajar secara mandiri.
- b) Memberi umpan balik atas hasil karya yang telah dibuat.
- c) Mendorong kolaborasi antara guru dan siswa dalam pengembangan media.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dan dampaknya terhadap proses pembelajaran, melalui:

- a) Kuesioner dan wawancara: Digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta dan perubahan persepsi terhadap penggunaan media visual.
- b) Penilaian produk: Menilai hasil desain dari segi kreativitas, relevansi dengan materi, dan potensi penggunaannya dalam kelas.
- c) Observasi kelas: Mengamati penerapan media hasil pelatihan dalam situasi pembelajaran nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMPS Bina Satria memberikan hasil yang cukup signifikan, baik dari sisi proses maupun produk yang dihasilkan. Adapun hasil yang diperoleh antara lain:

1. Peningkatan Kompetensi Guru: Sebagian besar guru menunjukkan peningkatan pemahaman dalam menggunakan Canva. Mereka mampu membuat berbagai media pembelajaran seperti poster kosa kata, infografis tenses, dan slide presentasi interaktif.
2. Partisipasi Aktif Siswa: Siswa terlibat secara aktif dalam sesi workshop dan menunjukkan antusiasme tinggi saat membuat media pembelajaran. Bahkan beberapa siswa mampu mengembangkan desain kreatif secara mandiri.
3. Produk Media Pembelajaran: Dihasilkan berbagai media visual yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Inggris, seperti vocabulary wall chart, poster dialog, dan template grammar exercises, yang dapat digunakan secara langsung di kelas.
4. Penerapan dalam Pembelajaran: Guru mulai menerapkan media hasil pelatihan dalam proses belajar mengajar, dan mengintegrasikan Canva dalam tugas-tugas berbasis proyek untuk siswa.

2) Dampak Terhadap Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan ini membawa dampak positif terhadap suasana dan efektivitas proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMPS Bina Satria, antara lain:

1. Meningkatkan Minat Belajar: Media visual yang menarik secara estetika dan konten membuat siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran. Hal ini tampak dari meningkatnya keaktifan siswa dalam diskusi dan tugas kelompok.
2. Mempermudah Pemahaman Materi: Penggunaan infografis dan visualisasi konsep membantu siswa dalam memahami struktur kalimat, kosa kata, dan konteks penggunaan bahasa secara lebih konkret.
3. Mendorong Pembelajaran Kolaboratif: Melalui pembuatan media secara berkelompok, siswa belajar bekerja sama dan saling bertukar ide, yang sekaligus melatih keterampilan komunikasi dan berpikir kritis.
4. Meningkatkan Kemandirian Belajar: Siswa mulai mengeksplorasi Canva di luar jam pelajaran, dan menggunakan desain grafis sebagai bentuk presentasi tugas Bahasa Inggris secara mandiri.



Gambar 2. Perwakilan Kepala Sekolah dan Guru SMPS Bina Satria



Gambar 3. Dokumentasi Pemaparan Materi untuk Siswa SMPS Bina Satria



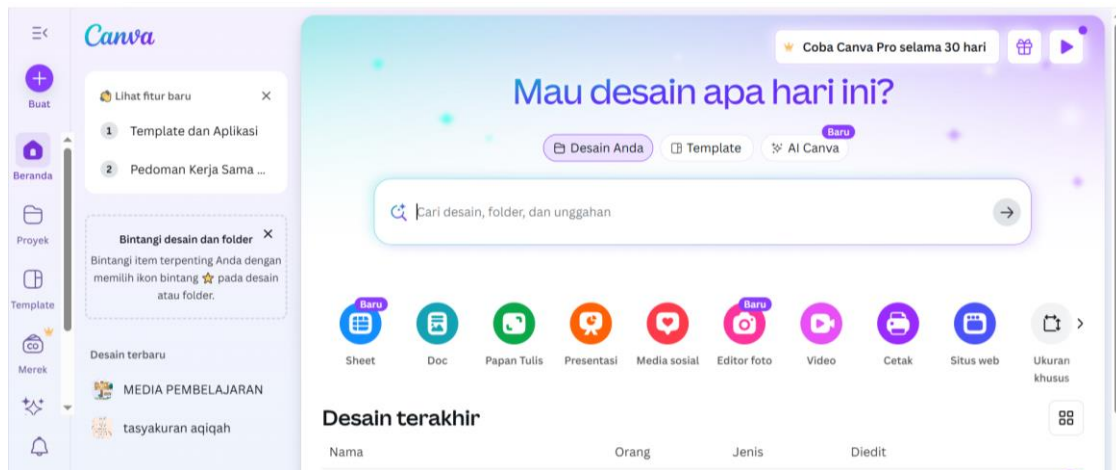
Gambar 4. Dokumentasi Sesi Tanya Jawab Siswa SMPS Bina Satria

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan 2 metode yaitu teori dan praktek yang dilaksanakan oleh penulis dan tim, pelaksanaan berlangsung dengan peserta yaitu guru dan siswa. Adapun materi yang paparkan terkait *desain* grafis dengan menggunakan *canva* berbasis web. Proses pendampingan pemberian pemahaman berupa materi dan praktek dalam perancangan desain grafis dalam pembelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan dan penguasaan penggunaan aplikasi *canva* pada guru dan siswa. Berikut merupakan materi di dalam pelatihan terkait *desain* grafis, yaitu:

1. Pendahuluan tentang *Canva*

Canva adalah sebuah *platform desain* grafis berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual secara mudah dan praktis, tanpa memerlukan keahlian desain profesional. *Canva* menyediakan berbagai template, elemen grafis, ikon, *font*, dan gambar bebas pakai yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna. Platform ini dapat diakses melalui situs *web* maupun aplikasi mobile dan sangat cocok digunakan oleh pelajar, guru, pebisnis, hingga *desainer* pemula.

Dalam konteks pendidikan, *Canva for Education* menjadi salah satu fitur unggulan yang memungkinkan guru dan siswa bekerja secara kolaboratif dalam merancang materi pembelajaran seperti infografis, presentasi, poster, dan video pembelajaran. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur *drag-and-drop*, *Canva* sangat mendukung pembelajaran kreatif dan visual di kelas, termasuk untuk pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 5. Google Apps

2. Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan pada slide pertama yang dilihat siswa saat presentasi dimulai. Slide ini sangat penting karena memberikan kesan pertama dan menetapkan konteks untuk isi presentasi seperti desain halaman utama yang cantik, menarik dan nyaman untuk dilihat, judul persentasi harus jelas dan mencerminkan topik utama, dan tombol next yang sudah di setting untuk dapat kehalaman selanjutnya yaitu menu utama, untuk desain gambar halaman utama dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 6. Halaman Kerja Google Apps

3. Halaman Menu Utama

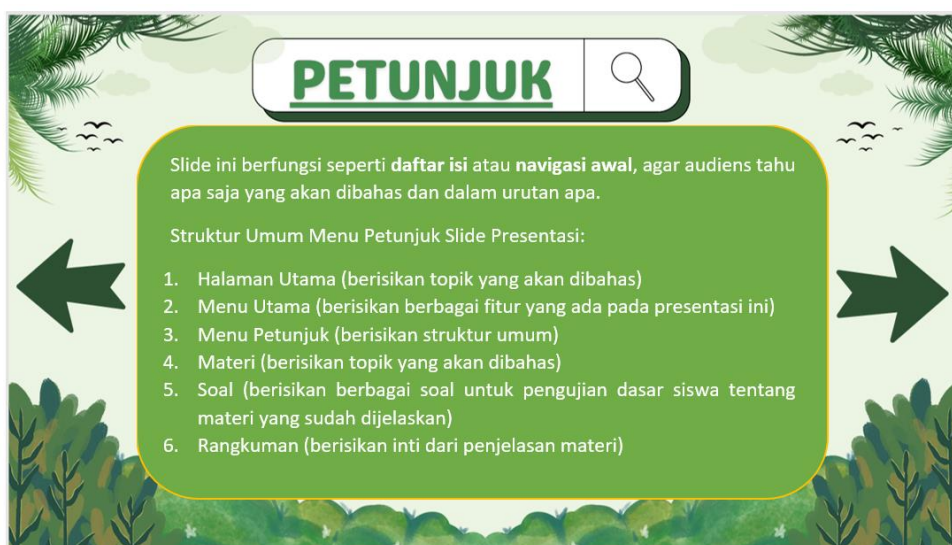
Menu utama merupakan antarmuka yang akan muncul saat sudah menekan tombol next pada halaman utama. Fungsinya adalah sebagai pusat navigasi yang memberikan akses ke fitur-fitur utama atau bagian-bagian penting dari sistem tersebut. Pada halaman utama ini berisikan fitur petunjuk, fitur materi, fitur soal, dan fitur petunjuk, dimana pada fitur-fitur tersebut sudah di setting untuk menuju halaman yang sesuai pada nama fitur tersebut. untuk desain gambar halaman menu utama dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 7. Halaman Menu Utama

4. Halaman Menu Petunjuk

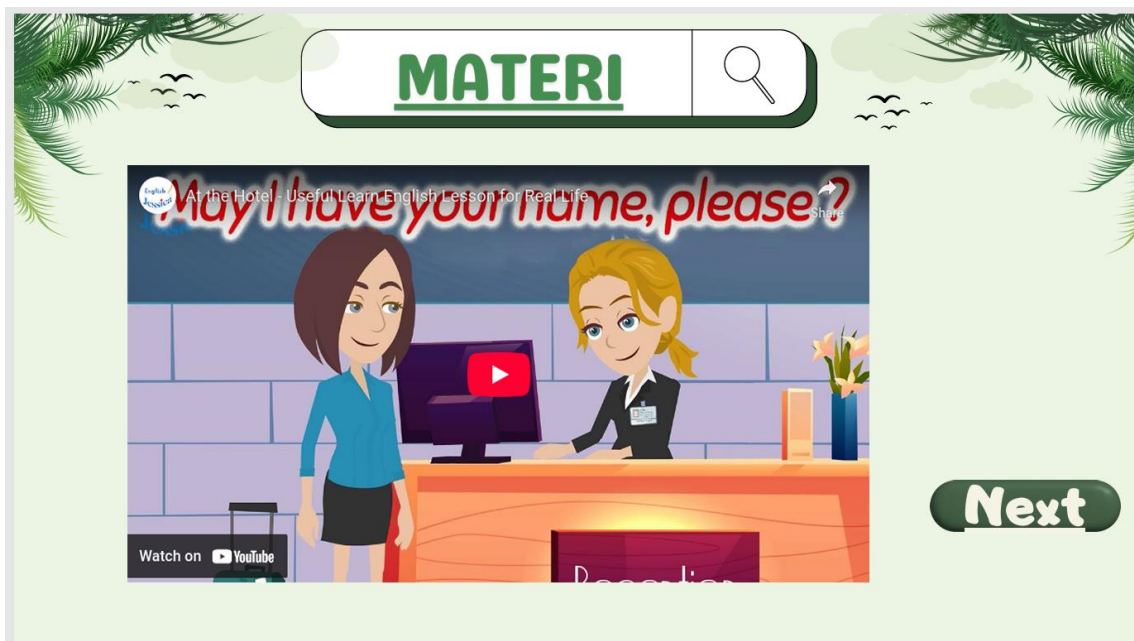
Menu Petunjuk dalam sebuah sistem ini berfungsi sebagai panduan bagi pengguna baik guru maupun siswa agar mereka tahu cara menggunakan sistem atau memahami isi presentasi yang disajikan dengan mudah dan lebih baik, pada halaman petunjuk ini juga di berikan tombol *back* dan *next*. untuk desain gambar halaman menu petunjuk dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 8. Halaman Menu Petunjuk

5. Halaman Materi

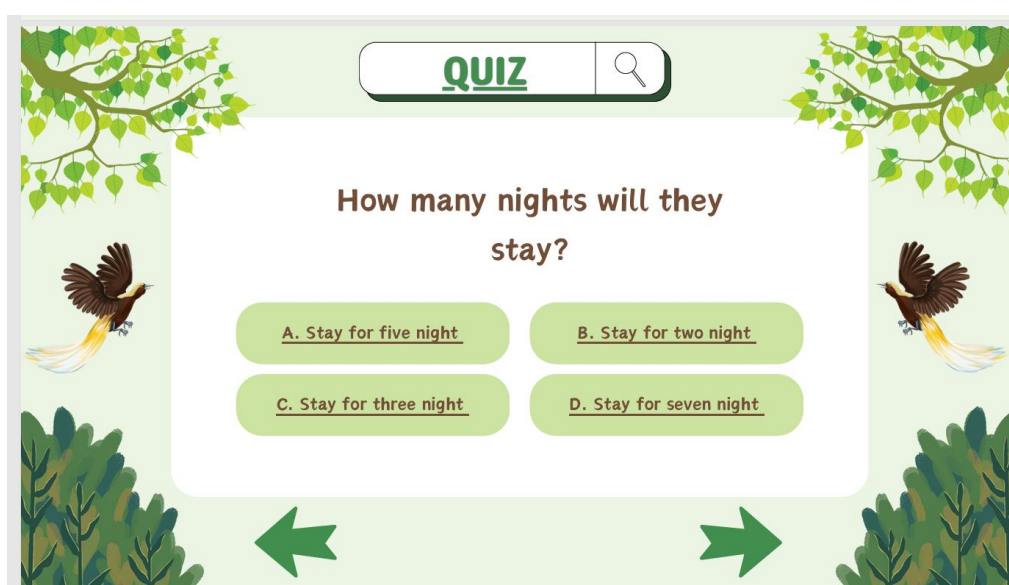
Dalam presentasi, halaman materi adalah bagian inti yang menyajikan isi atau topik utama yang ingin disampaikan kepada siswa. Ini adalah slide-slide tengah setelah pembuka dan sebelum penutup, yang membahas setiap poin penting dari presentasi secara terstruktur. untuk desain gambar halaman materi dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 9. Halaman Materi

6. Halaman Quiz/ Soal

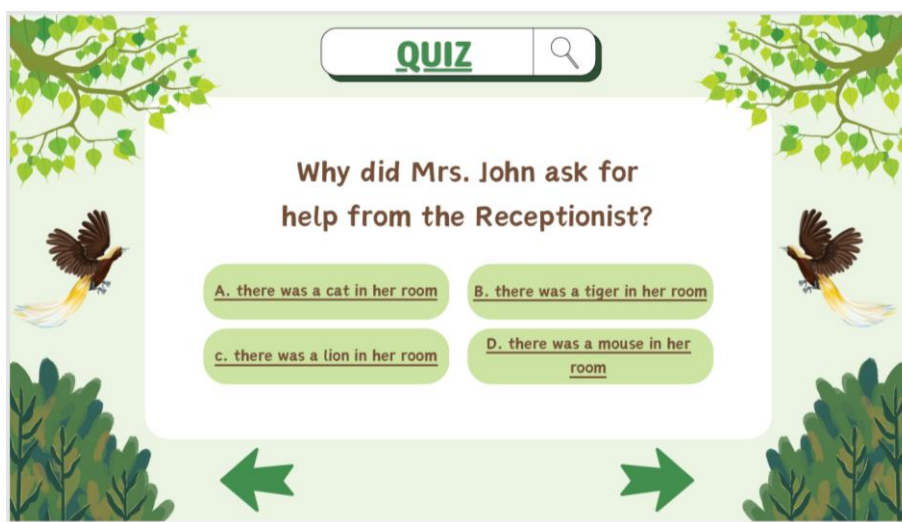
Halaman Quis/soal dalam presentasi adalah slide interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Ini bisa menjadi cara yang menarik untuk membuat presentasi lebih aktif dan menyenangkan, terutama di akhir sesi atau antar bab. Untuk desain gambar halaman quiz/soal dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 10. Halaman Quiz/ Soal Pertama

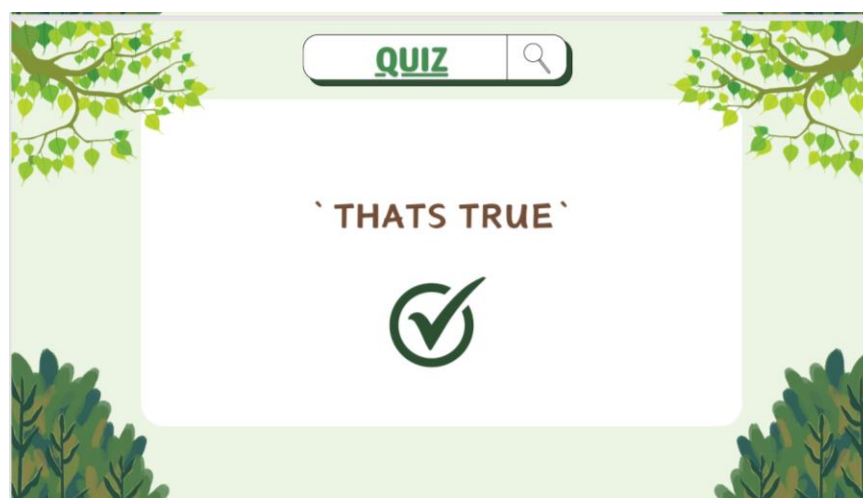


Gambar 11. Halaman Quiz/ Soal Kedua

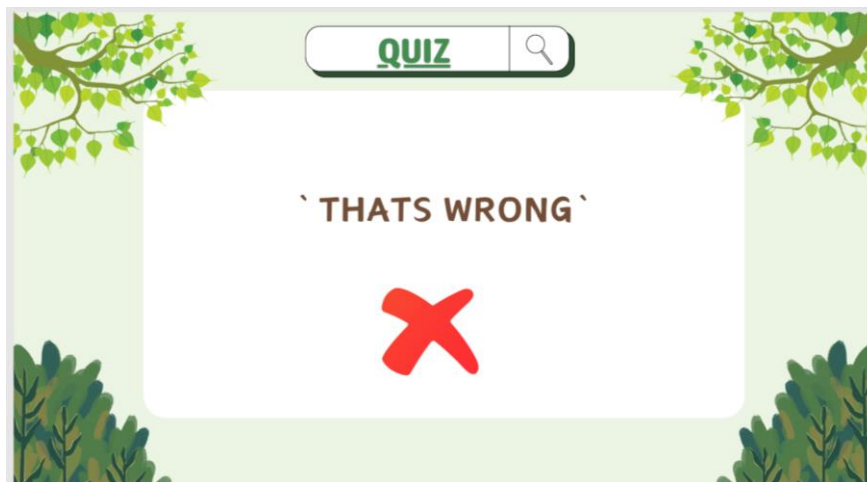


Gambar 11. Halaman Quiz/ Soal Ketiga

Halaman jawaban dari soal dalam presentasi adalah slide yang menampilkan jawaban benar dari quis atau pertanyaan yang sebelumnya ditampilkan. Slide ini penting untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sekaligus sebagai momen belajar ulang secara singkat. untuk desain gambar halaman jawaban dapat dilihat di bawah ini:



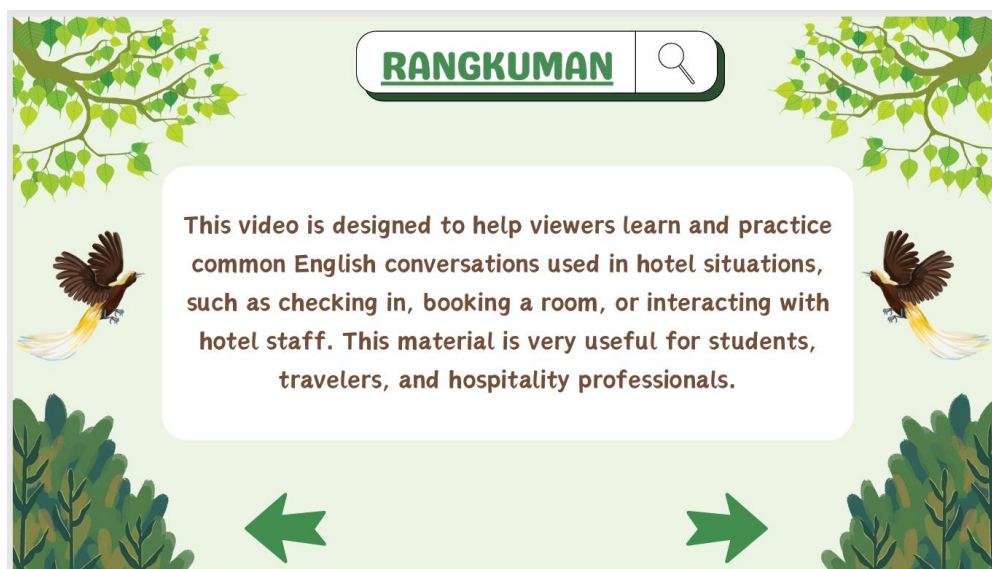
Gambar 12. Halaman Jawaban Benar



Gambar 13. Halaman Jawaban Salah

7. Halaman Rangkuman

Halaman Rangkuman dalam presentasi berfungsi sebagai penutup inti materi, dimana halaman rangkuman ini menegaskan kembali poin-poin penting yang telah disampaikan. Slide ini membantu siswa mereview secara cepat isi presentasi. Untuk desain gambar halaman Rangkuman dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 14. Halaman Rangkuman

KESIMPULAN

Penggunaan Canva terbukti efektif dalam membantu guru merancang media pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan relevan dengan materi Bahasa Inggris. Peningkatan kompetensi guru dan siswa dalam bidang desain grafis berbasis edukasi menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat diimplementasikan dengan mudah dalam konteks sekolah menengah pertama. Media pembelajaran yang dihasilkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek vocabulary, grammar, dan speaking practice. Kegiatan ini juga mendorong kolaborasi dan kreativitas, baik di antara guru maupun siswa, serta membuka peluang untuk pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang inovatif, adaptif terhadap teknologi, dan menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Express. (2023). Design Principles 101: The Basics. <https://www.adobe.com/express/learn/blog>
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Canva. (2023). Canva for Education. Diakses dari: <https://www.canva.com/education/>
- Canva. (2024). Design with Canva – Learn the Basics. <https://www.canva.com/learn/>
- Envato Tuts+. (2024). Graphic Design Tips for Beginners Using Canva. <https://design.tutsplus.com>.

- McWade, R. (2022). *Before & After: How to Design Cool Stuff*. Peachpit Press.
- Munir. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi, D. (2020). "Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 115–124.
- Yunita, R. & Hartati, S. (2022). "Desain Grafis sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 55–64.