

PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU BAHASA INGGRIS PADA DESAIN PRESENTASI MATERI SEBAGAI PENDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN

¹Milda Surgani Firdania, ²Narti Prihartini, ³Maya Marselia

¹²³Politeknik Negeri Sambas, Jalan Raya Sejangkung

Email korespondensi: mildasurganif@gmail.com

ABSTRAK

Guru mata pelajaran perlu mengembangkan kemampuannya dalam teknologi agar terus memperbaharui metode pengajarannya, terutama dalam membuat media pembelajaran. Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris SMA yang berada di Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat, dalam hal ini juga memerlukan pengembangan kemampuan menggunakan perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang atraktif. Selama ini media pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan untuk presentasi guru MGMP Bahasa Inggris di Sambas saat mengajar di kelas adalah *slide* Power Point, hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam penguasaan perangkat lunak untuk membuat desain presentasi. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberdayakan guru-guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris di Sambas melalui peningkatan kompetensi pembuatan desain media pembelajaran atraktif menggunakan Canva. Canva merupakan perangkat lunak atau aplikasi yang sangat mendukung pembuatan media pembelajaran dengan berbagai macam template dan fitur yang lengkap. Berdasarkan permasalahan guru-guru tersebut, dibutuhkan edukasi yang sistematis untuk dapat membuat media pembelajaran atraktif dan praktis sehingga dapat diimplementasikan oleh guru-guru dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru yang terlibat mendapatkan pengetahuan baru untuk membuat desain presentasi media pembelajaran melalui Canva. Dari hasil survei yang telah dilakukan, sebanyak 84,2% dari 19 guru yang mengisi survei tersebut sangat setuju tertarik untuk membuat desain presentasi materi sebagai pendukung media pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi Canva. Kesimpulannya, kegiatan ini berdampak positif bagi guru-guru dalam meningkatkan kemampuannya menggunakan teknologi, terutama teknologi di dunia desain.

Kata kunci: atraktif, Canva, guru, media pembelajaran, teknologi

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar yang efektif dan menyenangkan menjadi bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah & Inanna, 2017). Demi mewujudkan sumber daya manusia yang bermoral dan bermartabat maka pendidikan berperan penting (Nasrullah et al., 2018). Oleh karena itu, diperlukan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta strategi pembelajaran untuk digunakan di dalam kelas (Ramli et al., 2018). Sehingga, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari ke hari, maka pendidikan juga akan bertambah baik dan semakin berkualitas (Fatmawati et al., 2018).

Guru mata pelajaran juga perlu mengembangkan kemampuannya dalam teknologi agar terus memperbaharui metode pengajarannya, terutama dalam membuat media pembelajaran. MGMP atau

Musyawarah Guru Mata Pelajaran adalah sebuah komunitas yang memfasilitasi berkumpulnya guru mata pelajaran yang sama untuk mengembangkan profesionalitas kerja.

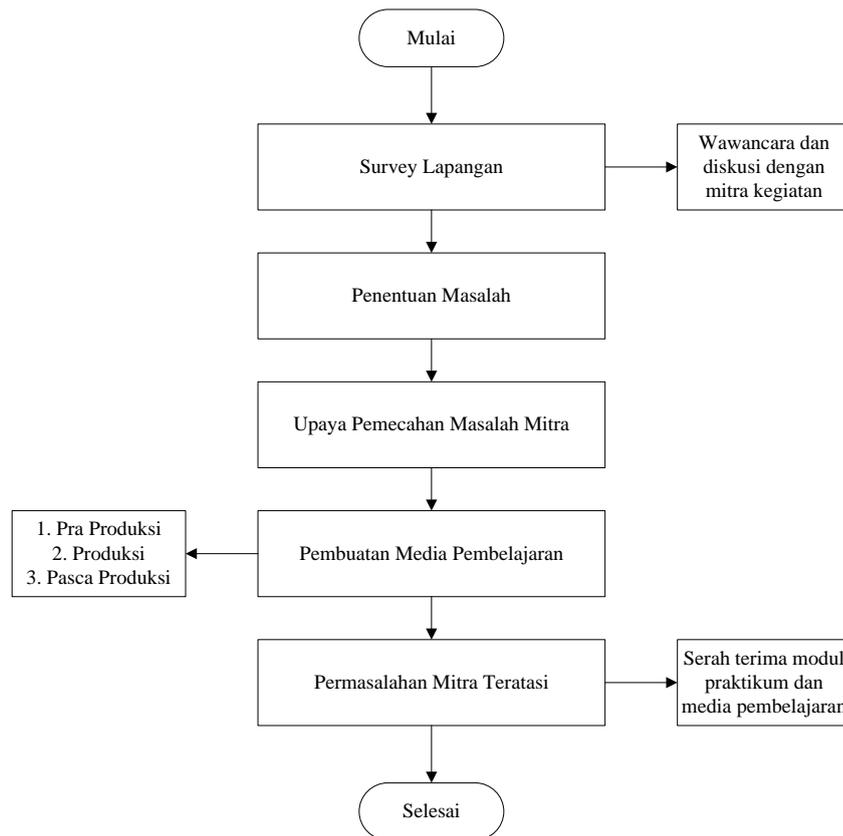
MGMP Bahasa Inggris SMA yang berada di Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat, dalam hal ini juga memerlukan pengembangan kemampuan menggunakan perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang atraktif. Selama ini media pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan untuk presentasi guru MGMP Bahasa Inggris di Sambas saat mengajar di kelas adalah slide PowerPoint, hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam penguasaan perangkat lunak untuk membuat presentasi.

Suatu media pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran di sekolah sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan dapat meningkatkan kreativitas guru pada pembuatan media yang menarik serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mendesain media pembelajaran adalah hal yang diperlukan pada kegiatan pembelajaran. Dikarenakan media sebagai alat dalam menyalurkan informasi pembelajaran (Arsyad, 2005). Perangkat lunak atau aplikasi yang saat ini sedang populer digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah aplikasi Canva. Guru-guru yang tergabung dalam forum MGMP Bahasa Inggris di Sambas belum mengetahui cara penggunaan Canva dalam membuat media pembelajaran, sehingga perlu upaya edukasi dalam menambah kemampuan guru-guru tersebut membuat media pembelajaran memanfaatkan Canva.

Canva merupakan aplikasi untuk membuat desain yang menyediakan bermacam *template* seperti *template* untuk membuat desain poster, *banner*, spanduk, brosur, grafik, sertifikat, info grafis, undangan, logo, label, *wallpaper*, sampul buku, presentasi, dan berbagai macam desain untuk kebutuhan promosi digital atau media sosial. Jenis-jenis *template* presentasi yang terdapat di Canva yaitu presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi. Pada jenis presentasi pendidikan, tersedia beragam jenis desain. Saat mendesain, guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan (Tanjung et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran Canva dapat membantu dan menyingkat waktu guru dalam membuat desain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah dibuat menggunakan Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan sebagainya sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Sudrajad, 2007).

2. METODE

Metode pelaksanaan yang disetujui dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra dapat dilihat dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Flowchart Kegiatan

2.1 Survey Lapangan

Survey lapangan dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan terhadap permasalahan dan kebutuhan guru-guru di MGMP Bahasa Inggris SMA Kabupaten Sambas. Pada kegiatan survey lapangan ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan proses belajar mengajar guru.

2.2 Penentuan Masalah

Hasil dari survey lapangan selanjutnya yaitu membahas permasalahan prioritas yang harus diselesaikan. Berdasarkan diskusi dengan mitra, disimpulkan permasalahan mitra yang diupayakan untuk diselesaikan adalah kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan atraktif, terutama dalam mempresentasikan materi pelajaran agar mudah dipahami oleh siswa.

2.3 Upaya Pemecahan Masalah

Prioritas pemecahan masalah mitra didiskusikan lebih lanjut oleh tim pelaksana kegiatan untuk mendapatkan solusi yang sesuai. Solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang dihadapi mitra yaitu membuat kegiatan pemberdayaan guru melalui peningkatan kompetensi pembuatan media pembelajaran atraktif menggunakan *software* Canva.

2.4 Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran menggunakan *software* Canva sebagai media presentasi guru dilakukan dalam tiga tahapan. Tahapan pertama yaitu tahapan pra produksi, pada tahapan ini tim pelaksana kegiatan dan mitra mengumpulkan materi dan aset media pembelajaran. Tahapan kedua yaitu tahap produksi, pada tahapan ini seluruh aset yang telah dikumpulkan akan disusun sesuai urutan materi menggunakan *software* Canva. Tahapan ketiga yaitu pasca produksi, pada tahapan ini media pembelajaran yang sudah diproduksi diselesaikan melalui proses rendering agar

hasilnya bisa langsung diputar dan ditonton, serta dibagikan untuk presentasi saat kegiatan proses belajar mengajar di kelas.

2.5 Permasalahan Mitra Teratasi

Setelah menyelesaikan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru-guru untuk belajar desain menggunakan Canva, selanjutnya adalah serah terima modul praktikum sebagai salah satu media pembelajaran di kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dari rangkaian kegiatan yang dilakukan, mulai dari tahap persiapan kegiatan hingga ke pelaksanaan kegiatan edukasi yang berlokasi di salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Sambas, yaitu SMAN 1 Sambas.

3.1 Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan dilakukan dengan berkoordinasi antara tim pengabdian dengan mitra mengenai permasalahannya dan solusi yang disepakati untuk menyelesaikan masalahnya. Ketua tim pengabdian melakukan koordinasi dengan Ketua MGMP Bahasa Inggris SMA Kabupaten Sambas. Berdasarkan kesepakatan, mitra setuju untuk mengikuti kegiatan peningkatan kemampuan guru bahasa inggris pada desain presentasi materi sebagai pendukung media pembelajaran.

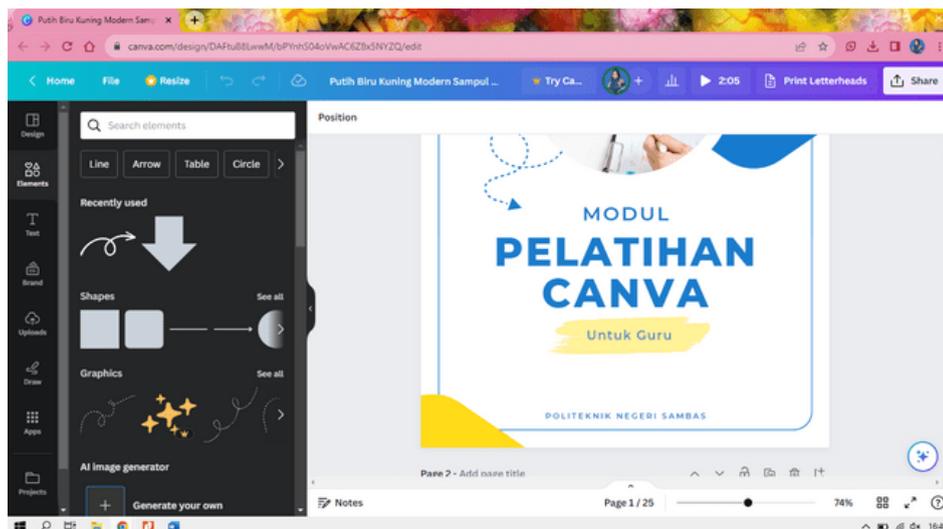
Selanjutnya, tim pengabdian melakukan persiapan kegiatan edukasi desain media pembelajaran untuk guru. Persiapan dilakukan di SMAN 1 Sambas yang akan menjadi tempat Kegiatan Edukasi Desain Media Pembelajaran untuk Guru. Persiapan dan koordinasi kegiatan berlangsung dengan lancar, tim pengabdian diterima dengan ramah dan hangat oleh perwakilan sekolah.



Gambar 2. Koordinasi dengan Mitra PKM

3.2 Pembuatan Modul Pelatihan Canva untuk Guru

Kegiatan peningkatan kemampuan guru bahasa inggris pada desain presentasi materi sebagai pendukung media pembelajaran memerlukan modul praktikum yang dapat digunakan oleh guru-guru agar mempermudah proses pemahaman saat praktikum berlangsung. Pembuatan modul ini juga didesain menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 3. Tangkapan Layar dari Desain Modul

3.3 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam 2 bagian, bagian pertama adalah kegiatan Peningkatan Kemampuan Guru Bahasa Inggris Pada Desain Presentasi Materi Sebagai Pendukung Media Pembelajaran. Bagian kedua adalah kegiatan evaluasi media pembelajaran guru di sekolah yang sudah didesain menggunakan aplikasi Canva.

Kegiatan Edukasi Desain Media Pembelajaran untuk Guru berjalan dengan lancar. Kegiatan ini dihadiri oleh ketua dan anggota MGMP Bahasa Inggris SMA Kabupaten Sambas berjumlah 20 orang, dihadiri juga oleh seluruh tim pengabdian dan reporter dari surat kabar KIM Pojok Kata.



Gambar 4. Foto Bersama Sebelum Memulai Kegiatan Bagian Pertama

Kegiatan pengabdian bagian pertama berlangsung pada hari Sabtu tanggal 23 September 2023, jam 08.00-12.00 WIB. Kegiatan dimulai dengan kata sambutan dari Ketua MGMP Bahasa Inggris SMA Kabupaten Sambas yaitu Bapak Baharuddin, S.Pd. Kemudian dilanjutkan kata sambutan dari Ketua Tim Pengabdian dari Politeknik Negeri Sambas. Berikutnya adalah pemaparan dari perwakilan Guru Penggerak yaitu Ibu Yauma Yulida Hasanah, S.Pd., M.TESOL. Setelah itu, masuk ke kegiatan inti, yaitu edukasi mengenai aplikasi Canva untuk guru dan materi mengenai

desain serta praktikum membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Pemateri untuk kegiatan edukasi Canva ini dilakukan oleh perwakilan dari tim pengabdian, yaitu Ibu Milda Surgani Firdania, S.T., M.T. dan Ibu Narti Prihartini, S.T., M.T.

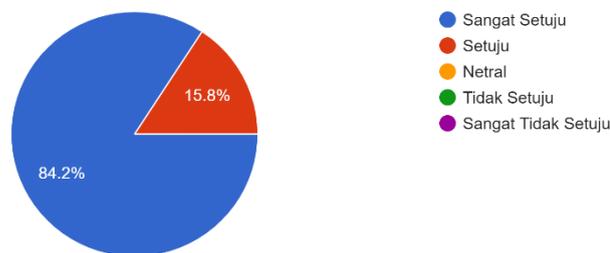


Gambar 5. Kegiatan Inti

Peserta yang terdiri dari guru-guru ini mengikuti kegiatan dengan semangat, walaupun ada sedikit kendala karena belum terbiasa menggunakan aplikasi Canva dan ada guru yang tidak membawa laptop, sehingga agak kesulitan mengakses menu Canva yang terbatas lewat *smartphone*. Selesai praktikum membuat desain presentasi menggunakan Canva, perwakilan dari guru mendemonstrasikan hasil dari desain media pembelajarannya. Selanjutnya, guru-guru diminta untuk mengisi survei evaluasi kegiatan. Berdasarkan hasil survei, sebanyak 84,2% dari 19 guru yang mengisi survei tersebut sangat setuju tertarik untuk membuat desain presentasi materi sebagai pendukung media pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi Canva.

1. Setelah mempelajari modul dan praktikum, saya tertarik untuk membuat desain presentasi materi sebagai pendukung media pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi Canva.

19 responses



Gambar 6. Hasil Survei

Kemudian kegiatan ditutup dengan penyerahan plakat kerjasama dari tim pengabdian kepada pihak mitra yang diwakilkan oleh Ketua MGMP Bahasa Inggris SMA Kabupaten Sambas. Agenda selanjutnya yaitu implementasi media pembelajaran yang sudah di desain oleh guru menggunakan Canva. Agenda ini dilaksanakan seminggu setelah kegiatan inti, bertempat di SMAN 1 Sambas pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI pada tanggal 29 September 2023.



Gambar 7. Penyerahan Plakat ke Mitra



Gambar 8. Implementasi Desain Canva

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa telah dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh dosen-dosen Politeknik Negeri Sambas dengan mitra yaitu guru-guru yang tergabung dalam komunitas MGMP Bahasa Inggris SMA yang berada di Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat, dengan baik dan lancar. Secara rinci simpulan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Bahasa Inggris SMA yang berada di Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat, memerlukan pengembangan kemampuan menggunakan teknologi dalam membuat desain presentasi materi sebagai pendukung media pembelajaran yang atraktif.
2. Selama ini media pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan untuk presentasi guru MGMP Bahasa Inggris di Sambas saat mengajar di kelas adalah slide PowerPoint, hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam penguasaan perangkat lunak untuk membuat presentasi. Penggunaan aplikasi Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
3. Dari hasil survei yang telah dilakukan, sebanyak 84,2% dari 19 guru yang mengisi survei tersebut sangat setuju tertarik untuk membuat desain presentasi materi sebagai pendukung media pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi Canva.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). *Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada Sma Negeri Di Kota Makassar*. JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 1(2), 23.
- Nasrullah, M., Ilmawati, I., Saleh, S., Niswaty, R., & Salam, R. (2018). *Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar*. Jurnal Ad'ministrare, 5(1), 1–6.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). *Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM, 700–704.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). *Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*. Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 5–7.
- Sudrajad, A. (2007). *Kompetensi Guru dan Kepala Sekolah*. diakses dari www.akhmadsudrajad07.wordpress.com pada tanggal 12 April 2023.
- Tanjung, Rahma E., Faiza. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. Voteknika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika vo. 7 no.2.