

# PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA FOR EDUCATION UNTUK MEMBUAT MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG INTERAKTIF DI SD NEGERI 19 DAUH PURI

Luh Sri Surya Wisma Jayanti<sup>1</sup>, I Gede Margunayasa<sup>2</sup>, Ni Made Suriyasmini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Dasar FIP UNDIKSHA

Email: surya.wisma@undiksha.ac.id)

## ABSTRACT

*The training on the use of CANVA for Education in creating English learning comic media at SD Negeri 19 Dauh Puri aims to enhance teachers' creativity in designing interactive media. The problem faced is the lack of variety in learning media and the limited skills of teachers in utilizing digital technology. Through seminars and workshops, teachers are trained to use CANVA for Education to design creative and engaging digital comics. The results show that digital comic media can improve students' activeness, creativity, and understanding in the learning process. The assistance provided in the implementation of CANVA has also successfully helped teachers apply this media effectively, having a positive impact on the quality of learning. Thus, this training has successfully increased teachers' competence in using technology to create more engaging and interactive learning.*

**Keywords:** CANVA for Education, digital comics, educational media, English language.

## ABSTRAK

Pelatihan penggunaan CANVA for Education dalam menciptakan media komik pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 19 Dauh Puri bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media yang interaktif. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya variasi media pembelajaran dan minimnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Melalui seminar dan workshop, guru dilatih menggunakan CANVA for Education untuk mendesain komik digital yang kreatif dan menarik. Hasil menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Pendampingan implementasi penggunaan CANVA ini juga berhasil membantu guru menerapkan media ini secara efektif, memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif

**Kata kunci:** CANVA for Education, komik digital, media pembelajaran, Bahasa Inggris.

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum muatan lokal dalam kurikulum merdeka. Mata pelajaran bahasa Inggris sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini menyulitkan siswa karena harus menafsirkan arti setiap kata ke dalam bahasa Indonesia dan harus memahami rumus dasar tata bahasa. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Inggris biasanya bersifat ceramah karena kurangnya kemampuan guru dalam memodifikasi model pembelajaran yang menarik. Jenis media pembelajaran bahasa

Inggris ada banyak, namun guru tidak menggunakan media yang beragam sehingga mengakibatkan pembelajaran siswa membosankan dan kegiatan mengajar monoton. Pembelajaran bahasa Inggris seringkali masih berpusat pada guru, dan siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Tuntutan pendidikan Abad ke-21 menghendaki pendidikan yang memadukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (Nurhayati et al., 2022). Pendidikan di abad ke-21 mengharuskan adanya pendidikan yang menyatukan atau menggabungkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta

penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya tentang penguasaan materi pelajaran atau pengetahuan, tetapi juga tentang pengembangan keterampilan praktis, sikap yang positif, dan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif.

Guru yang profesional dituntut harus mampu berperan selaku manajer yang baik yang didalamnya harus mampu melangsungkan seluruh tahap-tahap aktivitas dan proses pembelajaran dengan manajerial yang baik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat diraih dengan hasil yang memuaskan (Hamid, 2017). Secara sederhana Guru profesional adalah seorang pendidik yang memiliki kualifikasi pendidikan dan keahlian yang memadai dalam bidangnya, serta memenuhi standar dan etika profesi yang ditetapkan. Mereka memiliki kompetensi untuk mendidik, membimbing, dan mengelola pembelajaran siswa sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutan pendidikan. Guru profesional juga terus melakukan pengembangan diri dan belajar agar dapat memberikan layanan pendidikan yang terbaik bagi siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Rusby; Hayati; Cahyadi, 2017). Dengan adanya teknologi tersebut, proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan dapat diakses dari mana saja. Guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Selain itu, perkembangan teknologi juga mendorong pengembangan metode pembelajaran baru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan

demikian, guru harus dapat mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital.

Salah satu cara yang dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan mendesain media pembelajaran yang kreatif. *CANVA for Education* bisa dijadikan alternatif sebagai pengembangan media pembelajaran digital dan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Putra & Filianti, 2022). Hal ini dapat dilihat dari fitur desain yang kreatif karena menyediakan berbagai macam template dan desain yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Pengguna dapat dengan mudah menggabungkan teks, gambar, dan grafik untuk menciptakan desain yang unik. Selain itu fitur-fitur interaktif seperti animasi, tautan, dan media audio/video juga dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa sehingga dapat memfasilitasi interaksi dan kerja sama antara semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran serta mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang memenuhi karakteristik tersebut adalah komik digital. Media visual dengan gambar-gambar ilustrasi cerita yang jelas dan runtut merupakan ciri khas dari media komik (Maharani et al., 2022). Dalam media komik tersebut biasanya disertai dengan teks dialog dan narasi yang membentuk alur cerita yang jelas. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengikuti cerita dengan mudah dan memahami pesan yang ingin disampaikan melalui kombinasi gambar dan teks. Selain itu, penggunaan balon kata juga merupakan ciri khas dari komik yang membedakannya dari media visual lainnya.

Komik digital merupakan media yang memudahkan siswa untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudian mengungkapkan idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dengan penggunaan

media pembelajaran Komik Digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa (Narestuti et al., 2021). Dengan komik digital, pembelajaran dapat menjadi lebih aktif karena siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka dapat memperhatikan dengan seksama ilustrasi dan teks yang disajikan, sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, komik digital juga dapat mendorong kreativitas siswa karena mereka dapat melihat materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan menginspirasi. Dengan berbagai elemen visual dan naratif yang menarik, komik digital dapat memicu imajinasi dan kreativitas siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang dipelajari.

Penggunaan komik digital juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif. Dengan menggunakan teknologi digital, komik dapat disajikan dalam format yang interaktif, seperti animasi atau fitur interaktif lainnya, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, komik digital dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara membuatnya lebih aktif, kreatif, dan inovatif bagi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Pretest

Pelaksanaan pretest dalam kegiatan *Pelatihan Penggunaan CANVA for Education untuk Membuat Media Komik Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif di SD Negeri 19 Dauh Puri* bertujuan untuk mengukur pemahaman awal peserta mengenai penggunaan aplikasi CANVA dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Pretest dilakukan sebelum pelatihan dimulai dan mencakup beberapa aspek penting, antara lain pengetahuan dasar tentang desain grafis, kemampuan menggunakan fitur-fitur dasar di

## METODE

Permasalahan yang dipaparkan sebelumnya dapat dipecahkan secara strategis melalui kegiatan Pelatihan Penggunaan *CANVA for Education* dalam Membuat Media Komik Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif di SD Negeri 19 Dauh Puri. Dengan demikian, bentuk kegiatan dan metode yang digunakan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Seminar tentang Media Komik Interaktif menggunakan *CANVA for Education*. Metode yang digunakan dalam seminar ini adalah ceramah dan diskusi. Pada hari yang sama, dilanjutkan dengan workshop pembuatan Media Komik Interaktif menggunakan *CANVA for Education*. Metode yang digunakan dalam workshop adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan kerja kelompok. Setelah kegiatan workshop, peserta akan diberikan tugas untuk melanjutkan finalisasi multimedia interaktif sampai selesai.
- b. Pendampingan implementasi Media Komik Interaktif menggunakan *CANVA for Education* dalam pembelajaran, yang dilaksanakan dalam pembelajaran luring, yang diikuti oleh kepala sekolah, guru model, dan guru sejawat.

CANVA, serta pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar pembuatan komik sebagai media pembelajaran.

Peserta pretest adalah guru-guru SD yang akan terlibat dalam pelatihan. Mereka diberikan serangkaian pertanyaan berbentuk pilihan ganda dan menilai pemahaman mereka terhadap konsep-konsep utama yang akan dibahas dalam pelatihan. Hasil dari pretest ini akan digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kesulitan materi yang akan disampaikan serta untuk memantau perkembangan keterampilan peserta setelah pelatihan selesai. Pelaksanaan Pretest ini dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2024.

## 2. Pelaksanaan Seminar

Seminar *Pelatihan Penggunaan CANVA for Education untuk Membuat Media Komik Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif* di SD Negeri 19 Dauh Puri dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2024 dengan tujuan utama untuk membekali guru-guru sekolah dasar dengan keterampilan menggunakan aplikasi CANVA for Education. Keterampilan ini akan digunakan untuk membuat media komik pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan untuk pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Rangkaian Kegiatan Seminar:

1. Pembukaan dan Sambutan: Acara dibuka dengan sambutan dari kepala sekolah SD Negeri 19 Dauh Puri serta penyelenggara pelatihan. Mereka menyampaikan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan peran media interaktif, seperti komik, dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar bahasa Inggris.
2. Pada Sesi Pengenalan materi CANVA for Education dibawakan oleh narasumber ibu Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd mengenai pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi CANVA for Education. Dalam kegiatan ini, yang bertugas sebagai moderator adalah bapak Dr. I Gede Margunayasa, S.pd., M.Pd dan yang bertugas membantu kegiatan ini adalah ibu Ni Made Suriyasmini, S.Pd., M.Pd. Para peserta mendengarkan penjelasan narasumber terkait fitur-fitur utama CANVA for Education serta langkah-langkah membuat media komik interaktif. Mereka diperkenalkan pada konsep desain grafis sederhana dan prinsip pembuatan media visual yang efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris. Para peserta sangat antusias mendengarkan materi yang disampaikan oleh narasumber diikuti dengan sesi diskusi dengan penyampaian beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peserta

seminar. Peserta sangat aktif bertanya dan memberikan komentar dalam seminar ini.



Gambar 1. Pelaksanaan Seminar



Gambar 2. Pelaksanaan Seminar

## 3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pembuatan Penggunaan CANVA for Education untuk Membuat Media Komik Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif ini dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2024. Pada pelatihan ini melibatkan mahasiswa, Ibu Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd, Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd, dan ibu Ni Made Suriyasmini, S.Pd., M.Pd. serta para guru-guru di SD Negeri 19 Dauh Puri. Banyak guru-guru merasa antusias karena CANVA for Education memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kreativitas dalam merancang materi pembelajaran. Media komik memberikan dimensi baru dalam pembelajaran bahasa Inggris yang sebelumnya mungkin sulit dilakukan dengan media tradisional. Para mahasiswa membantu guru-guru dalam bekerja sama merancang dan membuat media komik pembelajaran menggunakan CANVA. Mahasiswa

membantu guru mengumpulkan dan menyusun materi pembelajaran bahasa Inggris yang akan dimasukkan dalam komik, misalnya dalam menentukan dialog, kosa kata, atau konsep grammar yang relevan serta membantu membuat alur cerita atau skenario komik yang mendukung pembelajaran. Alur ini bisa berupa cerita sehari-hari yang melibatkan dialog dalam bahasa Inggris, sehingga siswa bisa lebih mudah memahami konteks penggunaannya. Setiap guru diminta membuat satu media komik sederhana berdasarkan materi bahasa Inggris yang sudah diajarkan di kelas masing-masing. Peserta dibimbing oleh narasumber dan mahasiswa untuk memastikan semua peserta mampu menyelesaikan tugas mereka dengan baik.



Gambar 3. Peserta dibantu mahasiswa membuat Media Komik Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Canva

4. Pelaksanaan Implementasi Penggunaan CANVA for Education untuk Membuat Media Komik Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif  
Pelaksanaan implementasi penggunaan CANVA for Education untuk membuat media

## SIMPULAN

Pelatihan Penggunaan *CANVA for Education* untuk Membuat Media Komik Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif di SD Negeri 19 telah memberikan dampak positif. Seminar dan workshop yang dilaksanakan berhasil

komik pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif ini dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2024. Beberapa guru dipilih untuk mempresentasikan hasil komik yang mereka buat. Setelah media komik siap maka langkah berikutnya adalah mengimplementasikan penggunaan komik tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Guru menggunakan proyektor untuk menampilkan komik kepada seluruh siswa yang ada di kelas dan menjelaskan cerita yang ada di komik. Komik dipresentasikan secara bertahap, sambil memberikan penjelasan lebih lanjut terkait materi bahasa Inggris yang ada di dalam komik. Siswa diminta untuk membaca komik secara mandiri, kemudian melakukan diskusi terkait isi cerita komik. Kemudian guru memberikan beberapa soal latihan yang berkaitan dengan isi cerita yang ada di dalam komik dan siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan terkait isi komik. Di akhir pelajaran, guru meminta siswa untuk memberikan tanggapan tentang komik tersebut, apakah mereka merasa terbantu dalam memahami materi dan apakah komik membuat pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik atau tidak. Melalui implementasi penggunaan media komik ini dapat dilihat bahwa media komik ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar, memudahkan mereka memahami materi bahasa Inggris, dan membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan inovatif untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas.

membekali para guru dengan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Komik digital terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan inovatif. Dengan media visual yang mendukung alur cerita dan menggunakan teknologi digital, siswa dapat lebih mudah memahami materi, serta termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pendampingan implementasi dalam pembelajaran juga memberikan hasil yang positif, di mana guru dapat menerapkan media komik digital dalam pengajaran secara efektif. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Secara keseluruhan, kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 19 Dauh Puri.

## DAFTAR RUJUKAN

- Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274–285. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v17i2.26>
- Maharani, Hevy Risqi, Nila Ubaidah, Mochamad Abdul Basir, Dyana Wijayanti, Imam Kusmaryono, Dan Mohamad Aminudin. 2022. “Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital Dengan Canva For Education.” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6(3):760–68. Doi: 10.31849/Dinamisia.V6i3.10084.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan CANVA For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rusby; Hayati; Cahyadi, Z. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar ZULKIFLI RUSBY \* NAJMI HAYATI \*\* INDRA CAHYADI\*\*\*. *Jurnal Al-Hikmah*, 14, 18–37. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)