

PELATIHAN BAHASA INGGRIS: DESAIN *TEMPLATE* BELAJAR SERU DENGAN CANVA UNTUK ANAK SD DAN SMP DI KOMUNITAS YATIM KAMPUNG BOJONG INDAH

Yoga Pratama¹⁾, Fridolini²⁾, Danny Faturachman³⁾, Agustinus Hariyana⁴⁾, Dasmo⁵⁾

¹²³⁴ Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Inggris, Fakultas Bahasa dan Budaya,
Universitas Darma Persada, Jakarta

⁵ Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah memberikan pelatihan kepada mitra yaitu anak yatim komunitas kampung bojong Indah tentang bagaimana meningkatkan kompetensi dengan memberikan pelatihan belajar menulis dan mendesain dalam bahasa Inggris menggunakan teknologi *artificial intelligence* (AI) Canva. Canva mempermudah pembuatan materi yang menarik dengan mengurangi kompleksitas desain grafis, sehingga penggunaan Canva dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan informasi secara visual yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan pendekatan praktis ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar bahasa Inggris anak-anak di Kampung Bojong Indah dan mendukung perkembangan holistik anak-anak. Kegiatan ini dilaksanakan di Universitas Darma Persada dan diikuti oleh 20 siswa, terdiri dari 10 siswa SD dan 10 siswa SMP yang berdomisili di Kampung Bojong Indah dan tergabung dalam Gerakan Masyarakat Peduli Kampung Bojong (LSGMP). Kegiatan ini berlangsung di Laboratorium Bahasa Multimedia Universitas Darma Persada dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif, berbasis *project*. Hasil dari pelatihan ini adalah peningkatan kompetensi bahasa Inggris siswa yang signifikan. Respons positif terhadap materi yang disajikan terlihat jelas melalui peningkatan partisipasi dan hasil latihan serta uji coba yang dilakukan selama pelatihan. Hal ini berdampak positif pada kualitas pembelajaran yang diterima oleh siswa, karena program Canva mampu meningkatkan kemampuan belajar menulis bahasa Inggris siswa dan belajar menjadi lebih efektif.

Kata Kunci: PKM, AI, Bahasa Inggris, Bojong Indah, Canva.

Abstract

This community service activity focuses on educating partners' orphans from the Bojong Indah village on how to develop into more competent by educating students how to use Canva artificial intelligence (AI) technology to compose and design in English. Using Canva in education helps boost student engagement by presenting information in a visually appealing and understandable way. Canva simplifies graphic design, making it easier to produce engaging materials. It is expected that this practical approach would enhance the English language education of students in Bojong Indah Village and improve children' overall development. A total of twenty children, 10 from elementary school and 10 from junior high school, who lived in Bojong Indah Village and are members of the Bojong Village Care Community Movement (LSGMP), participated in this program, which was conducted at Darma Persada University. The assignment used interactive, project-based learning techniques at Darma Persada University's Multimedia Language Laboratory. The ability of students in English significantly increased as a result of this instruction. Increased participation and the outcomes of the training's trials and exercises showed that the content was attracting responses that were positive.

Keywords: Community Service, AI, English, Bojong Indah, Canva.

Correspondence author: Yoga Pratama, yogatoshi.15@gmail.com, Jakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Lembaga Sosial Gerakan Masyarakat Peduli (LSGMP) komunitas yatim Kampung Bojong merupakan sebuah perkumpulan paguyuban warga yang berfokus dalam kegiatan sosial dalam membantu warga dan masyarakat yang tinggal khususnya di wilayah Kampung Bojong Indah Jakarta Timur. Salah satu kegiatan yang menjadi prioritas mereka adalah membantu meningkatkan kualitas pendidikan untuk anak-anak yatim yang ada di Kampung Bojong. Salah satu kebutuhan utama yang sering terabaikan adalah pendidikan, khususnya dalam penguasaan bahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris dianggap sebagai keterampilan yang penting di era globalisasi saat ini, karena membuka akses ke berbagai sumber informasi, pendidikan, dan peluang kerja di masa depan.

Dalam era globalisasi yang semakin pesat, kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi keterampilan penting yang membuka berbagai peluang dalam pendidikan, karier, dan interaksi sosial. Crystal (2003) menyatakan bahwa bahasa Inggris telah berkembang menjadi bahasa global yang dominan, mempengaruhi berbagai aspek kehidupan di seluruh dunia. Di komunitas anak yatim di Kampung Bojong Indah, pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi berbagai kendala dan tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan sumber daya dan metode pengajaran yang kurang efektif. Richards dan Rodgers (2014) menekankan bahwa metode pengajaran bahasa yang efektif perlu mengatasi keterbatasan sumber daya dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan spesifik siswa.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat poster dan mendesain template serta PowerPoint. Tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran menulis dalam bahasa Inggris lebih mudah diterima dengan menggunakan media gambar dan elemen multimedia. Dalam proses pembelajaran, interaksi sosial dan pengalaman langsung sangat penting, menurut Piaget (1973) dan Vygotsky (1978). Metode ini menunjukkan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan mereka dan dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan kegunaan dari Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Mayer (2009) mengatakan bahwa menggabungkan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Pembelajaran yang memanfaatkan elemen multimedia, seperti Canva, dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks melalui penggabungan teks, gambar, dan grafik. Canva sendiri adalah alat desain grafis yang menyediakan antarmuka visual intuitif untuk membuat berbagai jenis materi. Menurut Nielsen (2020), Canva mempermudah pembuatan materi yang menarik dengan mengurangi kompleksitas desain grafis, sehingga penggunaan Canva dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan informasi secara visual yang lebih menarik dan mudah dipahami sesuai dengan gaya belajar siswa saat ini yang lebih dominan pada auditori dan visual.

Tujuan pelatihan ini adalah untuk mengintegrasikan teori-teori pembelajaran dengan pemanfaatan media aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis, serta teori multimedia dalam pengajaran bahasa Inggris. Dengan pendekatan praktis ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar bahasa Inggris anak-anak di Kampung Bojong Indah dan mendukung perkembangan holistik anak-anak tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di Universitas Darma Persada dan diikuti oleh 20 siswa, terdiri dari 10 siswa SD dan 10 siswa SMP yang berdomisili di Kampung Bojong Indah dan tergabung dalam Gerakan Masyarakat Peduli Kampung Bojong (LSGMP). Kegiatan ini diadakan dan berlangsung di Laboratorium Bahasa Multimedia Universitas Darma Persada dengan menggunakan metode pembelajaran aktif, yaitu kegiatan praktikum dan proyek, yang memungkinkan peserta terlibat langsung dalam pembuatan materi ajar. Sesuai dengan konsep Bonwell dan Eison (1991), metode ini memfasilitasi pemahaman konsep dengan cara yang lebih aplikatif dan kontekstual yang dikolaborasikan dengan pembelajaran multimedia menggunakan teknologi dan elemen multimedia dalam pelatihan untuk meningkatkan keterlibatan peserta dan memperjelas materi. Pemanfaatan Canva dan fitur-fiturnya sebagai alat desain mendukung teori multimedia dengan menggabungkan teks, gambar, dan grafik untuk meningkatkan pemahaman dan retensi (Mayer, 2009).

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan meliputi: kegiatan persiapan melibatkan tim dosen dan mahasiswa, dan mencakup beberapa langkah penting, antara lain: (a) menyusun rencana pelatihan yang meliputi tujuan, materi, dan metode pengajaran; (b) mengkoordinasikan jadwal pelatihan dengan semua pihak terkait, termasuk penanggung jawab komunitas yatim, mahasiswi, dan dosen; (c) menyiapkan materi pelatihan, termasuk panduan penggunaan Canva dan alat bantu mengajar yang relevan; (d) menyiapkan Laboratorium Bahasa Multimedia Universitas Darma Persada, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan; dan (e) melakukan survei awal untuk memahami latar belakang dan kebutuhan spesifik peserta pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan: pertemuan pertama; a) memperkenalkan tujuan pelatihan, manfaat penggunaan Canva dalam pengajaran, dan teori-teori relevan (teori pembelajaran, teori multimedia); b) memberikan pelatihan dasar tentang cara menggunakan Canva, termasuk pembuatan poster, infografis, dan materi pembelajaran interaktif; c) peserta membuat materi sederhana dengan bimbingan dari mahasiswi dan dosen, menggunakan fasilitas Laboratorium Bahasa Multimedia; d) mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi tentang pengalaman dan tantangan yang dihadapi selama workshop. Pertemuan kedua; a) sesi lanjutan Canva di Laboratorium bahasa multimedia; b) membantu peserta dalam mengembangkan materi pembelajaran yang lebih kompleks dan sesuai dengan kebutuhan siswa di Kampung Bojong Indah; c) uji coba: peserta mempresentasikan materi yang telah mereka buat dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator serta sesama peserta; d) evaluasi mengumpulkan umpan balik dari peserta tentang pelatihan, termasuk aspek yang bermanfaat dan area yang perlu diperbaiki; e) penutupan menyimpulkan hasil pelatihan, memberikan sertifikat partisipasi, dan mendiskusikan langkah-langkah selanjutnya untuk implementasi materi ajar yang telah dibuat.

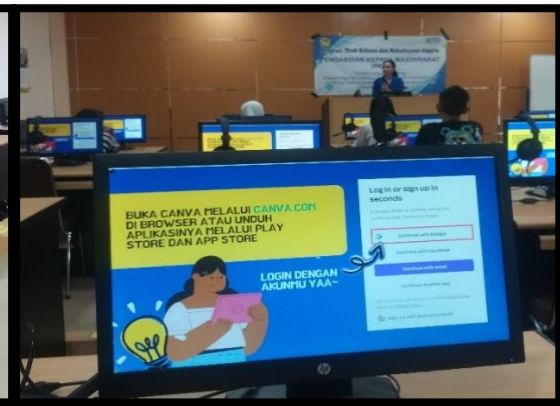
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini telah menunjukkan hasil yang sangat positif. Melalui pendekatan terintegrasi yang menggabungkan teori pembelajaran, multimedia, dan penggunaan Canva, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat yang signifikan bagi semua peserta, tetapi juga berhasil menambah kompetensi siswa-siswi komunitas yatim di Kampung Bojong Indah. Dengan pendampingan oleh mahasiswa yang kompeten dan didampingi

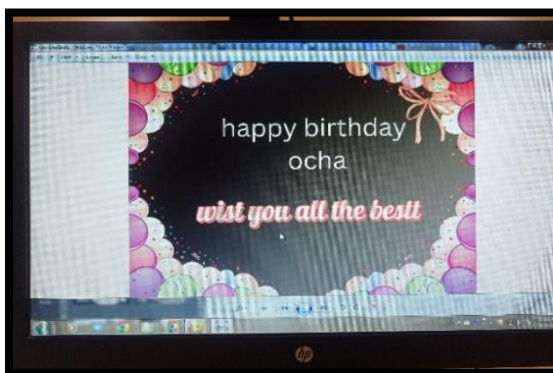
oleh dosen yang profesional pelatihan ini menjadi lebih mudah diakses dan anak-anak menjadi lebih bersemangat. Anak-anak menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi, dengan potensinya terlihat dalam mendesain kartu ucapan dan template PowerPoint dalam bahasa Inggris. Materi ajar yang dirancang menggunakan Canva, termasuk elemen visual seperti poster dan infografis, telah meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris. Kolaborasi antara pembelajaran bahasa Inggris dengan Canva dan media multimedia membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif yang diterapkan selama pelatihan juga memberikan contoh konkret tentang bagaimana metode pengajaran inovatif dapat mendukung proses belajar mereka, membuktikan bahwa metode ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris di kalangan peserta.



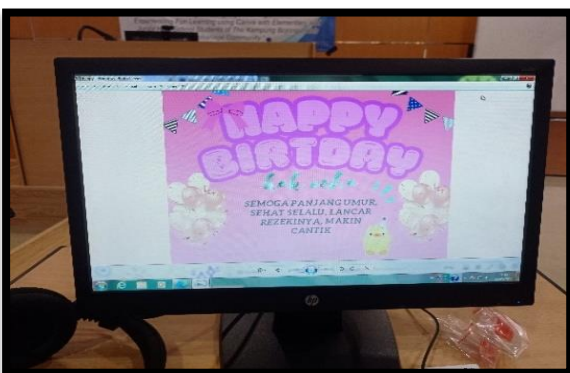
Gambar 1. Kegiatan Belajar di Laboratorium Multimedia



Gambar 2. Tutor Mahasiswa sedang Memberikan Materi



Gambar 3. Template Hasil Kreasi Siswa



Gambar 4. Template Hasil Kreasi Siswa



Gambar 5. Dosen dan mahasiswa tutor pelatihan



Gambar 6. Foto Bersama pengajar dan siswa-siswi Pengabdian

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil dari pelatihan ini adalah peningkatan kompetensi bahasa Inggris siswa yang signifikan. Dengan penggunaan materi yang lebih menarik dan relevan serta metode pengajaran yang interaktif, siswa telah menunjukkan kemajuan yang nyata dalam pemahaman bahasa Inggris mereka. Pendekatan ini memanfaatkan elemen visual dan multimedia untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Respons positif siswa terhadap materi yang disajikan terlihat jelas melalui peningkatan partisipasi dan hasil latihan serta uji coba yang dilakukan selama pelatihan. Selain itu, para tutor, yaitu mahasiswi yang terlatih dalam program ini, juga mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam mengajar. Hal ini berdampak positif pada kualitas pembelajaran yang diterima oleh siswa, karena tutor yang lebih percaya diri mampu menyampaikan materi dengan lebih efektif dan berinteraksi lebih baik dengan peserta didik. Peningkatan kompetensi ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan dari pelatihan tetapi juga menunjukkan bagaimana integrasi antara teori pembelajaran, penggunaan multimedia, dan dukungan dari tutor dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dalam proses belajar bahasa Inggris.

Saran

Dengan komitmen yang kuat dan dukungan yang terus menerus, diharapkan pelatihan ini dapat menjadi model bagi kegiatan serupa di tempat lain dan memberikan dampak positif yang lebih luas dalam pengembangan pendidikan bahasa Inggris di lingkungan masyarakat. Kami percaya bahwa dengan upaya bersama, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan lebih efektif untuk generasi mendatang. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap pengabdian masyarakat yang serupa atau akan dilakukan oleh penelitian yang sejenis:

1. Penerapan Model Pembelajaran Lanjutan: Mengintegrasikan pendekatan yang telah berhasil dalam pelatihan ini dengan model pembelajaran lain yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran kolaboratif, dapat lebih memperkaya pengalaman belajar siswa.
2. Pelatihan Berkelanjutan untuk Tutor: Menyediakan pelatihan lanjutan bagi tutor untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang metode pengajaran inovatif dan teknologi terbaru dapat terus meningkatkan kualitas pengajaran.
3. Feedback Berkala: Mengadakan sesi umpan balik secara berkala dengan siswa dan tutor untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan melakukan penyesuaian yang diperlukan akan membantu dalam mencapai hasil yang lebih baik.
4. Pengembangan Materi yang Lebih Variatif: Menyediakan lebih banyak variasi materi ajar yang mencakup berbagai topik dan keterampilan bahasa Inggris dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam mempraktikkan bahasa Inggris dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. In L. Wilkerson & W. H. Gijselaers (Eds.), *Bringing problem-based learning to higher education: Theory and practice* (pp. 3-13). Jossey-Bass.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. George Washington University.
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (1998). *Active learning: Cooperation in the college classroom*. Interaction Book Company.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nielsen, J. (2020). *Canva design for non-designers*. Apress.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Viking Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.