

Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Canva untuk Guru MGMP Bahasa Inggris SMP Kota Banjarmasin

Elsa Rosalina^{1*}, Moh. Yamin², Inayati Fitriyah Asrimawati³, Roaini Shaunaa⁴, Soraya Istiqamah⁵, Shava Olivia Ainun Saputri⁶, Nia Apriliani⁷
¹²³⁴⁵⁶⁷Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
*elsa.rosalina@ulm.ac.id

Abstrak

Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Canva untuk guru MGMP SMP Kota Banjarmasin telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu memahami konsep *worksheet* kreatif serta mempraktikkan pembuatan *worksheet* menggunakan Canva secara mandiri. Melalui evaluasi, ditemukan bahwa guru dapat menghasilkan *worksheet* yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Meskipun terdapat kendala keterbatasan waktu sehingga tidak semua peserta dapat menyelesaikan *worksheet* secara penuh pada sesi pelatihan, guru tetap dapat melanjutkan dan menyempurnakan hasil karyanya secara mandiri. Kontribusi MGMP sebagai mitra sangat signifikan, baik dalam mendukung kelancaran pelaksanaan maupun dalam memfasilitasi keterlibatan peserta. Secara umum, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan IPTEK, khususnya Canva, sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menciptakan media ajar yang inovatif dan mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan *worksheet* Bahasa Inggris yang kreatif, estetik, dan fungsional. Produk yang dihasilkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong kolaborasi antarguru melalui berbagi ide dan pengalaman. Pelatihan ini juga menumbuhkan kepercayaan diri dan kemandirian guru dalam mengembangkan media ajar berbasis teknologi. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berkontribusi pada peningkatan profesionalisme guru dan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Kota Banjarmasin.

Kata kunci: Canva, Musyawarah Guru Mata pelajaran (MGMP), *Worksheet* Kreatif.

Dikirim: 18 Oktober 2025

Direvisi: 20 Januari 2026

Diterima: 10 April 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan era 21 yang mengusung konsep besar berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif membuat para guru dan pendidik harus bisa kreatif untuk menyesuaikan saat menyampaikan materi. Keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan inovasi menjadi sangat penting saat kita menghadapi perkembangan teknologi dan komunikasi di era modern (Iskandar et al., 2023).

Pendidikan salah satu sektor yang terus berkembang sesuai kebutuhan zaman dan anak didik. Saat ini yang menjadi peserta didik baik di tingkat dasar, menengah maupun tinggi adalah anak didik dengan status Gen Z atau Gen Alpha. Gen Z dan Gen Alpha adalah generasi-generasi yang sangat familiar dengan berbagai macam jenis teknologi baik sosial media maupun aplikasi pembelajaran. Menurut Turner (2015), Gen Z adalah generasi pertama yang hidup di era di mana teknologi sangat



mudah diakses. Karena teknologi seperti smart phones, tablets, Internet of Things, dan TV pintar dapat diakses oleh lebih banyak orang, Gen Z, dan khususnya Gen Alpha [yang dilahirkan setelah 2013], dapat terus berkomunikasi di dunia online (Issa and Isaias, 2016; Rickes, 2016; Turner, 2015; Roblek et al., 2019).

Sementara rata-rata pendidik dan guru di dominasi oleh gen X maupun gen Y ataupun milenial. Walaupun sudah ada sebagian Gen Z yang juga jadi pendidik namun masih saat ini dunia pendidikan masih didominasi gen X maupun Milenial sebagai pengajar. Kesenjangan pengalaman dan pengetahuan teknologi dengan tuntutan pendidikan yang semakin maju membuat para guru harus mampu menyesuaikan pembelajarannya untuk tetap terus bertumbuh dan berkembang. Di Indonesia status Bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing menjadi tantangan tersendiri bagi guru ditengah tuntutan pembelajaran abad 21. Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan keahlian baik mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Dengan tuntutan pembelajaran 4K diharapkan pembelajaran bahasa Inggris bisa menjadi lebih kreatif sesuai dengan keutuhan.

Perkembangan teknologi dan AI yang sangat pesat juga menuntut para guru agar dapat beradaptasi dan dapat memanfaatkan aplikasi dan teknologi yang ada dalam mendukung proses pembelajaran.

Beberapa saat sebelum mengadakan pelatihan bertemakan teknologi. Ketua tim PkM melakukan wawancara dengan ketua MGMP Bahasa Inggris mengenai keadaan dan kondisi pembelajaran guru. MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) adalah salah satu komunitas yang didirikan oleh guru-guru mata pelajaran di jenjang SMP maupun SMA sebagai wadah peningkatan kemampuan mengajar dan berbagai pengetahuan agar dapat meningkatkan kemampuan mengajar dikelas yang dapat pula meningkatkan kualitas belajar.

Dari wawancara singkat dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak guru yang tidak memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran. *Worksheet* atau lembar kerja siswa sendiri sebenarnya sudah tidak asing bagi sebagian guru namun kebanyakan dari mereka hanya mengambil dan mendownload *worksheet* yang tersedia di internet. Setelah mendengar dan berbincang dengan ketua MGMP mengenai masalah yang ada, kemudian ketua PkM bersama tim merancang pelatihan pembuatan *worksheet* kreatif dengan memanfaatkan media canva yang tersedia gratis. Purba (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat penting untuk mendukung Pendidikan (Anissa & Limbong, 2024). Media pembelajaran, menurut Wulandari et al. (2023), memungkinkan penyampaian informasi yang lebih efisien dan efektif. Karena media dapat menyajikan informasi dalam bentuk visual, audio, atau keduanya, siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan melalui media (Anissa & Limbong, 2024).

Worksheet kreatif adalah salah satu bagian dari media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung Pendidikan. *Worksheet* kreatif ini sejalan dengan prinsip pendidikan di abad 21 yaitu kreatif, komunikatif, kritis dan kolaboratif. *Collaboration is a promising method of human contact that has grown in popularity in the twenty-first century. The importance of working together on significant issues has increased* (Austin, J. E., 2000; Welch, M., 1998; Laal & Ghodsi, 2012; Yamin et al., 2025). Melalui pelatihan ini para guru diminta agar dapat membuat *worksheet* kreatif dengan berbagai macam fitur yang ada di canva sesuai dengan kebutuhan anak didiknya. Melalui *worksheet* kreatif guru dapat merancang *worksheet* yang

lebih menarik dengan memasukkan konten-konten berkearifan lokal sesuai dengan kebutuhan siswa dan target bahasa yang ingin dicapai.

MGMP SMP Bahasa Inggris Kota Banjarmasin turut serta dalam menyukseskan kegiatan ini sejak tahap awal perencanaan, mulai dari identifikasi kebutuhan pelatihan, pemetaan kompetensi guru, hingga proses rekrutmen peserta yang benar-benar membutuhkan peningkatan kapasitas dalam pengembangan media ajar berbasis digital. Melalui koordinasi yang solid dan komunikasi yang intensif, MGMP berhasil menjembatani antara pelaksana program dengan para guru di lapangan, sehingga kegiatan pelatihan dapat berjalan efektif dan efisien. Pelatihan ini hadir sebagai respons terhadap tantangan pendidikan Indonesia saat ini, di mana transformasi digital menjadi tuntutan mutlak, namun masih banyak guru yang mengalami kendala dalam adaptasi teknologi. Di tengah upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan literasi digital, pelatihan seperti ini menjadi sangat relevan. *Worksheet* yang kreatif dan interaktif berbasis Canva tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dengan dukungan aktif dari MGMP, kegiatan ini mampu menciptakan ruang belajar yang kolaboratif bagi para guru, di mana mereka tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga semangat untuk terus berinovasi. Sinergi antara institusi pendidikan tinggi dan komunitas guru seperti MGMP ini merupakan salah satu kunci untuk menjawab tantangan pendidikan nasional, terutama dalam membentuk guru-guru yang adaptif, kreatif, dan berdaya saing di era digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan Community-Based Research (CBR) yang berorientasi pada kebutuhan mitra, yakni MGMP Bahasa Inggris SMP Kota Banjarmasin. Metode ini dipilih karena sesuai dengan prinsip Pemberdayaan yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif pembelajar, bukan hanya sebagai penerima manfaat. Menurut International Collaboration for Participatory Health Research (ICPHR), pendekatan CBR adalah pendekatan penelitian berbasis komunitas yang bertujuan untuk memberikan dukungan, kekuatan, dan keterlibatan aktif dalam proses pemberdayaan untuk mewujudkan nilai yang bermanfaat bagi komunitas (International Collaboration for Participatory Health Research, 2013; Ashoumi et al., 2023).

Dalam proses pelaksanaan pelatihan, guru akan diberikan materi berupa pemaparan secara teori tentang konsep pengajaran dan cara membuat *worksheet* yang menarik melalui Canva, lalu aplikasi canva yang bisa digunakan untuk membuat dan mendesain *worksheet* yang menarik dan kreatif, hingga para guru mempresentasikan *worksheet* yang sudah dibuat mlalu akan diberi umpan balik dan saran perbaikan dari narasumber atau tim PDWA. Pengabdian ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Canva untuk Guru MGMP SMP Kota Banjarmasin akan dilaksanakan secara bertahap, yaitu sebagai berikut:

Persiapan

Tahap ini merupakan awal proses PkM yang meliputi penyusunan materi terkait konsep *worksheet* kreatif dan fitur-fitur dari Canva yang bisa dimanfaatkan untuk membuat *worksheet*, penyusunan jadwal pelaksanaan pengabdian sebagai panduan anak-anak dalam membuat *worksheet* itu sendiri.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pengabdian dilakukan selama 1 kali pertemuan dengan agenda sebagai berikut: Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2025 yang bertempat di SMPN 13 Banjarmasin dengan peserta sebanyak 50 orang guru-guru SMP se-kota Banjarmasin yang tergabung dalam komunitas MGMP.

Evaluasi

Pada tahap ini, tim pelaksana pengabdian mengevaluasi proses dan hasil pelatihan. Point yang akan dievaluasi adalah hasil pelatihan terhadap kemampuan para guru dalam memanfaatkan canva untuk membuat *worksheet* kreatif dengan melihat hasil dari desain *worksheet* yang dihasilkan.

Tindak Lanjut Program

Tahap terakhir dalam proses pengabdian ini adalah tim pelaksana memberikan umpan balik pada setiap proses pengajaran yang diceritakan oleh para guru beserta dampaknya pada kemampuan berbahasa Inggris siswa mereka ketika menggunakan *worksheet* tersebut. Semua hasil pelatihan ini akan dianalisis dan dibuat laporan hasil kegiatan PkM.

Dalam pelaksanaan kegiatan *Dosen Wajib Mengabdi* dengan judul "*Pelatihan Pembuatan Worksheet Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Canva untuk Guru MGMP SMP Kota Banjarmasin*," MGMP Bahasa Inggris Kota Banjarmasin memainkan peran yang sangat strategis dan vital. Sebagai wadah profesional para guru Bahasa Inggris tingkat SMP di Kota Banjarmasin, MGMP bukan hanya menjadi mitra kolaboratif, tetapi juga menjadi ujung tombak dalam memastikan kegiatan ini tepat sasaran, relevan, dan berdampak nyata bagi dunia pendidikan.

Tim dosen yang terdiri dari 1 ketua dan 3 anggota yang tugasnya berfokus pada pemberian materi mengenai teori tentang *worksheet* kreatif dan pemanfaatan Canva sebagai alat bantu yang bisa dipakai untuk pembuatan desain *worksheet* yang kreatif, lebih lanjut tugas mahasiswa akan berfokus pada prosedur teknis dan penjelasan fitur-fitur Canva yang sering digunakan dalam proses pembuatan *worksheet* tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan *Worksheet* Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Canva untuk Guru MGMP Bahasa Inggris SMP Kota Banjarmasin telah terlaksana dengan lancar dan mendapat respon positif dari seluruh peserta. Pelatihan ini diikuti oleh guru-guru anggota MGMP Bahasa Inggris yang berasal dari berbagai SMP di Kota Banjarmasin. Kehadiran mereka menunjukkan adanya kebutuhan nyata untuk meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan media

pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

Selama kegiatan, para peserta diperkenalkan pada fitur-fitur utama Canva serta cara memanfaatkannya secara optimal untuk menyusun *worksheet* kreatif yang relevan dengan kurikulum Bahasa Inggris SMP. Fasilitator memberikan materi secara bertahap, dimulai dari pengenalan dasar, praktik mendesain *worksheet*, hingga pada tahap pengembangan produk yang siap digunakan di kelas. Metode pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) membuat peserta dapat mencoba secara mandiri sekaligus mendapatkan bimbingan intensif saat menghadapi kesulitan.

Hasil yang dicapai dari kegiatan ini cukup signifikan. Pertama, guru mampu menghasilkan berbagai desain *worksheet* yang kreatif, estetik, dan fungsional sesuai dengan topik pembelajaran Bahasa Inggris yang mereka ajarkan. Produk yang dihasilkan tidak hanya sekadar lembar kerja, melainkan dilengkapi dengan ilustrasi, warna, dan tata letak menarik yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Kedua, kegiatan ini meningkatkan kompetensi guru dalam literasi digital, khususnya keterampilan memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran. Ketiga, kegiatan ini berhasil mendorong kolaborasi antarguru, di mana peserta saling bertukar ide, berdiskusi mengenai tantangan pembelajaran di kelas, dan berbagi pengalaman dalam penggunaan media kreatif. Selain produk *worksheet* yang dihasilkan, pelatihan ini juga memberikan dampak jangka panjang berupa meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media ajar secara mandiri. Guru menjadi lebih adaptif terhadap pemanfaatan teknologi, khususnya dalam merespons kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan media digital. Lebih lanjut, peserta menyampaikan harapan agar kegiatan sejenis dapat dilaksanakan secara berkelanjutan, bahkan diperluas pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform digital atau Learning Management System (LMS).

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini telah mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan media pembelajaran kreatif. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Kota Banjarmasin dapat semakin meningkat, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Berikut foto saat kegiatan pengabdian:



Gambar 2. Foto Kegiatan Pengabdian

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi profesional guru Bahasa Inggris SMP di Kota Banjarmasin dan literasi digital mereka dengan mengajar mereka membuat lembar kerja kreatif dengan menggunakan Canva. Pendekatan Penelitian Berbasis Komunitas (CBR) sangat efektif dalam mendorong peserta untuk berpartisipasi secara aktif sebagai subjek penelitian daripada hanya menerima manfaat. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru dapat membuat lembar kerja yang menarik, berguna, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Ini juga meningkatkan kreativitas, kerja tim, dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran abad ke-21. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris dan diharapkan menjadi program yang berkelanjutan untuk pengembangan profesional guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami berikan kepada LPPM Universitas Lambung Mangkurat yang memberikan pendaan kepada Tim Kami untuk melaksanakan kegiatan ini juga kepada MGMP SMP Bahasa Inggris Kota Banjarmasin dan Tim PDWA yang sudah membantu sehingga kegiatan ini dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora. *Journal of Learning and Educational Technolo*, 1(1), 33–43.
- Ashoumi, H., Hariono, T., Hidayatulloh, M. K. Y., & Sirojudin, D. (2023). Pelatihan Desain Media Pembelajaran *Worksheet* Melalui Aplikasi Canva Bagi Guru. *VIDHEAS: Jurnal Abdimas Multidisiplin*, 1(2), 162–173. <https://doi.org/10.61946/vidheas.v1i2.37>
- Austin, J. E. (2000). *The collaboration challenge: How nonprofits and businesses succeed through strategic alliances*. Jossey-Bass Publishers.
- International Collaboration for Participatory Health Research (ICPHR). (2013). *Position paper 1: What is participatory health research?* Berlin: International Collaboration for Participatory Health Research. Retrieved from https://www.icphr.org/uploads/2/0/3/9/20399575/ichpr_position_paper_1_definition_-_version_may_2013.pdf
- Issa, T., & Isaias, P. (2016). *Social networking and education: Global perspectives*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-17716-8>
- Iskandar, T. H., Miranti, M. G., Sutiadiningsih, A., & Handajani, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Sebagai Upaya Peningkatan Kecakapan Siswa di Abad 21 pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 16(2), 90–103.
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). *Benefits of collaborative learning*. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 31, 486–490. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran

- Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- Rickes, P. C. (2016). *Generations in flux: How Gen Z will continue to transform higher education space. Planning for Higher Education Journal*, 44(4), 21–45.
- Roblek, V., Mesko, M., Dimovski, V., & Peterlin, J. (2019). Smart technologies as social innovation and complex social issues of the Z generation. *Kybernetes*, 48(1), 91–107. <https://doi.org/10.1108/K-09-2017-0356>
- Turner, A. (2015). *Generation Z: Technology and social interest. The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103-113. <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>
- Welch, M. (1998). *Collaboration: Staying on the bandwagon. Journal of Teacher Education*, 49(1), 26–37. <https://doi.org/10.1177/0022487198049001004>.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Yamin, M., Rosalina, E., Asrimawati, I. F., Elyani, E. P., Nasrullah, N., Ramadhani, F., & Arsyad, M. (2025). Teaching English Learning with 3 Cs to Improve Students' Life Skills in the 21st Century. *Arab World English Journal*, 16, 125–144.