

# Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran dengan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Guru

Abdul Hakim<sup>a</sup>, Abdul Haling<sup>a</sup>, Herawan Hisanah<sup>a</sup>, Nurwahyuningsih<sup>a</sup>, Nur Eva Yanti<sup>a,\*</sup>

<sup>a</sup>Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

## Abstract

The purpose of this PKM is to increase the interest of SMA 4 teachers in Gowa Regency in developing canva-based learning media and improving skills in developing learning media. The methods carried out in this activity consist of: (a) Training, which is an interactive activity with SMA 4 teachers in Gowa Regency to provide theoretical explanations about learning media, and (b) Practice, giving tasks to teachers to create learning animation video media using the Canva application then asking the trainees to collect media assignments to be given assessments and inputs. The results of the service activity of making learning animation videos using the Canva application for SMA 4 teachers in Gowa Regency were attended by 32 participants consisting of teachers and education staff at SMA Negeri 4 Gowa which is located at Jl. Pendidikan, Malino, Kec. It can be concluded that the service activities have an impact on the participants by increasing the interest of teachers in developing canva-based learning media and improving their skills in developing canva-based learning media.

*Keywords:* Learning Media; animated; videos; canva; digital skills

## Abstrak

Tujuan pelaksanaan PKM ini untuk meningkatkan minat guru-guru SMA 4 di Kabupaten Gowa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva dan meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini terdiri: (a) Pelatihan, yaitu kegiatan interaktif dengan guru-guru SMA 4 di Kabupaten Gowa untuk memberikan penjelasan teori tentang media pembelajaran, dan (b) Praktik, memberikan tugas kepada guru-guru membuat media video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva kemudian meminta peserta pelatihan mengumpulkan tugas media untuk diberikan penilaian dan masukan. Hasil kegiatan pengabdian pembuatan video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bagi guru-guru SMA 4 di Kabupaten Gowa diikuti oleh 32 peserta yang terdiri atas guru-guru dan tenaga kependidikan di SMA Negeri 4 Gowa yang beralamat di Jl. Pendidikan, Malino, Kec. Tinggimoncong, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan dampak pada peserta dengan meningkatnya minat guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva serta meningkatkan keterampilan mengembangkan media pembelajaran berbasis canva.

Kata kunci : Media Pembelajaran; Video; Animasi; Canva; Keterampilan Digital

## 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital yang semakin pesat membawa perubahan signifikan di dunia pendidikan, sehingga menuntut para pendidik untuk terus beradaptasi dan meningkatkan keterampilan digitalnya. Salah satu tantangan yang dihadapi guru SMA di Kabupaten Gowa adalah mengimplementasikan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun sebagian besar guru memiliki akses ke perangkat teknologi, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif.

Hasil studi dari wawancara beberapa guru di Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva dalam pembuatan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal (1). Padahal, tren pembelajaran

\*Corresponding author:

E-mail address: nurevayanti1@gmail.com



di abad ke-21 menuntut sumber belajar yang tidak terbatas jumlahnya, dan literasi media digital menjadi tuntutan yang harus dipenuhi. Selain itu didapatkan bahwa adanya hubungan positif antara kecakapan literasi digital dengan kreativitas mengajar guru di Kabupaten Gowa (2). Penelitian lain juga mengindikasikan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar digital (3). Hal ini menegaskan bahwa pentingnya peningkatan keterampilan digital dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran menggunakan platform desain seperti Canva. Canva merupakan aplikasi yang user-friendly dan menyediakan berbagai fitur untuk membuat konten visual menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Pelatihan seperti ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Misalnya, pelatihan serupa di MAN 3 Banjar berhasil membantu guru dalam mendesain video pembelajaran yang menarik menggunakan Canva (4). Keberhasilan pelatihan tersebut menunjukkan bahwa program peningkatan keterampilan berbasis teknologi digital dapat membantu guru dalam mengembangkan media ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Namun, belum banyak inisiatif yang memberikan pelatihan serupa kepada guru-guru SMA di kabupaten Gowa. Keterbatasan ini mengakibatkan kurangnya variasi media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses belajar mengajar cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret untuk memberdayakan guru-guru SMA di Kabupaten Gowa melalui pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran dengan Canva, guna meningkatkan keterampilan digital mereka dan kualitas pembelajaran di kelas.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan digital guru SMA di Kabupaten Gowa dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini juga bertujuan untuk mendorong inovasi dalam metode pengajaran dengan memanfaatkan teknologi digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, peningkatan kualitas pembelajaran diharapkan dapat tercapai melalui pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Peningkatan kompetensi digital guru sangat penting untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital (5) agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi guru tetapi juga berdampak positif bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

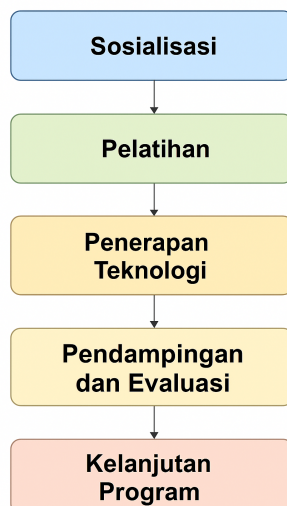
Kegiatan ini sejalan dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran dan relevansi pendidikan tinggi. Membekali guru dengan keterampilan digital yang mumpuni, diharapkan dapat tercipta ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Selain itu, fokus pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan ini adalah pemberdayaan sumber daya manusia, khususnya tenaga pendidik, melalui peningkatan kompetensi profesional. Kolaborasi semacam ini penting untuk menciptakan budaya belajar yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perubahan teknologi. Guru-guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga inovator yang mampu mengembangkan solusi pembelajaran yang relevan dan efektif. Peran Guru SMA di Kabupaten Gowa dapat menjadi agen perubahan yang mampu mentransformasi proses pembelajaran ke arah yang lebih baik.

Pelaksanaan pelatihan ini akan melibatkan beberapa tahapan yang dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan tingkat keterampilan awal peserta, guna merancang model pelatihan yang sesuai. Selanjutnya, penyusunan materi pelatihan dilakukan dengan mencakup pengenalan Canva, teknik dasar pembuatan video animasi, hingga penerapan dalam pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan akan dilakukan secara tatap muka atau daring, dengan metode demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi. Setelah pelatihan, evaluasi akan dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan serta memberikan pendampingan lanjutan bagi guru yang memerlukan.

Rangkaian kegiatan ini diharapkan guru-guru SMA 4 di Kabupaten Gowa dapat mengembangkan keterampilan digital mereka secara signifikan, sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hal ini pada gilirannya akan berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pendidikan di Kabupaten Gowa secara keseluruhan. Adanya pelatihan ini, para guru diharapkan tidak hanya mampu menguasai teknik pembuatan video animasi pembelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar secara lebih kreatif dan efektif.

## 2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan tahapan yang sistematis untuk memastikan bahwa solusi yang diberikan dapat mengatasi permasalahan keterbatasan keterampilan digital guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan Canva. Metode ini mengacu pada pendekatan berbasis sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, dan evaluasi, serta perencanaan keberlanjutan program.



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan PKM

### a. Sosialisasi

Tahapan awal dari program ini adalah sosialisasi kepada mitra sasaran, yaitu guru-guru SMA di Kabupaten Gowa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal tentang pentingnya penggunaan video animasi dalam pembelajaran, manfaat penggunaan Canva, serta teknis pelaksanaan pelatihan. Langkah-langkah dalam tahapan sosialisasi yaitu:

- 1) Koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Gowa dan sekolah sasaran untuk mendapatkan dukungan dan rekomendasi peserta.
- 2) Identifikasi kebutuhan guru melalui survei awal untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap teknologi digital dan media pembelajaran.
- 3) Penyampaian informasi tentang urgensi penggunaan video animasi dalam pembelajaran dan bagaimana Canva dapat digunakan sebagai alat bantu utama.
- 4) Pendaftaran peserta melalui formulir online untuk memfasilitasi seleksi peserta pelatihan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

### b. Pelatihan

Pelatihan ini menjadi inti dari program pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Canva untuk membuat video animasi pembelajaran. Tahapan dalam pelatihan yaitu:

- 1) Melakukan analisis informasi awal dengan guru mengisi form kuesioner untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai pembuatan video animasi.
- 2) Workshop intensif dengan pendekatan teori dan praktik langsung, yang mencakup:
  - a) Pengenalan Canva dan fitur-fiturnya.
  - b) Teknik dasar desain grafis untuk pembelajaran.
  - c) Pembuatan storyboard sederhana untuk animasi pembelajaran.
  - d) Pembuatan video animasi menggunakan Canva (praktik langsung).
  - e) Strategi implementasi video dalam pembelajaran (simulasi pengajaran).
- 3) Melakukan evaluasi dengan mengisi form kepuasan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan guru setelah pelatihan.

- 4) Pemberian sertifikat pelatihan kepada peserta yang telah menyelesaikan semua tahap pelatihan dengan baik.

#### c. Penerapan Teknologi

Guru diberikan waktu setelah pelatihan untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dengan membuat dan menggunakan video animasi pembelajaran di kelas masing-masing. Guru menerapkan video animasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Guru berperan aktif dalam mengaplikasikan video animasi yang telah dibuat selama pelatihan dan mengumpulkan feedback dari siswa terkait efektivitas media pembelajaran tersebut.

#### d. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan selama tiga bulan setelah pelatihan untuk memastikan guru tetap dapat mengembangkan video animasi secara mandiri dan mengatasi kendala teknis yang dihadapi selama penerapan di kelas. Tahapan pendampingan dan evaluasi:

- 1) Diskusi dan konsultasi online melalui grup WhatsApp atau Google Classroom untuk mendukung interaksi antara peserta dan tim pengabdian.
- 2) Webinar lanjutan untuk membahas strategi pengembangan video animasi yang lebih interaktif.
- 3) Observasi dan wawancara dengan peserta mengenai kendala dan keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran.

#### e. Kelanjutan Program

Program ini tetap berdampak jangka panjang, beberapa strategi keberlanjutan yang akan dilakukan adalah:

- 1) Membentuk komunitas guru kreatif sebagai wadah berbagi pengalaman dan hasil karya video animasi pembelajaran.
- 2) Pengembangan modul pelatihan mandiri berupa e-book dan video tutorial agar guru dapat terus belajar secara mandiri.
- 3) Penyelenggaraan pelatihan lanjutan untuk tingkat lanjut dengan materi yang lebih kompleks, seperti penggunaan elemen interaktif dalam video animasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Gambaran Umum Lokasi

Kegiatan PKM pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran dengan canva bagi guru-guru dilaksanakan di SMA Negeri 4 Gowa yang beralamat di Jl. Pendidikan, Malino, Kec. Tinggimoncong, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Kegiatan pengabdian diikuti oleh 32 peserta yang terdiri atas guru-guru dan Tenaga Kependidikan.

#### b. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran dengan canva bagi guru-guru di SMA Negeri 4 Gowa dilakukan dengan penyampaian materi tentang media pembelajaran berbasis canva kemudian pemberian pendampingan peserta pengabdian membuat video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva, kegiatan ini atas kerja sama tim dosen PKM Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Waktu pelaksanaan pada tanggal 25 Juli 2025 pukul 10.00 Wita sampai dengan selesai kegiatan.

Tahap awal dimulai dengan sambutan dari ketua tim PKM yaitu bapak Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si. Beliau menerangkan bahwa pembuatan video animasi pembelajaran dengan canva era digitalisasi sangat penting dilaksanakan untuk memudahkan guru-guru dalam memberikan materi ajar yang efektif dan efisien serta kreatif agar tidak ketinggalan zaman. Dilanjutkan dengan sambutan dari Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Gowa, Abustam, S.Pd. Beliau mengatakan menyambut baik akan adanya pelatihan yang diberikan, semoga ini menjadi bekal bagi guru-guru dalam penyampaian materi kepada siswa-siswi agar lebih kreatif dan menarik.

Pada tahap kegiatan kedua, tim dosen PKM Program Studi Teknologi menyampaikan materi pembuatan video animasi pembelajaran dengan aplikasi canva, pada proses penjelasan pemateri memaparkan tata cara penggunaan aplikasi Canva dan memberikan arahan template apa saja yang dapat digunakan secara gratis mengingat tidak semua template dan icon

dapat digunakan secara gratis, yaitu ada yang berbayar. Peserta menyimak dan menyampaikan pertanyaan terkait penggunaan aplikasi Canva. Pemateri juga memberikan contoh dengan menyiapkan bahan tayang yang sudah disiapkan, penggunaan media Canva tidak hanya dengan pembuatan sejenis power point tetapi pembuatan media video animasi pembelajaran juga bisa digunakan, jadi media ini sangat banyak manfaatnya.



**Gambar 2.** Penyampaian materi aplikasi Canva kepada peserta kegiatan PKM.



**Gambar 3.** Foto Pendampingan peserta PKM dalam praktik pembuatan video animasi pembelajaran dengan aplikasi canva

Pada tahap ketiga, setelah selesai penyampaian materi kepada peserta, selanjutnya pemateri memberikan pendampingan secara intens kepada peserta dibantu bersama mahasiswa menjelaskan secara detail untuk pembuatan video animasi pembelajaran dengan aplikasi canva. Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva ini berlangsung selama 120 menit, terlihat para peserta ikut antusias dan melakukan tanya jawab agar mendapatkan hasil bahan ajar yang menarik. Template dan icon yang digunakan sesederhana mungkin untuk agar dapat dengan mudah dipakai untuk peserta PKM. Hasil kegiatan pengabdian diperoleh media video animasi pembelajaran dengan aplikasi canva yang dibuat oleh para peserta PKM.

Adapun hasil dari praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva berbentuk video animasi pembelajaran, hal ini mmberikan dampak positif dari adanya pelatihan tersebut, hasil media di presentasikan pada akhir kegiatan oleh para peserta PKM dan langsung dinilai oleh tim PKM dosen, video animasi pembelajara yang dianggap paling menarik diberikan reward oleh tim PKM.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis pelaksanaan dan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran dengan aplikasi canva bagi guru-guru di SMA Negeri 4 Gowa yang beralamat di Jl. Pendidikan, Malino, Kec. Tinggimoncong, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Para guru menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan dan berhasil menghasilkan produk video animasi sederhana yang siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya inovasi dan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, kegiatan ini turut memperkuat peran Universitas Negeri Makassar sebagai Kampus Berdampak, yang aktif memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat. Pelatihan ini menjadi jembatan bagi guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan serta mendorong terwujudnya pembelajaran abad ke-21 yang kolaboratif, kreatif, dan berbasis media digital. Dampak positif yang dirasakan peserta menunjukkan bahwa kegiatan sejenis perlu terus dilaksanakan secara berkelanjutan untuk memperluas manfaatnya bagi sekolah lain di wilayah Gowa dan sekitarnya.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan serupa dikembangkan dalam bentuk pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pembuatan video interaktif, integrasi audio narasi, serta publikasi media pembelajaran di platform digital. Selain itu, perlu dibentuk komunitas guru kreatif yang menjadi wadah berbagi pengalaman dan hasil karya, serta pengembangan modul pelatihan mandiri agar guru dapat terus belajar secara berkesinambungan. Dengan adanya keberlanjutan program ini, diharapkan guru semakin terampil dan inovatif dalam menghadirkan pembelajaran yang bermakna, efektif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

#### Ucapan Terima Kasih

Dalam kesempatan ini tim pengabdian kepada masyarakat Program Studi Teknologi Pendidikan menyampaikan penghargaan yang tinggi-tingginya serta ucapan terimakasih terutama kepada Rektor dan Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Makassar atas arahan dan pembinaannya yang telah mensupport kegiatan ini.

#### Daftar Pustaka

- Arifin AN, Ismail, Daud F, Azis A. Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Semin Nas Pengabdian Masy 2021 “Penguatan Riset, Inov dan Kreat Penelit di Era Pandemi Covid-19.”* 2021;5:468–72.
- Wajdi M, Akib T, Natsir M, Hasan E, Abidin A. Hubungan Antara Kecakapan Literasi Digital Dengan Kreativitas Mengajar Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran. *J Ris dan Inov Pembelajaran.* 2021;1(3):214–22.
- Purwasi LA, Refianti R, Pgrl Silampari U. Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar *Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers. Community Engagem Emerg J.* 2022;3(3):320–32.
- Fitriah L, Bakeri A, Hermawan H, Safitri AN, Wadila Vanianingrum AK, Abdilah B, et al. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Canva bagi Guru- guru MAN 3 Banjar. *Bubungan Tinggi J Pengabdian Masy.* 2023;5(1):121.
- Mawarni S, Yanti NE, Ibrahim NW. Pelatihan Pembuatan Video Animasi dan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Adaptif di Desa Tonasa. *J Pengabdian Kpd Masy.* 2024;5(2):168–74.
- Yuliana D, Baijuri A, Suparto AA, Seituni S, Syukria S. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *J Pendidik Teknol Inf.* 2023;6(2):247–57.

Ayunia Lestari P, Nurhikmah E, Farhani F, Pauziah H, Winati I, Ayunda Rahmaputri Isnawan O, et al. Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indones J Community Serv Eng Educ.* 2022;2(1):47– 54.

Hakim A, Israwaty I, Rustam DH. Penggunaan Media Video Pembelajaran pada Tema 2 tentang Kewajiban , Hak dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 228 Pinrang. *J Publ Pendidik.* 2021;10(10):1–6.