

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Animasi Melalui Aplikasi Canva untuk Guru SMP IPA

Sardianto Markos Siahaan^{*1}, Evelina Astra Patriot², Yora Inda Lestari³, Ruth Helen Simarmata⁴, Ari Guna Nugraha⁵, Hanisa Feranti⁶

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Sriwijaya

*e-mail: vliliviel56@gmail.com, ruthhelensimarmata@fkip.unsri.ac.id,
arigunanugraha@gmail.com, hanisaferanti@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kemajuan teknologi yang semakin pesat telah mengubah paradigma dalam pendidikan, terutama pada inovasi pembelajaran. Pengabdian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas guru dalam merancang dan membuat produk berupa video animasi. Inovasi teknologi yang dibimbing dalam pengabdian ini adalah menghasilkan video animasi sebagai media pembelajaran. Participatory Action Research (PAR) adalah metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan tahapan: 1) memberikan tes awal awal, 2) kegiatan pelaksanaan pengabdian, 3) tahap evaluasi dan refleksi, dan 4) kemudian pemberian tes akhir. Instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda dan kuesioner untuk mengetahui respon peserta pelatihan. Sasaran peserta kegiatan pengabdian adalah 40 guru MGMP mata pelajaran IPA di Kota Palembang. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan hasil tes dengan N-gain sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil di atas, para peserta pelatihan sangat setuju bahwa kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan keterampilan dan wawasan guru dalam membuat video animasi sebagai media pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Canva, IPA, Pelatihan, Teknologi, Video Animasi

Abstract

The rapid development of technological advances has changed the paradigm in education, especially in learning innovation. This service aims to improve the quality of teachers in designing and making products in the form of animated videos. The technological innovation guided in this service is to produce animated videos as learning media. Participatory Action Research (PAR) is a method used in the implementation of service activities with stages: 1) giving an initial initial test, 2) service implementation activities, 3) evaluation and reflection stages, and 4) then giving the final test. The target participants of the service activities were the MGMP teacher community of science subjects in Palembang City. Based on the data obtained, there is an increase in test results with an N-gain of 0.56 which is included in the moderate category. Based on the above results, the training participants strongly agreed that this service activity could improve the skills and insights of teachers in making animated videos as science learning media.

Keywords: Canva, Science, Training, Technology, Animation Video

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi yang semakin pesat telah mengubah paradigma dalam pendidikan, terutama pada inovasi pembelajaran. Pada implementasi proses pembelajaran membutuhkan sebuah keterbaruan yang dapat dimanfaatkan pendidik ataupun peserta didik. Penyesuaian dengan kemajuan teknologi ini perlu dipertimbangkan bagi pendidik karena generasi saat ini adalah generasi digital, pendidik harus menyadari perlunya menyesuaikan pendekatan pengajaran mereka agar sesuai dengan preferensi dan gaya belajar siswa yang terus berkembang. selain itu, pendidik juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang minat belajar,

dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, khususnya dalam pembelajaran IPA (Rohmah et al., 2023).

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang bersifat ilmiah (Rahmawati and Atmojo, 2021). Dalam pembelajaran IPA terdiri dari gabungan ilmu fisika, kimia, biologi yang saling terintegrasi satu dengan bidang ilmu lain (Patriot et al., 2023). Banyak materi pembelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman oleh karenanya pendidik perlu mengeksplorasi media inovatif yang dapat menunjang kegiatan belajar berupa media pembelajaran (Danish et al., 2021).

Media pembelajaran adalah alat pendukung yang memudahkan pendidik menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu, materi yang akan diberikan atau ditunjukkan kepada siswa dapat disampaikan melalui media pembelajaran (Markos Siahaan et al., 2023). Bantuan media yang tepat akan mendorong tercapainya target pembelajaran (Astuti, 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menginspirasi, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan mengembangkan kreativitasnya (Cholik and Umaroh, 2023). Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah video.

Integrasi teknologi pendidikan, seperti video animasi, telah menjadi tren yang berkembang di ruang kelas karena para guru menemukan solusi inovatif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran (Unsworth, 2020) (Nadi et al., 2019). Video animasi menawarkan pendekatan visual yang dinamis untuk menyajikan materi, membuat konsep-konsep yang rumit, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama, menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa (Putri et al., 2023). Penggunaan video animasi tidak hanya dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga dapat merangsang keterlibatan siswa secara lebih aktif, sehingga mereka lebih termotivasi dalam memahami materi pelajaran (Putri and Ahmadi, 2023). Video animasi, khususnya, telah muncul sebagai alat yang ampuh untuk meningkatkan proses belajar mengajar, terutama dalam mata pelajaran STEM di mana konsep-konsepnya bisa sangat abstrak dan kompleks. Sejumlah penelitian telah menunjukkan kemampuan video animasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman, dan retensi materi pelajaran, menjadikannya sumber daya instruksional yang semakin populer bagi para pendidik (Puspita and Raida, 2021).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terkait penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang minat belajar, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Ardi isnanto, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik, seperti video animasi, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengeksplorasi materi lebih dalam (Devi and Subali, 2021). Dengan demikian, pembelajaran yang berpusat pada penggunaan teknologi interaktif ini berpotensi membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Video animasi dapat menjadi jembatan yang efektif antara metode pengajaran tradisional dan harapan siswa modern yang berbasis multimedia. Namun, agar guru dapat berhasil memasukkan animasi ke dalam praktik pengajaran mereka, mereka memerlukan akses ke pelatihan komprehensif dan peluang pengembangan profesional berkelanjutan yang membekali mereka dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi ini di dalam kelas dengan memanfaatkan aplikasi canva.

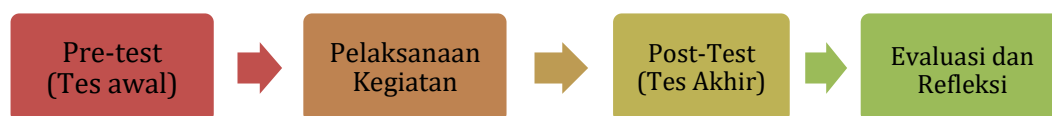
Aplikasi Canva telah muncul sebagai platform yang mudah digunakan dan dapat diakses yang memberdayakan para pendidik untuk membuat video animasi yang

menarik secara visual untuk mendukung tujuan instruksional mereka (Saputra et al., 2022). Canva menyediakan berbagai template dan elemen visual yang memungkinkan guru menciptakan konten pembelajaran secara cepat dan mudah, tanpa memerlukan kemampuan teknis yang mendalam (Sirajuddin and Wahditiya, 2024). Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva menjadi krusial dalam meningkatkan kompetensi guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi ini dengan maksimal. Melalui pelatihan, guru dapat menghasilkan video animasi yang relevan dan berkualitas tinggi, yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran (Rahmat & Ardiansyah, 2024). Dengan demikian, peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva dapat berdampak langsung pada kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Melalui pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Canva, guru-guru SMP IPA dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini tidak hanya mempermudah penyampaian konsep-konsep IPA yang sulit, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan pengabdian, tim pengabdian Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sriwijaya melaksanakan pelatihan dan pendampingan pembuatan video animasi melalui aplikasi canva yang ditujukan untuk guru-guru SMP IPA di Kota Palembang.

2. METODE

Kegiatan pengabdian melalui pelatihan pembuatan video animasi ini dilakukan melalui metode *Participatory Action Research* (PAR). Penelitian ini berbasis situasi dan membangun teori dari praktik yang melibatkan individu atau kelompok orang dengan tujuan yang sama untuk meningkatkan praktik mereka dengan cara menganalisis, mengevaluasi, dan refleksi, sehingga dapat berguna untuk memecahkan masalah yang nyata (Puri, 2023). Program pelatihan dan pendampingan dalam membuat video animasi menggunakan aplikasi Canva untuk guru-guru IPA SMP bertujuan untuk membekali pendidik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk meningkatkan praktik mengajar mereka. Oleh karena itu, beberapa langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu 1) pemberian pre-test atau tes awal, 2) pelaksanaan pengabdian, 3) pemberian tes akhir serta evaluasi dan refleksi. Diagram alir untuk metode kegiatan pengabdian yang dilakukan direpresentasikan melalui gambar 1. dibawah ini.



Gambar 1. Diagram alir langkah-langkah pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan video animasi diikuti oleh 40 peserta dan telah dibentuk beberapa kelompok pelatihan. Kegiatan dilakukan di Laboratorium Multimedia, kampus Ogan, FKIP Universitas Sriwijaya secara tatap muka. Prosedur kegiatan diawali dengan pemberian soal pre-test dan penyajian materi terkait video animasi serta proses pembuatan media pembelajaran video animasi yang dapat diinovasikan pada materi pembelajaran IPA. Pada penyampaian materi disampaikan oleh dosen program studi pendidikan fisika dan berkolaborasi dengan mahasiswa dari program studi pendidikan fisika.

Kemudian pada tahap akhir adalah evaluasi dan refleksi melalui pemberian post-test, penyebaran angket respon terhadap perspektif mereka tentang penggunaan canva sebagai

media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Selanjutnya tim pengabdian melakukan pengolahan data pada respon peserta yakni hasil tes awal dan tes akhir yang telah dilakukan. Data yang dianalisis menggunakan uji N-gain. Rumus berikut digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman peserta pelatihan tentang materi baik sebelum maupun setelah diberikan. Rumus uji N-gain sebagai berikut (Hake, 2002):

$$N - Gain = \frac{\bar{X}_{post} - \bar{X}_{pre}}{\bar{X}_{max} - \bar{X}_{pre}} \dots \dots \dots (1)$$

Kemudian N-Gain dapat dikategorikan melalui Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria N-Gain

Skala N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah
$0,7 \geq N\text{-gain} > 0,3$	Sedang
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan upaya untuk menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan ini harus mampu memberikan manfaat bagi masyarakat dalam beberapa kegiatan. Tim Pengabdian merencanakan program ini untuk membantu masyarakat, terutama pendidik, melalui pengembangan kesejahteraan dan kemajuan masyarakat. Salah satu bagian dari Tridarma Perguruan Tinggi adalah melakukan hal-hal yang baik bagi masyarakat. Pelatihan ini terdiri dari 40 anggota MGMP IPA Kota Palembang yang mengikuti pelatihan tersebut.

a. Tes awal (*Pre-test*)

Tujuan dari tes awal yang diberikan kepada peserta pelatihan adalah untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan awal guru tentang penggunaan canva dalam mendukung media pembelajaran. Sepuluh soal jenis tes pilihan ganda diberikan kepada peserta melalui formulir Google dan dikerjakan menggunakan perangkat elektronik secara langsung.

Kegiatan menyampaikan materi

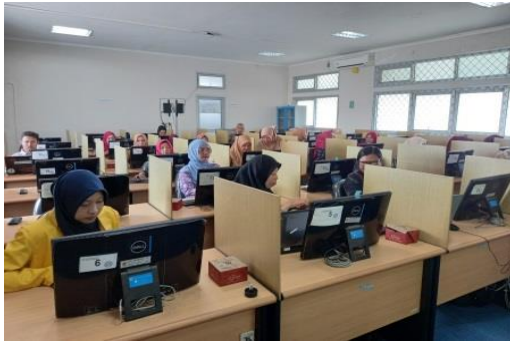
Pada kegiatan ini, pendidik mendapatkan pengetahuan tentang definisi video animasi dan berbagai jenis video pembelajaran. Narasumber menyampaikan materi selama 45 menit. Selain itu, mereka juga diajarkan tutorial menggunakan Canva pada materi IPA untuk membuat video animasi. Mahasiswa yang tergabung dalam tim pengabdian akan mendampingi guru selama pelatihan. Kegiatan ini menghasilkan hasil yang baik, hal ini dapat mendorong motivasi guru untuk membuat video animasi berkaitan mata pelajaran IPA. Berikut ini tahapan digambarkan melalui gambar 2.



2(a)



2(b)



2(c)



2(d)

Gambar 2. A) Pelaksanaan Tes Awal, B) Penyampaian Materi, C) Pendampingan Pembuatan Video Animasi, Dan D) Pelaksanaan Tes Akhir

Terlebih dahulu, instruksi diberikan kepada guru untuk membuat akun canva agar memudahkan dalam membuat media pembelajaran berupa video animasi. Selanjutnya guru diminta untuk *login* akun canva masing-masing. Kemudian, narasumber menayangkan contoh video animasi yang dibuat secara langsung kepada guru. fitur Canva secara pribadi dan berkelanjutan. Beberapa fitur penting canva juga disampaikan oleh narasumber, sehingga aplikasi ini lebih mudah digunakan oleh guru. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang sangat ramah pengguna (*user-friendly*), bahkan bagi pemula sekalipun. Platform ini menyediakan berbagai template menarik, elemen visual, serta pustaka gambar, video, dan musik yang dapat diakses dengan mudah (Patriot et al., 2023). Keunggulan lainnya, Canva juga memiliki fitur pengeditan video sederhana namun fungsional, yang memungkinkan pengguna untuk menyusun dan menyunting video animasi tanpa harus memiliki keterampilan teknis yang tinggi dalam bidang desain atau produksi multimedia (Astuti, 2021).

Aplikasi canva merupakan pilihan yang tepat untuk pelatihan karena mempunyai banyak kelebihan. Guru dapat membuat video animasi dengan mudah hanya dengan canva. Canva memiliki desain grafis yang mudah digunakan dengan berbagai template dan fitur untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk kemampuan editing video sehingga mempermudah membuat dan menyesuaikan video animasi yang dirancang oleh guru (Melinia and Nugroho, 2022). Penjelasan ini membantu para guru memahami bahwa Canva bukan hanya platform desain grafis biasa, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk membuat konten pembelajaran digital secara mandiri dan kreatif.

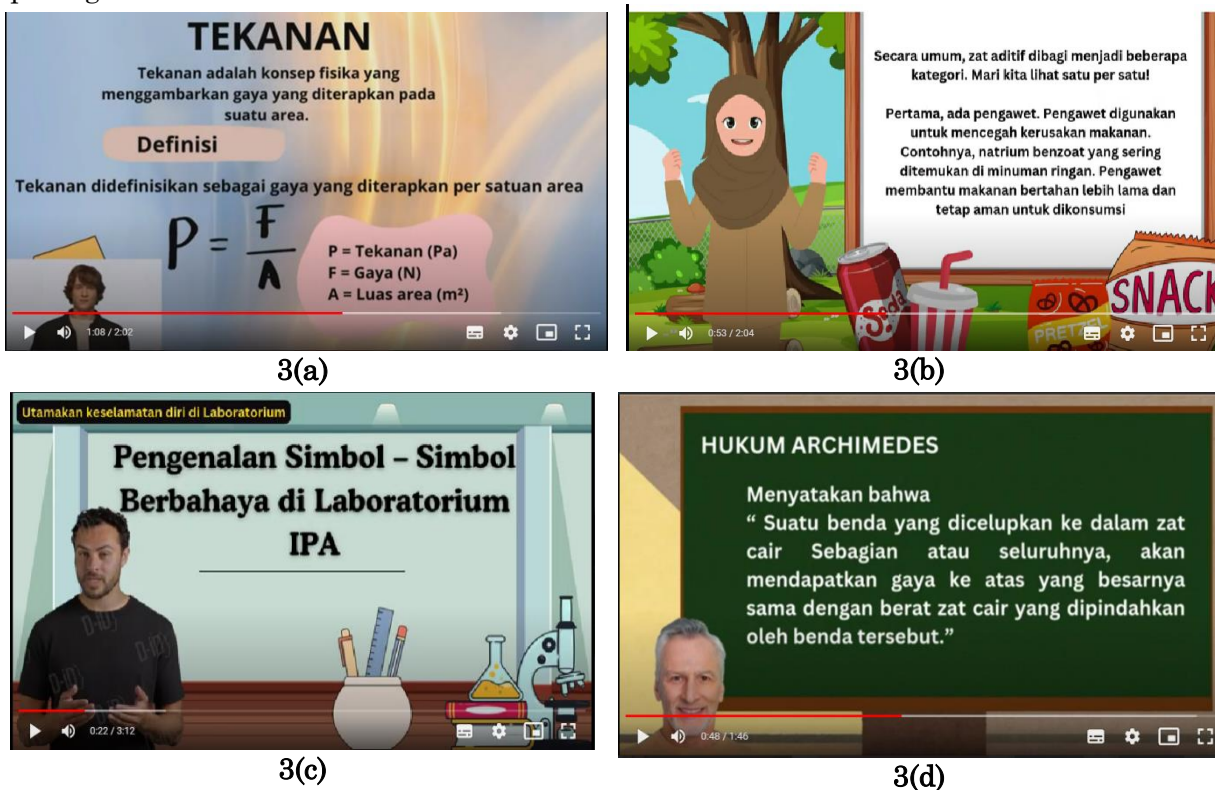
Sebelum masuk proses pembuatan video, peserta pelatihan terlebih dahulu diberikan arahan untuk membuat *storyline* video yang akan dikembangkan. Langkah ini penting agar setiap guru dapat mengakses dan menggunakan semua. Selanjutnya, narasumber memandu sesi dengan memperlihatkan contoh video animasi yang telah dibuat sebelumnya menggunakan Canva. Penayangan contoh ini bertujuan agar para peserta mendapatkan gambaran konkret mengenai hasil akhir dari proses pembuatan media pembelajaran melalui Canva, sekaligus menumbuhkan motivasi dan minat dalam mencoba membuat video mereka sendiri. Tidak hanya menampilkan contoh, narasumber juga menjelaskan berbagai fitur penting yang tersedia di Canva, seperti elemen grafis, transisi, animasi, dan alat pengeditan video yang sangat intuitif. Penyusunan storyline merupakan tahapan krusial karena berfungsi sebagai kerangka atau panduan dalam proses produksi video. Dalam konteks pelajaran IPA, storyline ini membantu guru merancang alur penjelasan materi secara sistematis, mulai dari pendahuluan, konsep utama, hingga simpulan. Misalnya, dalam menjelaskan topik "Rantai Makanan", guru dapat merancang storyline yang menunjukkan peran

produsen, konsumen, dan dekomposer secara berurutan, lengkap dengan ilustrasi dan narasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SMP.

Setelah memperhatikan contoh yang diberikan oleh narasumber, peserta pelatihan diperkenalkan dengan berbagai fitur penting dalam Canva, seperti penggunaan elemen grafis, ikon ilmiah, animasi pergerakan, transisi antar slide, serta fitur unggulan seperti voice-over (rekaman suara langsung)(Dewayanti et al., 2023). Fitur ini sangat berguna dalam membuat video animasi berbicara, karena guru dapat menambahkan narasi penjelasan pada setiap adegan atau slide video. Dengan demikian, video yang dihasilkan tidak hanya menampilkan teks dan gambar, tetapi juga menghadirkan suara guru yang menjelaskan langsung, sehingga materi terasa lebih personal dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi bagian dari upaya peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran IPA yang menuntut penjelasan yang jelas, terstruktur, dan visual. Diharapkan, hasil dari pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan guru, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA yang kompleks melalui media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Pendampingan Pembuatan video animasi

Pelaksanaan pendampingan dilakukan secara online melalui zoom meeting. Waktu diberikan selama empat pekan bagi guru untuk menyelesaikan proyek video animasi tentang mata pelajaran IPA yang diinginkan. Pendampingan ini dilakukan dua kali secara online dimaksudkan untuk memberikan bantuan kepada peserta pelatihan saat menjalankan proyek mereka. Kegiatan ini memberikan dampak yang baik bagi guru untuk menyempurnakan produk video animasi yang telah dibuat. Hasil produk video animasi dengan variasi materi yang dibuat oleh peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. A) Materi Tekanan, B) Materi Zat Aditif, C) Materi Pengenalan Kesehatan dan Keselamatan Kerja di Laboratorium, D) Materi Hukum Archimedes

Video animasi pada pembelajaran IPA dibuat dan dikembangkan oleh peserta pelatihan dari materi yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Contoh materi IPA yang dipilih peserta pelatihan antara lain; zat adiktif, hukum Archimedes, teknologi ramah lingkungan, tekanan, pengenalan simbol berbahaya di laboratorium, dan hukum newton. Video animasi yang dibuat memberikan fakta bahwa guru berperan sebagai pendidik sangat termotivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga konsep dapat tersampaikan dengan mudah kepada peserta didik. Media pembelajaran berupa video ini menjadi salah satu solusi yang inovatif untuk memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Beberapa keunggulan video animasi yang disampaikan pada penelitian terdahulu yaitu; 1) Menarik perhatian peserta didik, 2) bahasa yang digunakan mudah dipahami, 3) materi menjadi mudah dipahami oleh peserta didik (Dewayanti et al., 2023). Proses pelaksanaan pelatihan ini memiliki beberapa kendala pengembangan yang diungkapkan oleh guru ketika mengembangkan video animasi antara lain, penggunaan fitur canva yang kurang dipahami. Oleh karena itu, masih terdapat beberapa fitur yang menjadi kendala dalam melengkapi video animasi yang dibuat, contohnya ketika menambahkan musik, menginput karakter animasi berbicara kedalam canva, beberapa mengalami keterbatasan dalam membuat animasi AI karena bukan mode pro, serta kesulitan membuat animasi bergerak diaplikasi canva. Namun secara keseluruhan peserta pelatihan mampu menciptakan beberapa video animasi yang sangat kreatif dan inovatif. Beberapa peserta memasukkan unsur-unsur seperti animasi dan suara, yang tentunya meningkatkan motivasi belajar siswa. Media infografis ini juga dapat digunakan pada gadget lain seperti tablet dan telepon seluler. Dengan demikian, memberikan siswa akses *online* mandiri.

b. Tes akhir (Post-Test)

Tes akhir yang diberikan kepada peserta pelatihan pada akhir kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan video animasi menggunakan canva sebagai alat pembantu membuat media pembelajaran. Tujuan pemberian tes akhir ini yaitu untuk mengetahui apakah peserta pelatihan memiliki kemampuan dan wawasan yang lebih baik tentang video animasi dan pemanfaatan canva. Tes akhir diberikan kepada peserta pelatihan terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda. Tes disebarkan melalui *g-form* dan dilakukan secara langsung dengan perangkat *mobile* masing-masing.

Berdasarkan data yang diolah dari pemberian nilai Pre-test, Post-test, dan N-Gain, sehingga menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang video animasi dan penggunaan canva sebagai media pembelajaran IPA telah meningkat. Nilai pre-test dan post-test yaitu, nilai pre-test merupakan nilai yang diperoleh sebelum pemberiannya kepada peserta pelatihan berupa rangkaian kegiatan pengabdian yang dilakukan. Nilai Post-test adalah nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan atau setelah peserta pelatihan mengikuti pengabdian yang dilakukan. Informasi hasil pemberian tes awal dan tes akhir ditampilkan melalui Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Data Pre-Test dan Post-Test

Data	Rerata Skor	Persentase (%)
Pre-test	50	0.50
Post-test	82	0.82
N-Gain	56	0.56

Nilai pre-test dan post-test ditunjukkan pada gambar 3 untuk 40 peserta pelatihan, memiliki rata-rata 50% skor pre-test dan rata-rata 82% skor post-test, serta

skor N-Gain sebesar 56% atau 0.56 termasuk kategori sedang. Berdasarkan skor ini menunjukkan interpretasi kategori mengalami peningkatan yang cukup efektif. Hal ini berarti pelatihan dan pengabdian telah berhasil meningkatkan kemampuan dan wawasan Guru IPA SMP dalam menghasilkan video animasi. Peningkatan ini sehubungan dengan kegiatan pengabdian terdahulu yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membuat video yang diujikan pada guru sekolah dikabupaten Sleman (Sarofah et al., 2023).

Penggunaan canva sebagai media untuk membuat video telah memungkinkan guru merancang dan menjelaskan materi pembelajaran dengan mudah sehingga menghemat lebih banyak waktu (Sari et al., 2021). Selain itu, peningkatan terhadap pandangan positif guru terkait canva yang ditunjukkan penelitian oleh (Ayunia Lestari et al., 2022) menyatakan dari pelatihan, 85% guru menyatakan pendapat positif dan menyatakan minat menggunakan canva untuk membuat media pembelajaran digital, dan 85% guru menganggap canva mudah digunakan dan termotivasi untuk belajar belajar menjadi lebih baik. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video animasi pada mata pelajaran IPA sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP.

4. KESIMPULAN

Guru MGMP SMP IPA di Kota Palembang menerima pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Canva sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat. Beberapa tahapan yang dilakukan pada kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan melalui beberapa tahap: 1) pemberian tes awal; 2) pelaksanaan pengabdian; dan 3) pemberian tes akhir. Guru telah memahami dan cukup mahir menggunakan Canva untuk membuat video animasi. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan hasil *pre-test* dan *post-test* meningkat dengan skor sebesar 56 pada kategori sedang yang menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang aplikasi canva yang dapat digunakan untuk membuat video animasi yang mudah dan menarik. Partisipan yang mengikuti pelatihan juga merasa sangat terbantu dengan adanya pelatihan yang melibatkan media pembelajaran digital yang berbasis canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini seluruhnya dibiayai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2024 SP DIPA-023.17.2.677515/2024 tanggal 24 November 2023 sesuai dengan SK Rektor Nomor 001/UN9/SK.LP2M.PM/2024 tanggal 10 Juli 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S.P., 2021. Pemanfaatan canva design sebagai media pembelajaran mata kuliah fisika listrik statis. *Navigation Physics : Journal of Physics Education* 3, 8–15. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v3i1.563>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., 2022. Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler

- Purwakarta. Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJCSEE) 2, 47–54.
- Cholik, M., Umaroh, S.T., 2023. Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) 8, 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Danish, J.A., Johnson, H., Nicholas, C., Cross Francis, D., Hmelo-Silver, C.E., Park Rogers, M., Askew, R., Gerber, A., Enyedy, N., 2021. Situating video as context for teacher learning. Learning, Culture and Social Interaction 30, 100542. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2021.100542>
- Devi, B.S., Subali, B., 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis STEM untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. Unnes Physics Education Journal 10, 156–165.
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H.H., Wicaksono, A.G., 2023. Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Sinektik 4, 187–195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Desyanti, D., Sari, F., & Suarlin, J. (2024). Digitalisasi Bahan Ajar Guru Melalui Pelatihan Canva Pada SDN 002 Bagan Besar. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 5(2), 38–43. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v5i2.197>
- Gellysa Urva, Yulianti, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar . *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Markos Siahaan, S., Astra Patriot, E., Scristia, S., Helen, H., Kalsum, U., Elsa Putri, R., 2023. The Validity and Practicality of Augmented Reality-Based Media Development on Science Matter. Jurnal Pendidikan MIPA 24, 717–729. <https://doi.org/10.23960/jpmpipa/v24i4.pp717-729>
- Melinia, S., Nugroho, N., 2022. Creating a Video Using Canva Application as an English Learning Media of Recount Text Material. JEdU: Journal of English Education 2, 118–129. <https://doi.org/10.30998/jedu.v2i2.6644>
- Nadi, C.Y., Ardianto, D.T., Mussadad, A.A., 2019. Handling Abstraction in Chemistry with Animation 207, 238–242. <https://doi.org/10.2991/reka-18.2018.54>
- Patriot, E.A., Markos Siahaan, S., Cahaya Nurani, D., Agung, A., Firansilady, A., Kalsum, U., Nabilah, R., Sissy Lia, R., 2023. Pembuatan Media Infografis Melalui Pelatihan dan Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva for Education Bagi Guru-guru SD di Kota Palembang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia 5, 24–32. <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i2.236>
- Puri, G., 2023. Participatory Action Research in Social Sciences and Education. Journal of NELTA Gandaki 6, 66–77. <https://doi.org/10.3126/jong.v6i1-2.59713>
- Puspita, I., Raida, S.A., 2021. Development of Video Stop Motion Graphic Animation Oriented STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics) on Global Warming Materials in Junior High School. Thabiea: Journal of Natural Science Teaching 4, 198. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v4i2.11895>
- Putri, S.R., Ahmadi, F., 2023. Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Journal of Education Action Research 7, 446–455. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>
- Putri, T.S., Rery, usman, Agustina, 2023. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS). Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS 4, 10–16.

- Rahmawati, F., Atmojo, I.R.W., 2021. Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu* 5, 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rohmah, D.A., Hariyani, Y., Arifin, Z., 2023. Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas v sdn tanjung bumi 04. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, 6549.
- Saputra, A.G., Rahmawati, T., Andrew, B., Amri, Y., 2022. Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology* 1, 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Sari, V.K., Rusdiana, R.Y., Putri, W.K., 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Sarofah, E., Setyaningsih, A., Intang Sappaile, B., Muh Akbar Saputra, A., Asta Patma Nugraha, M., 2023. Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Materi Di Sekolah. *Community Development Journal* 4, 3070–3076.
- Sirajuddin, N.T., Wahditiya, A.A., 2024. Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)* 4, 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Unsworth, L., 2020. A Multidisciplinary Perspective on Animation Design and Use in Science Education 3–22. https://doi.org/10.1007/978-3-030-56047-8_1