

**LAPORAN AKHIR
PROGRAM DOSEN WAJIB MENGABDI**



**PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DENGAN APLIKASI CANVA
SEBAGAI MEDIA BELAJAR BERBASIS SMARTPHONE
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMPN 13 BANJARMASIN**

**Dibiayai oleh :
Universitas Lambung Mangkurat
Sesuai dengan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA)
SP DIPA-023.17.2.677518/2023 tanggal 30 November 2022**

TIM PENGABDIAN

**Ketua Tim : Dr. Syaharuddin , MA (0001037404)
Anggota : Rusmaniah M. Pd (0028119108)**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT

1. Judul Pelaksana	: Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Media Belajar Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 13 Banjarmasin
Nama Lengkap	: Dr. Syaharuddin, MA
NIDN	: 0001037404
Jabatan Fungsional	: Lektor kepala / Iva
Program Studi	: Pendidikan IPS
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nomor HP	: 087856843446
Alamat surel (e-mail)	: Syaharuddin@ulm.ac.id
Anggota	
Jumlah Anggota	: Dosen 1 Orang
Nama Anggota I/bidang keahlian	: Rusmaniah, M.Pd / Pendidikan IPS
Mahasiswa yang Terlibat	
Nama Mahasiswa/NIM	: Muhammad Fahrul Razi/2110128210026
Nama Mahasiswa/NIM	: Emelia/2110128220006
Nama Mahasiswa/NIM	: Nur Annisa/ 2110128220017
Institusi Mitra	
Nama Institusi Mitra	: SMPN 13 Banjarmasin
Alamat	: Jl. Komplek Persada No. 128 , Alalak Tengah, Kec Banjarmasin Utara, Kalimantan Selatan
Penanggung Jawab	: H. Rokhman , M.Pd
Tahun pelaksanaan	: Tahun 2023
Biaya Pengabdian Keseluruhan	: Rp. 11.300.000

Banjarmasin, 18 Agustus 2023

Ketua Tim Pengusul,

Dr. Syaharuddin, S.Pd., MA
NIP. 197403012002121004



Menyetujui:
Ketua LPM ULM

Prof. Sunardi, S.Si.,M.Si.,Ph.D
NIP. 197708202005011006

RINGKASAN

Salah satu upaya yang perlu dilakukan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu melalui pembelajaran yang menyenangkan. Satu diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. Sehingga guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam pembuatan media pembelajaran. Pada pengabdian ini akan dilakukan pelatihan keterampilan pembuatan media pembelajaran berbasis smartphone dengan menggunakan aplikasi canva.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah untuk menyampaikan tentang penentuan konten, kelebihan penggunaan aplikasi canva, pengenalan fitur canva, sedangkan metode praktik untuk memberikan kesempatan berlatih kepada guru untuk membuat media pembelajaran.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah Penulis Panjatkan Kehadirat Allah swt, karena atas rahmat dan izin-nya sehingga mampu menyelesaikan pengabdian yang berjudul **“PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DENGAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BERBASIS SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMPN 13 BANJARMASIN”** dengan tepat waktu. tak lupa sholawat serta salam selalu tercurahkan keharibaan nabi besar muhammad saw.

Semoga Allah swt membalas semua jasa bagi semua pihak yang terlibat selama ini. Akhirnya, dengan segala kerendahan hati disadari masih banyak terdapat kekurangan dalam pembuatan laporan pengabdian masyarakat ini. Diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan pengabdian ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan bagi pendidikan khususnya.

Banjarmasin, 18 Agustus 2023

Tim Pengabdi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Permasalahan Mitra	4
BAB II TARGET DAN LUARAN.....	5
2.1. Target Luaran	5
BAB III METODEDE DAN PELAKSANAAN.....	6
BAB IV KELAYAKAN PERGURAN TINGGI	8
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	10
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	13
6.1 Kesimpulan.....	13
6.2 Saran	13
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN-LAMPIRAN	15
Lampiran 1 Submission artikel ilmiah pada jurnal ber ISSN.....	16
Lampiran 2 kegiatan pelatihan.....	27
Lampiran 3 Video kegiatan (youtube)	32
Lampiran 4 Poster	33
Lampiran 5 Media	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Target Luaran	5
Tabel 4.1 Nama tim pengusul dan uraikan kepakaran dan tugas masing-masing dalam kegiatan PKM.....	9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1 Sambutan Sekaligus Pembukaan Acara	10
Gambar 5.2 Penyampaian Materi.....	11

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Submission artikel ilmiah pada jurnal ber ISSN	16
Lampiran 2 kegiatan pelatihan.....	27
Lampiran 3 Video kegiatan (youtube)	32
Lampiran 4 Poster	33
Lampiran 5 Media.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (A. Pane dan M. D. Dasopang , 2017). Sedangkan Sunhaji (2014) mendefinisikan proses pembelajaran sebagai suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (event of learning) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Menurut Hamalik (2016), pembelajaran terdiri dari faktor manusiawi, fasilitas atau peralatan, dan mekanisme proses yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran, peserta didik, tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan bahan pembelajaran, teknik pembelajaran, sarana pembelajaran (alat, media), dan evaluasi pembelajaran merupakan faktor utama yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar (O. Hamalik, ,2016). Berikut ini adalah uraiannya: (1) Aspek yang paling signifikan dari kegiatan belajar mengajar adalah adanya tujuan pembelajaran. Tujuan ini menjadi tolak ukur untuk mengukur efektivitas proses belajar mengajar. (2) Bahan/materi pembelajaran adalah materi ilmiah yang mengacu pada kurikulum dan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. (3) Selama proses belajar mengajar, metode pembelajaran adalah metode yang digunakan oleh pengajar (pendidik) untuk memberikan kontak siswa-guru. (4) Media pembelajaran adalah segala media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, isi, atau pesan pembelajaran, baik audio, visual, maupun audio visual. (5) Penilaian pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena memungkinkan guru dan siswa untuk melihat sejauh mana tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran telah terpenuhi merupakan faktor utama yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Guru, sebagai pemain utama dalam pembelajaran sepanjang hayat, harus berpengalaman dalam mengajarkan pengetahuan dan keterampilan (A. Suryanda, E. P. Azrai and D. S. Rini, 2021).

Tantangan dalam pembelajaran yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman peserta didik. Guru sebagai seorang pendidik harus mampu untuk melaksanakan hal yang demikian. Peserta didik akan mendapatkan motivasi belajar ketika seorang guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai

media baik secara konvensional maupun berbasis teknologi. Namun pada zaman sekarang, yang lebih menekankan kepada teknologi, lebih baiknya seorang guru menggunakan media-media yang terintegrasi dengan adanya teknologi untuk membantu meningkatkan motivasi belajar dari siswa, yang tentunya juga akan berdampak kepada tingkat pemahaman dan keberhasilan dari siswa tersebut juga.

Guru sebagai motivator memiliki peran untuk memberikan motivasi dan penyemangat dalam proses pembelajaran kepada siswa. Sebagai seorang motivator tentunya peran ini sangat penting bagi seorang guru karena dapat membangkitkan minat, dan mengarahkan siswa terkait yang diminatinya. Dalam pembelajaran akan dapat dikatakan berhasil ketika siswa memiliki motivasi belajar, maka dari itu guru dituntut untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru harus mampu untuk kreatif dalam upaya untuk membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar dari siswa dengan langkah yang dapat dilakukan seperti memperjelas tujuan yang ingin dicapai, membangkitkan minat siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar bagi siswa, memberi pujian kepada siswa atas keberhasilan yang diterimanya, memberikan penilaian, memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan siswa, dan menciptakan persaingan dan Kerjasama antar siswa (Abdullah & Fahmi, 2022),

Guru dalam hal kreatif dan inovatif menjadi sebuah keharusan untuk dimiliki terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik perhatian bagi siswa. Pesatnya pertumbuhan teknologi di era modern saat ini telah membantu kemajuan berbagai aspek kehidupan manusia. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Aspek terpenting dari kemajuan teknologi adalah teknologi informasi dan komunikasi yang dibantu oleh teknologi elektronik. Manusia sebagai pengguna teknologi harus dapat memanfaatkan teknologi saat ini maupun kemajuan teknologi di masa yang akan datang. Manusia khususnya dalam bidang pendidikan harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan dapat menjadi orang yang mampu dalam memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang pada masa sekarang. Inisiatif dari seorang guru harus muncul dari diri mereka, karena dengan mudahnya pencarian informasi terkait hal baru tentunya akan sangat membantu bagi guru terutama dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai saluran menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik dengan berbagai variasi yang dapat dilakukan oleh guru melalui media pembelajaran yang dibuat.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. Media pembelajaran dapat

berupa visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran visual sendiri merupakan media yang berisikan pesan, informasi dengan lebih khususnya materi pelajaran yang disajikan dengan menarik serta kreatif yang hanya bisa diamati oleh indera penglihatan misalkan gambar, kemudian untuk media pembelajaran audio merupakan media yang memiliki pesan maupun materi pelajaran yang tentunya disajikan dengan menarik serta kreatif dengan hanya menggunakan indera pendengaran saja misalkan suara dari radio, dan media pembelajaran audiovisual yaitu media yang mengkombinasikan antara indera penglihatan dan pendengaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tentunya, misalkan dengan video animasi pembelajaran (Sablia & Yulianto, 2022).

Guru dapat membuat media pembelajaran yang mudah dan efektif satu diantaranya melalui smartphone dengan aplikasi yang beragam dengan berbagai macam fitur yang dapat digunakan satu diantaranya melalui aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi Canva. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Salah satu yang dapat digunakan di Canva adalah dalam pembuatan video animasi, yang mana Canva memiliki berbagai macam fitur menarik baik dari element maupun design yang sudah tersedia, sehingga bagi guru dapat memanfaatkan hal yang demikian untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Canva dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat disesuaikan untuk semua kalangan umur, sehingga video animasi dalam pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva yang banyak manfaatnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Bambang Subiyakto dan Jumriani (2022) tentang pengembangan media pembelajaran game edukatif android berbasis produk lokal kampung tematik kota Banjarmasin untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, dalam penelitian menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang mana dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 13 Banjarmasin, pemanfaatan media pembelajaran berbasis

android atau smartphone masih minim. Guru – guru masih kurang terampil dalam membuat media digital terutama guru senior. Sehingga pada pengabdian ini penulis tertarik untuk memberikan pelatihan dalam pembuatan video animasi dengan aplikasi canva sebagai media belajar berbasis smartphone untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 13 Banjarmasin.

1.2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil analisis situasi, permasalahan yang akan diselesaikan yaitu kurangnya keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu, perlu dilakukan sosialisasi dan peningkatan keterampilan guru-guru IPS dalam pembuatan video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva pada smartphone. Media pembelajaran yang dibuat melalui smartphone akan lebih mudah, fleksibel dan menarik. Untuk itu dilakukan kegiatan pelatihan mengenai pelatihan desain video animasi, agar guru-guru dapat menggunakan media tersebut pada proses pembelajaran dengan pembuatan yang lebih fleksibel. Tujuannya adalah agar peserta didik di sekolah mitra menjadi semakin bersemangat dan antusias dalam pembelajaran dengan media pembelajaran audiovisual yang menarik serta memudahkan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB II TARGET DAN LUARAN

2.1. Target Luaran

Adapun target luaran yang akan dihasilkan oleh program PKM ini dijelaskan dalam tabel 2.1 dibawah ini

Tabel 2.1 Target Luaran

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian
Luaran Wajib			
1	Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding	Artikel berjudul Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Jurnal ber ISSN Jurnal of Social Development	<i>Publish</i>
2	Publikasi pada media massa online	https://banjarmasin.tribunnews.com/2023/08/20/guru-smpn-13-banjarmasin-antusias-ikuti-pelatihan-pembuatan-video-animasi-prodi-pendidikan-ips-ilm	Sudah terbit
3	Pelatihan Pembuatan Video Animasi	Bersama guru SMPN 13 Banjarmasin	Sudah dilaksanakan
Luaran Tambahan			
1	Video Youtube	Video Kegiatan: https://youtu.be/9vypcybykIU Video Hasil Kegiatan:	Sudah terbit
2	Poster		Sudah selesai

BAB III

METODE DAN PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program ini terdiri dari sejumlah tahapan yaitu (1) melakukan pendataan peserta yang akan mengikuti pelatihan, (2) menyiapkan aplikasi dan peralatan pelatihan, (3) pelaksanaan pelatihan pembuatan video animasi dengan menggunakan Canva bagi guru-guru IPS di SMPN 13 Banjarmasin, (4) membuat laporan kegiatan, (5) melakukan publikasi kegiatan.

1. Pendataan peserta

Pendataan peserta akan dilaksanakan selama 2 minggu dengan cara memberikan undangan ke sekolah mitra, yaitu SMPN 13 Banjarmasin. Pelatihan ini diharapkan akan dilakukan secara luring dengan jumlah terbatas dan juga daring untuk dapat menjaring peserta yang memiliki keinginan untuk menghadiri kegiatan yang dibuat.

2. Menyiapkan aplikasi dan peralatan pelatihan

Mempersiapkan aplikasi Canva sebagai pedoman dalam pengarahan saat pelatihan serta menyiapkan peralatan untuk keperluan pelatihan.

3. Pelaksanaan pelatihan

Pelatihan akan dilakukan secara blended. Pelatihan daring akan dilakukan melalui aplikasi *video conference*, sedangkan pelatihan luring akan dilaksanakan di ruang aula SMPN 13 Banjarmasin. Pelaksanaan pelatihan direncanakan pada bulan mei-oktober 2023. Adapun materi pelatihan meliputi :

- a. Persiapan konten untuk video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva
- b. Perkenalan fitur – fitur pada aplikasi Canva
- c. Teknik pengeditan video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva

4. Evaluasi

Pada akhir kegiatan peserta akan mengisi kuesioner tentang tanggapannya terhadap kegiatan pelatihan.

5. Indikator keberhasilan

Peserta berhasil membuat video animasi pembelajaran pada salah satu materi dalam buku ajar. Indikator keberhasilan kegiatan pelatihan dari segi proses dapat dilihat dari hasil evaluasi yang didasarkan pada taraf respons peserta mengenai kebermanfaatan kegiatan pelatihan.

Indikator keberhasilan yaitu lebih dari 50% peserta dapat membuat video animasi pembelajaran. Misal peserta yang hadir memenuhi 20 orang, maka minimal video pembelajaran yang dibuat yaitu 11 video animasi.

6. Pembuatan laporan

Laporan akhir disusun setelah pelaksanaan kegiatan selesai. Laporan dibuat sesuai dengan format yang telah ditentukan.

7. Publikasi kegiatan

Publikasi dilakukan dengan cara melakukan pengiriman artikel kegiatan pada jurnal nasional ber ISSN

8. Publikasi kegiatan

Publikasi dilakukan dengan cara melakukan pengiriman artikel kegiatan pada jurnal nasional ber ISSN.

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Lambung Mangkurat (LPPM ULM) terus berupaya untuk selalu meningkatkan kebermanfaatan civitas akademika ULM bagi masyarakat melalui program pengabdian kepada masyarakat (PKM). LPPM ULM memiliki rencana strategis yang mengacu pada visi universitas yaitu “Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang Unggul, Terpercaya dan Mandiri dalam Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dengan Unggulan Lingkungan Lahan Basah”.

Pogram PKM yang dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa ini bertujuan untuk mencapai rencana strategi pengabdian kepada masyarakat yang telah dirancangan oleh LPPM ULM, yaitu:

1. Pemberdayaan Dosen sebagai pengembang kelompok pengabdian kepada masyarakat, melalui Pembentukan dan pendampingan dosen-dosen kelompok pengabdian di tingkat fakultas
2. Meningkatkan kerjasama dengan lembaga mitra baik nasional dan internasional, melalui Pemantapan dan peningkatan jejaring dan kerjasama dengan lembaga nasional dan internasional di bidang pengabdian kepada masyarakat.
3. Meningkatkan publikasi karya Pengabdian kepada Masyarakat.
4. Meningkatkan relevansi pengabdian kepada masyarakat dengan kualitas pembelajaran dan kebutuhan masyarakat.
5. Meningkatkan kapasitas dosen dalam kegiatan pengabdian dan penulisan karya pengabdian kepada masyarakat.

Pada tahun 2020, program PKM yang dilaksanakan oleh LPPM ULM menjaring 40 tim terbaik dari 208 pendaftar yang disetujui untuk didanai melalui skema PNBPN dan hal ini sesuai dengan target dan capaian indikator sasaran program pengabdian kepada masyarakat ULM periode tahun 2020-2024 yang diperlihatkan pada gambar 4.1.

Tahun	Target (judul)	Anggaran (Rp)	Sumber Dana
2020	40	400.000.000	PNBP + DRPM
2021	45	400.000.000	PNBP + DRPM
2022	50	400.000.000	PNBP + DRPM
2023	55	400.000.000	PNBP + DRPM
2024	60	400.000.000	PNBP + DRPM

Gambar 4 1 Target dan Capaian Indikator Sasaran Program Pengabdian kepada Masyarakat ULM Periode Tahun 2020 - 2024

- a) Jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan seluruh persoalan atau kebutuhan mitra.

Topik permasalahan yang akan diselesaikan adalah pada bidang IPS dengan menekankan pada Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru-Guru IPS Di SMPN 13 Banjarmasin Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme. Oleh karena itu dibentuk tim memiliki kepakaran pada bidang pendidikan IPS untuk menunjang pelatihan. Tim PKM ini dibentuk khusus dengan memperhitungkan persoalan dan juga kebutuhan mitra agar dapat diselesaikan secara terukur.

- b) Nama tim pengusul dan uraikan kepakaran dan tugas masing-masing dalam kegiatan PKM

Tabel 4 1 Nama tim pengusul dan uraikan kepakaran dan tugas masing-masing dalam kegiatan PKM

No	Nama	Bidang Keahlian	Uraian Tugas
1	Dr. Syaharuddin , MA (Ketua Pengusul)	IPS	1. Membuat perencanaan terkait kegiatan PKM 2. Melakukan validasi materi yang akan diberikan pada sosialiasasi.
2	Rusmaniah. M. Pd (Anggota Pengusul)	IPS	1. Menyusun materi pelatihan dalam kegiatan PKM. 2. Mempersiapkan kebutuhan mitra yang terkait kegiatan PKM

BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Kegiatan pengabdian ini dilakukan oleh Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM bekerjasama dengan SMPN 13 Banjarmasin dan dilaksanakan di SMPN 13 Banjarmasin, dilaksanakan dengan berbagai kegiatan yang bertujuan dalam kemampuan terhadap pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva sebagai media belajar berbasis *smartphone*. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini terdapat beberapa agenda dalam pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan pembuatan video animasi kepada para guru sebagai peserta dalam meningkatkan kemampuan dalam pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva berbasis *smartphone*. Kegiatan ini dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM dan beberapa mahasiswa yang ikut membantu jalannya kegiatan pelatihan.

Kegiatan ini diawali dengan pembukaan yang dibuka oleh Bapak H. Rokhman, M.Pd Selaku Kepala Sekolah SMPN 13 Banjarmasin dan Ibu Dr. Mutiani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan IPS, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan tentang bagaimana pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva sebagai media belajar berbasis *smartphone* kepada guru di SMPN 13 Banjarmasin dengan tahapan pengenalan konten video animasi dengan aplikasi Canva, pengenalan fitur-fitur Canva, dan teknik pengeditan video animasi dengan aplikasi Canva. Sehingga kegiatan belajar mengajar di SMPN 13 Banjarmasin nanti akan lebih bervariasi dan berbasis teknologi kekinian.

Gambar 5 1 Sambutan Sekaligus Pembukaan Acara



Pada kegiatan pelatihan, peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pemberian materi tentang bagaimana cara pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva berbasis *smartphone* yang diberikan oleh Ibu Rusmaniah, M.Pd sebagai pemateri. Diharapkan pada kegiatan ini dapat memberikan dan meningkatkan softskill dan hardskill kepada mitra SMPN 13 Banjarmasin dalam pembuatan video animasi.

Gambar 5 2 Penyampaian Materi



Program Studi Pendidikan IPS bekerjasama dengan mitra SMPN 13 Banjarmasin dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan softskill dan hardskill para guru SMPN 13 Banjarmasin dalam pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva berbasis *smartphone*.

2. Keterlibatan pihak dalam yang bekerjasama dalam kegiatan pengabdian masyarakat dalam melaksanakan pelatihan dalam pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva berbasis *smartphone* di SMPN 13 Banjarmasin, kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Universitas Lambung Mangkurat (ULM), lalu terdapat kegiatan praktek dalam pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva berbasis *smartphone* yang diarahkan oleh Ibu Rusmaniah, M.Pd sangat berperan dalam kegiatan ini dan bekerjasama dengan pihak mitra. Sehingga melalui kegiatan pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan dalam pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva berbasi *smartphone*, serta dapat dikembangkan kreatifitas para mitra SMPN 13 Banjarmasin dalam mengaplikasikannya.

3. Kegiatan yang dilakukan oleh Program Studi Pendidikan IPS dalam pembuatan video animasi dengan aplikasi Canva berbasis *smartphone* dapat mempermudah mitra dalam hal ini guru atau tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga dalam kegiatan belajar nantinya akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar dengan adanya aplikasi Canva berbasis *smartphone*.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat “Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” dapat memberikan dampak baik pada pengetahuan guru terhadap penggunaan ponsel sebagai media dalam membuat bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan. Dengan adanya pembelajaran audio visual kepada peserta didik maka dapat meningkatkan motivasi pembelajaran dan pemahaman mereka pada materi yang dipelajari pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Diharapkan pada kegiatan ini dapat memberikan dan meningkatkan soft skill kepada mitra yaitu guru-guru di SMPN 13 Banjarmasin.

6.2 Saran

Melalui kegiatan pengabdian yang dilakukan ini diharapkan agar semua pihak dapat terus berkolaborasi untuk memberikan inovasi dalam pendidikan terutama bagi para pendidik untuk terus mengasah soft skill agar dapat mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pane and M. D. Dasopang, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, vol. 3, no. 2, pp. 333-352, 2017.
- A. Suryanda, E. P. Azrai and D. S. Rini, "Peningkatan Keterampilan Guru IPA dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 4, pp. 836-842, 2021.
- Abdullah, A., & Fahmi, Z. (2022). Peran Guru Sebagai Motivator Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 29-44.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529-1534.
- O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto*, vol. 2, no. 2, pp. 30-46, 2014.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

PENYERAHAN AKTIF

ID	MM-DD PENGAJUAN	BAGIAN	PENULIS	JUDUL	STATUS
9608	07-25	ART	Syahrudin, Rusmaniah, Ilhami,...	PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DENGAN APLIKASI CANVA...	Menunggu Penugasan

1 - 1 of 1 Item

E-ISSN : 2988-1471
P-ISSN : 2988-3652

JOURNAL OF SOCIAL DEVELOPMENT

Published by
Social Studies Education Department
Lambung Mangkurat University

Article Acceptance Letter

No. 001/J-SOD/SK/2023

Dear **Syahrudin, Rusmaniah, M. Ridha Ilhami, Nursahid, Muhammad Risalan Uzhma**

On behalf of the committee of *Journal of Social Development*, I am glad to inform you that your manuscript:

Entitled : Training on Making Animated Videos with the Canva Application as an Effort to Increase Student Learning Motivation

Author(s) : Syahrudin, Rusmaniah, M. Ridha Ilhami, Nursahid, Muhammad Risalan Uzhma

Affiliation : Universitas Lambung Mangkurat, Universitas Lambung Mangkurat, Universitas Lambung Mangkurat, Universitas Lambung Mangkurat

URL Artikel : <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/JSD/missionReview/9608>

HAS BEEN ACCEPTED to be Published in *Journal of Social Development* Vol. 1 No. 2 (2023).

The Journal of Social Development publishes articles from community service and focuses on the Development of Social Activities. The Journal of Social Development is managed by the Social Studies Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University and is published twice a year (May and November). Reviewers and Editorial Members will review each manuscript received by the editorial board.

Sincerely Yours,
Banjarmasin, 2023, July 29

Editor in Chief



Mutiani

Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Syharuddin

syahar@ulm.ac.id

Social Studies Education Departement, FKIP Lambung Mangkurat University

Rusmaniah

rusmaniah@ulm.ac.id

Social Studies Education Departement, FKIP Lambung Mangkurat University

M. Ridha Ilhami

ridha.ilhami@ulm.ac.id

Social Studies Education Departement, FKIP Lambung Mangkurat University

Nursahid

nursahid601@gmail.com

Social Studies Education Departement, FKIP Lambung Mangkurat University

M. Risalan Uzhma

mrisalanuzhma012@gmail.com

Social Studies Education Departement, FKIP Lambung Mangkurat University

Article History

Received: 00/00/00 Review: 00/00/00 Revision: 00/00/00 Available Online:
00/00/00

Abstrak

Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan melakukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Kemudian dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis dengan teknologi. Sehingga pada pengabdian ini akan dilakukan pelatihan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis smartphone dengan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilakukan dengan bermitra SMP Negeri 13 Banjarmasin. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah dilakukan untuk menyampaikan tentang keunggulan penggunaan aplikasi Canva, sedangkan metode praktik menggunakan untuk memberikan kesempatan berlatih kepada guru untuk membuat media pembelajaran video animasi. Tujuan pelaksanaannya untuk memberikan inovasi kepada guru supaya peserta didik tidak jenuh dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi.

Kata Kunci: Canva, Video Animasi, Motivasi Belajar

Abstract

One of the efforts made in increasing student learning motivation is by making fun learning innovations. Then by using learning media based on technology. So that in this service there will be skills training in making smartphone-based learning media with the Canva application. This training was conducted in partnership with SMP Negeri 13 Banjarmasin. The method used in this activity is the lecture and practice method. The lecture method is carried out to convey the advantages of using the Canva application, while the practical method is used to provide opportunities for teachers to practice making animated video learning media. The purpose of its implementation is to provide innovation to teachers so that students are not bored in learning and make it easier for students to understand the material.

The abstract is written in a maximum of 250 words in Indonesian and English. The abstract must be clear, descriptive, and must briefly describe the problem under study. The abstract includes the background, objectives, methods, and research results and ends without conclusions. (11pt, Times New Roman, regular)

Keywords: *Canva, Animated Videos, Learning Motivation*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (A. Pane dan M. D. Dasopang, 2017). Sedangkan Sunhaji (2014) mendefinisikan proses pembelajaran sebagai suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (event of learning) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Menurut Hamalik (2016), pembelajaran terdiri dari faktor manusiawi, fasilitas atau peralatan, dan mekanisme proses yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran, peserta didik, tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan bahan pembelajaran, teknik pembelajaran, sarana pembelajaran (alat, media), dan evaluasi pembelajaran merupakan faktor utama yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar (O. Hamalik, 2016). Berikut ini adalah uraiannya: (1) Aspek yang paling signifikan dari kegiatan belajar mengajar adalah adanya tujuan pembelajaran. Tujuan ini menjadi tolak ukur untuk mengukur efektivitas proses belajar mengajar. (2) Bahan/materi pembelajaran adalah materi ilmiah yang mengacu pada kurikulum dan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. (3) Selama proses belajar mengajar, metode pembelajaran adalah metode yang digunakan oleh pengajar (pendidik) untuk memberikan kontak siswa-guru. (4) Media pembelajaran adalah segala media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, isi, atau pesan pembelajaran, baik audio, visual, maupun audio visual. (5) Penilaian pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena memungkinkan guru dan siswa untuk melihat sejauh mana tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran telah terpenuhi merupakan faktor utama yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Guru, sebagai pemain utama dalam pembelajaran sepanjang hayat, harus berpengalaman dalam mengajarkan pengetahuan dan keterampilan (A. Suryanda, E. P. Azrai and D. S. Rini, 2021).

Tantangan dalam pembelajaran yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman peserta didik. Guru sebagai seorang pendidik harus mampu untuk melaksanakan hal yang demikian. Peserta didik akan mendapatkan motivasi belajar ketika seorang guru

melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai media baik secara konvensional maupun berbasis teknologi. Namun pada zaman sekarang,

yang lebih menekankan kepada teknologi, lebih baiknya seorang guru menggunakan media- media yang terintegrasi dengan adanya teknologi untuk membantu meningkatkan motivasi belajar dari siswa, yang tentunya juga akan berdampak kepada tingkat pemahaman dan keberhasilan dari siswa tersebut juga.

Guru sebagai motivator memiliki peran untuk memberikan motivasi dan penyemangat dalam proses pembelajaran kepada siswa. Sebagai seorang motivator tentunya peran ini sangat penting bagi seorang guru karena dapat membangkitkan minat, dan mengarahkan siswa terkait yang diminatinya. Dalam pembelajaran akan dapat dikatakan berhasil ketika siswa memiliki motivasi belajar, maka dari itu guru dituntut untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru harus mampu untuk kreatif dalam upaya untuk membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar dari siswa dengan langkah yang dapat dilakukan seperti memperjelas tujuan yang ingin dicapai, membangkitkan minat siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar bagi siswa, memberi pujian kepada siswa atas keberhasilan yang diterimanya, memberikan penilaian, memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan siswa, dan menciptakan persaingan dan Kerjasama antar siswa (Abdullah & Fahmi, 2022),

Guru dalam hal kreatif dan inovatif menjadi sebuah keharusan untuk dimiliki terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik perhatian bagi siswa. Pesatnya pertumbuhan teknologi di era modern saat ini telah membantu kemajuan berbagai aspek kehidupan manusia. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Aspek terpenting dari kemajuan teknologi adalah teknologi informasi dan komunikasi yang dibantu oleh teknologi elektronik. Manusia sebagai pengguna teknologi harus dapat memanfaatkan teknologi saat ini maupun kemajuan teknologi di masa yang akan datang.

Manusia khususnya dalam bidang pendidikan harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan dapat menjadi orang yang mampu dalam memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang pada masa sekarang. Inisiatif dari seorang guru harus muncul dari diri mereka, karena dengan mudahnya pencarian informasi terkait hal baru tentunya akan sangat membantu bagi guru terutama dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai saluran menyampaikan ilmu pengetahuan

kepada siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik dengan berbagai variasi yang dapat dilakukan oleh guru melalui media pembelajaran yang dibuat.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran visual sendiri merupakan media yang berisikan pesan, informasi dengan lebih khususnya materi pelajaran yang disajikan dengan menarik serta kreatif yang hanya bisa diamati oleh indera penglihatan misalkan gambar, kemudian untuk media pembelajaran audio merupakan media yang memiliki pesan maupun materi pelajaran yang tentunya disajikan dengan menarik serta kreatif dengan hanya menggunakan indera pendengaran saja misalkan suara dari radio, dan media pembelajaran audiovisual yaitu media yang mengkombinasikan antara indera penglihatan dan pendengaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tentunya, misalkan dengan video animasi pembelajaran (Sablia & Yulianto, 2022).

Guru dapat membuat media pembelajaran yang mudah dan efektif satu diantaranya melalui smartphone dengan aplikasi yang beragam dengan berbagai macam fitur yang dapat digunakan satu diantaranya melalui aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi Canva.

Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Salah satu yang dapat digunakan di Canva adalah dalam pembuatan video animasi, yang mana Canva memiliki berbagai macam fitur menarik baik dari element maupun design yang sudah tersedia, sehingga bagi guru dapat memanfaatkan hal yang demikian untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.

Canva dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat disesuaikan untuk semua kalangan umur, sehingga video animasi dalam pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva yang banyak manfaatnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Bambang Subiyakto dan Jumriani (2022) tentang pengembangan media pembelajaran game edukatif android berbasis produk lokal kampung tematik kota banjarmasin untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, dalam penelitian menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang mana dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Metode

Kegiatan yang dilakukan yaitu berupa pengabdian kepada masyarakat tentang melatih guru dalam membuat video animasi dengan aplikasi canva dengan upaya meningkatkan belajar peserta didik dan dilaksanakan di SMPN 13 Banjarmasin. Tujuannya untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran melalui media pembelajaran yang unik sehingga dapat meningkatkan belajar peserta didik. Adapun sejumlah tahapan yaitu:

1. Pendataan peserta

Pendataan peserta akan dilakukan selama 2 minggu dengan cara memberikan undangan ke sekolah mitra yaitu SMPN 13 Banjarmasin. pelatihan ini diharapkan akan dilakukan secara luring dnegan jumlah terbatas dan juga daring untuk dapat menjangring peserta yang memiliki keinginan untuk menghadiri kegiatan yang dibuat.

2. Menyiapkan aplikasi dan peralatan pelatihan

Mempersiapkan aplikasi Canva sebagai pedoman dalam pengarahsan saat pelatihan serta menyiapkan peralatan untuk keperluan pelatihan.

3. Pelaksanaan pelatihan

Pelatihan akan dilakukan secara blended. Pelatihan daring akan dilakukan melalui aplikasi video *conference*, sedangkan pelatihan luring akan dilaksanakan di ruang aula SMPN 13 Banjarmasin. pelaksanaan pelatihan direncanakan pada bulan mei-oktober 2023. Adapun materi pelatihan meliputi: persiapan konten untuk video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva, pengenalan fitur-fitur pada aplikasi Canva, dan Teknik pengeditan video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva.

4. Evaluasi

Pada akhir kegiatan peserta akan mengisi kuesioner tentang tanggapannya terhadap kegiatan pelatihan.

5. Indikator keberhasilan

Peserta yang berhasil membuat video animasi pembelajaran pada salah satu materi dalam buku ajar. Indikator keberhasilan kegiatan pelatihan dari segi proses dapat dilihat dari hasil evaluasi yang didasarkan pada taraf respons peserta mengenai kebermanfaatan kegiatan pelatihan. Indikator keberhasilan yaitu lebih dari 50% peserta dapat membuat video animasi pembelajaran. Misal peserta yang hadir

memenuhi 20 orang, maka minimal video pembelajaran yang dibuat yaitu 11 video animasi.

6. Pembuatan laporan

Laporan akhir disusun setelah pelaksanaan kegiatan selesai. Laporan dibuat sesuai dengan format yang telah ditentukan.

7. Publikasi kegiatan

Publikasi dilakukan dengan cara melakukan pengiriman artikel kegiatan pada jurnal nasional ber-ISSN.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” dilaksanakan pada hari senin, tanggal 10 Juli 2023. Pelaksanaannya dilakukan beberapa jam. Pengabdian ini menyertakan para guru dari SMPN 13 Banjarmasin sebagai peserta pelatihan pada kegiatan pelatihan. Hal ini dimaksudkan agar tenaga pendidik dapat mengembangkan dan meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran elektronik guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperoleh penjelasan dari media pembelajaran dengan jelas dan materi dan menarik.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan sosialisasi oleh narasumber terkait cara dalam mengedit video animasi menggunakan aplikasi canva yang bisa di unduh melalui ponsel masing-masing peserta dan dapat mempraktekan sesuai arahan yang di berikan oleh narasumber. Tujuan pelaksanaannya agar memberikan pengetahuan bagi peserta perihal bagaimana cara memanfaatkan aplikasi Canva dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik.

Kegiatan ini diawali dengan pembukaan yang dibuka oleh H, Rokhman Selaku kepala SMPN 13 Banjarmasin, kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi tentang mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi di aplikasi Canva. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu. Penggunaan Canva ini sangat mudah digunakan oleh guru dalam membuat materi berbentuk video animasi.



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan

Pada kegiatan pelatihan, peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pemberian materi tentang bagaimana cara menggunakan Canva untuk membuat video animasi yang diberikan oleh Rusmaniah, M.Pd sebagai pemateri atau narsum. Pada kegiatan ini dapat memberikan dan meningkatkan softskill kepada guru dalam membuat video animasi. Keterlibatan pihak dalam bekerja sama dalam kegiatan pengabdian masyarakat dalam melaksanakan pelatihan keahlian guru. Sehingga melalui kegiatan pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan media elektronik sebagai bahan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar. Serta dapat mengembangkan kreatifitas guru dalam mengaplikasikannya dalam pembelajaran.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan

Pada kegiatan ini juga diadakan lomba edit video animasi dalam menggunakan Canva yang ditentukan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat peserta semakin antusias dalam mengikuti kegiatan serta berusaha membuat dengan hasil yang semenarik mungkin. Dengan adanya lomba ini tentu akan mendapatkan hadiah yang diberikan untuk peserta dengan hasil paling menarik. Tiga peserta dengan hasil₂₃ terbaik akan mendapatkan hadiah berupa bingkisan yang telah disediakan oleh pemateri sebagai apresiasi terhadap hasil

karya.



Gambar 3. Pemberian Hadiah Kepada Peserta

Kegiatan yang dilakukan oleh program studi Pendidikan IPS dalam mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran berupa video animasi sebagai bahan ajar yang inovatif dengan tujuan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat memberikan pemahaman siswa, khususnya secara audio visual akan lebih dipahami terkait ilustrasi yang disajikan sehingga pada hasilnya akan lebih efektif dan efisien pada proses belajar mengajar.

Pada kegiatan pengabdian terdapat beberapa peserta yang mana mempraktekan masih mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi. Mengingat faktor usia yang menjadi hambatan sehingga dalam memahami dalam prakteknya ada pada aplikasi Canva mengalami berbagai kesulitan. Pada kegiatan ini terdapat lomba mengedit video animasi sebagai media pembelajaran dan tiga peserta terbaik akan mendapatkan hadiah berupa bingkisan yang sudah disediakan oleh panitia.



Gambar244. Foto Bersama

Pada penelitian Syaparuddin dan Elihami yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Paket C” hasil penelitiannya diperoleh melalui dua siklus. Pada siklus pertama yaitu tes motivasi belajar peserta didik mendapatkan hasil 70,75% yang berkategori sedang. Sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 75,73% berkategori tinggi (Syaparuddin & Elihami, 2019). Kemudian pada penelitian Dian Laras Utami, Yuni Wibowo, Tutiek Rahayu yang berjudul “Penyusunan Media Pembelajaran Video Animasi Sistem Saraf Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kasihan Bantul” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajara berbasis video animas ini dapat penilaian baik sebesar 76,05% dan respon positif peserta didik mencapai 82,5% sehingga media pembelajaran ini merupakan tentang proses yang terjadi pada sistem saraf untuk siswa kelas XI SMA layak digunakan (Utami et al., 2017).

Sedangkan pada penelitian Suyanti, Maya Kartika Sari, dan Vivi Rulviana yang berjudul “Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitiannya berupa penggunaan powtoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Kebonalas dan penggunaannya bisa sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Kebonalas pada tiap siklus dari 72,88 menjadi 89,90 (Suyanti et al., 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa media video ini dengan menggunakan Canva pada materi bisa meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan saat berlangsungnya pembelajaran.

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat “Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” dapat membrikan dampak baik pada pengetahuan guru terhadap penggunaan ponsel sebagai media dalam membuat bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan. Dengan adanya pembelajaran audio visual kepada peserta didik maka dapat meningkatkan motivasi pembelajaran dan pemahaman mereka pada materi yang dipelajari pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada kegiatan ini adapun beberapa kendala peserta seperti tidak dapat menggunakan fitur yang ada pada aplikasi Canva. Dalam pelaksanaannya juga diberikan hadiah kepada peserta yang membuat video animasi terbaik. Sehingga membuat antusiasme peserta dalam membuat video animasi pada aplikasi Canva.

Daftar Pustaka

- A. Pane and M. D. Dasopang, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, vol. 3, no. 2, pp. 333-352, 2017.
- A. Suryanda, E. P. Azrai and D. S. Rini, "Peningkatan Keterampilan Guru IPA dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 4, pp. 836-842, 2021.
- Abdullah, A., & Fahmi, Z. (2022). Peran Guru Sebagai Motivator Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 29-44.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529-1534.
- O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto*, vol. 2, no. 2, pp. 30-46, 2014.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322-328.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video pada pembelajaran PKN di sekolah paket c. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Utami, D. L., Wibowo, Y., & Rahayu, T. (2017). Penyusunan media pembelajaran video animasi sistem saraf untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kasihan Bantul. *Jurnal Edukasi Biologi*, 6(2), 105-110.

Lampiran 2 kegiatan pelatihan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon (0511) 3304914 Laman kip.ulm.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 2558/UN8.1.2/KP/2023

Memperhatikan surat Koordinator Program Studi Pendidikan IPS Nomor 086/UN8.1.2.1.6/KP/2023 tanggal 9 Juni 2023, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat dengan ini menugaskan:

No	Nama/NIP/NIM	Pangkat/Gol.	Jabatan
1	Dr. Syaharuddin, S.Pd.,MA. 197403012002121004	Pembina/IVa	Dosen/Ketua
2	Rusmaniah, S.Pd., M.Pd. 19911128 202012 2 013	Penata Muda Tk.I/III/b	Dosen/Anggota
3	Muhammad Fahrul Razi 2110128210026	-	Mahasiswa/Anggota
4	Emelia 2110128220006	-	Mahasiswa/Anggota
5	Nur Annisa 2110128220017	-	Mahasiswa/Anggota

Untuk melaksanakan Program Dosen Wajib Mengabdikan (PDWA) 2023, yang akan dilaksanakan pada:

Waktu : bulan Juni 2023

Judul : Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva
Sebagai Media Belajar Berbasis Smartphone untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 13
Banjarmasin.

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk disampaikan dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Banjarmasin, 5 Juni 2023

Dekan,


Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP 196508081993031003











Lampiran 3 Video kegiatan (youtube)

Link : <https://youtu.be/9vypcybykIU>
<https://youtu.be/hdrybTT5ejM>



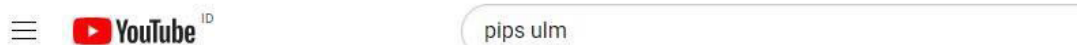
Pelatihan Pembuatan Video Animasi dengan Aplikasi Canva di SMPN 13 Banjarmasin.



PENDIDIKAN I...
1.51K subscribers

Subscribed

1 Like | Comment | Share | ...



Pelatihan Pembuatan Video Animasi dengan Aplikasi Canva di SMPN 13 Banjarmasin..



PENDIDIKAN IPS FKI...
1.51K subscribers

Subscribe

0 Like | Comment | Share | ...



Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Media Belajar

Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 13

Ketua : Dr. Syaharuddin, MA

Anggota : Rusmaniah, M.Pd

Abstrak

Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan melakukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Guru dapat membuat media pembelajaran yang mudah dan efektif satu diantaranya melalui smartphone dengan aplikasi yang beragam dengan berbagai macam fitur yang dapat digunakan satu diantaranya melalui aplikasi canva. Sehingga pada pengabdian ini akan dilakukan pelatihan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis smartphone dengan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilakukan dengan bermitra SMP Negeri 13 Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini melalui sejumlah tahapan yaitu (1) pendataan peserta (2) Menyiapkan aplikasi dan peralatan pelatihan (3) Pelaksanaan pelatihan pada tanggal 22 Juli 2023 (3) Evaluasi kegiatan (4) Indikator keberhasilan jika video yang dihasilkan minimal 50% dari peserta yang hadir (5) Pembuatan laporan (6) Publikasi kegiatan pada jurnal nasional ber-ISSN. Pada kegiatan pelatihan, peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembuatan video animasi yang diberikan oleh Rusmaniah, M.Pd sebagai narasumber. Video animasi yang dibuat sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing – masing guru, sehingga akan menghasilkan beragam video animasi pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran.

Latar Belakang

Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan melakukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Guru dapat membuat media pembelajaran yang mudah dan efektif satu diantaranya melalui smartphone dengan aplikasi yang beragam dengan berbagai macam fitur yang dapat digunakan satu diantaranya melalui aplikasi canva. Canva dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat disesuaikan untuk semua kalangan umur, sehingga video animasi dalam pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva yang banyak manfaatnya. Sehingga pada pengabdian ini dilakukan pelatihan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis smartphone dengan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilakukan dengan bermitra SMP Negeri 13 Banjarmasin.

Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini melalui sejumlah tahapan yaitu (1) pendataan peserta (2) Menyiapkan aplikasi dan peralatan pelatihan (3) Pelaksanaan pelatihan pada tanggal 22 Juli 2023 (3) Evaluasi kegiatan (4) Indikator keberhasilan jika video yang dihasilkan minimal 50% dari peserta yang hadir (5) Pembuatan laporan (6) Publikasi kegiatan pada jurnal nasional ber-ISSN

Hasil dan Pembahasan

Pada kegiatan pelatihan, peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembuatan video animasi yang diberikan oleh Rusmaniah, M.Pd sebagai narasumber. Video animasi yang dibuat sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing – masing guru, sehingga akan menghasilkan beragam video animasi pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah pelatihan, peserta akan mendapatkan pendampingan selama 1 minggu sampai media berupa video animasi yang dibuat para guru selesai. Diharapkan pada kegiatan ini dapat memberikn dan meningkatkan soft skill kepada mitra yaitu guru – guru di SMPN 13 Banjarmasin.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat “Pelatihan Pembuatan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” dapat membrikan dampak baik pada pengetahuan guru terhadap penggunaan ponsel sebagai media dalam membuat bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan. Dengan adanya pembelajaran audio visual kepada peserta didik maka dapat meningkatkan motivasi pembelajaran dan pemahaman mereka pada materi yang dipelajari pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Diharapkan pada kegiatan ini dapat memberikn dan meningkatkan soft skill kepada mitra yaitu guru – guru di SMPN 13 Banjarmasin.

Lampiran 5 Media

Link : <https://banjarmasin.tribunnews.com/2023/08/20/guru-smpn-13-banjarmasin-antusias-ikuti-pelatihan-pembuatan-video-animasi-prodi-pendidikan-ips-ulm>

Banjarmasin Post Rabu, 20 September 2023 Cari Network Ikuti Kami Login

Home News Mata Lokal Memilih Kaseh Super Ball Sport Bisnis Seleb Ummah Kampusiana Bank Kaseh PLN YABN Lainnya

Guru SMPN 13 Banjarmasin Antusias Ikuti Pelatihan Pembuatan Video Animasi Prodi Pendidikan IPS ULM

Minggu, 20 Agustus 2023 12:47 WIB

Editor: [Khairil Rahim](#)



lihat foto

close

Hamidah untuk Bpost

berita POPULER