
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI GURU-GURU SMA AL-FALAH HMM TIMIKA

A. Rasul*¹, Nurmalsari Yantika², Jamila³

¹Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika

²Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika

³Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika

*e-mail: arasulmtka.unm@gmail.com¹, nurmalasariyantika@gmail.com², jamilarumakubi@gmail.com³

ABSTRACT

So far, teachers at SMA Al-Falah HMM Timika have not been able to make learning videos using the Canva application. Therefore, training was carried out on making learning videos with the application. This community service activity was carried out with the aim of designing learning videos using the Canva application by Al-Falah HMM Timika High School teachers. The methods of this activity are lectures, presentations, assignments, and questions and answers. All of these methods are applied face-to-face (offline). The number of teachers who participated in this activity was 18 people. The activity was carried out in one day, namely on Saturday, January 14 2023. Based on observations, it was known that the participants took part in the activity with great attention and enthusiasm. They are willing to follow the steps for making learning videos. Other than that, the videos that are made are quite good. The design of the video is quite varied. In general, the participants were able to make videos with an average score of 3.70 in the good category. So, this community service activity was successfully held because it enabled the participants to make learning videos with the Canva application.

Keywords: *Canva Application; Training; Learning Video*

ABSTRAK

Guru-guru di SMA Al-Falah HMM Timika selama ini masih belum bisa membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Oleh karena itu, dilakukanlah pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan mendesain video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva oleh para guru SMA Al-Falah HMM Timika. Metode kegiatan ini adalah ceramah, presentasi, penugasan, dan tanya jawab. Semua metode tersebut diterapkan secara tatap muka (luring). Jumlah guru yang menjadi peserta kegiatan ini sebanyak 20 orang. Kegiatan dilaksanakan dalam satu hari, yaitu pada Sabtu, 14 Januari 2023. Berdasarkan observasi diketahui bahwa peserta mengikuti kegiatan dengan penuh perhatian dan antusiasme yang tinggi. Mereka bersedia mengikuti langkah-langkah pembuatan video pembelajaran. Selain itu, video yang dibuat sudah cukup baik. Desain videonya pun cukup bervariasi. Secara umum, para peserta telah mampu membuat video dengan rata-rata skor 3,70 dengan kategori baik. Jadi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil diselenggarakan karena menjadikan para peserta dapat membuat video pembelajaran dengan aplikasi Canva.

Kata kunci: *Aplikasi Canva; Pelatihan; Video Pembelajaran*

1. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 telah mengubah berbagai sektor kehidupan, tak terkecuali pendidikan. Aktivitas pendidikan, khususnya pembelajaran, yang selama ini terselenggara secara luring (tatap muka) berubah menjadi daring (Fajriah dkk., 2021; Misbah, Sasmita dkk., 2021; Widayanti & Hendroanto, 2022). (Kahfi, 2021) dan (Nafrin & Hudaidah, 2021) mengungkapkan bahwa sistem pendidikan daring merupakan sistem pendidikan tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dilaksanakan secara daring menggunakan jaringan internet. Hal ini merupakan salah satu cara untuk mengurangi penyebaran virus covid-19 (Artayasa dkk., 2022; Misbah, Khairunnisa dkk., 2021; (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Dampak dari pembelajaran daring bagi para guru adalah mereka harus menggunakan media pembelajaran daring pula (Kahfi, 2021; Rahmawati & Atmojo, 2021). (Artayasa dkk., 2022) dan (Nurhayati dkk., 2022) menyatakan inilah salah satu tantangan yang dihadapi guru, yakni menyediakan media pembelajaran digital. Terlebih lagi media pembelajaran berfungsi membantu para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa memahami pelajaran dengan baik, berminat belajar, dan termotivasi (Budi dkk., 2021; Dinata dkk., 2021; Fathahillah dkk., 2022; Mahardika dkk., 2021; Pratama dkk., 2022; Saadi dkk., 2022). Media pembelajaran digital juga mengubah suasana pembelajaran dari learning with effort menjadi learning with fun (Rusdiana dkk., 2021; Hapsari & Zulherman, 2021b).

Salah satu media pembelajaran yang sangat membantu penyelenggaraan pembelajaran daring di masa covid-19 adalah video pembelajaran. Bahkan, saat dunia telah memasuki new era normal pun video pembelajaran tetap penting sebagai media penunjang. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 60% guru menggunakan video pembelajaran pada proses pembelajaran daring karena video ini memudahkan siswa memahami materi (Kurniati dkk., 2021). Selain itu, penggunaan video pembelajaran dipandang sebagai salah satu cara dalam menyampaikan materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Rusdiana dkk., 2021; Saadi dkk., 2022).

Video sendiri merupakan media yang memuat pesan atau informasi berupa gambar-gambar yang bergerak dengan dinamis, dapat didengar, dan dapat dilihat (Hapsari & Zulherman, 2021a; Karyadiputra dkk., 2022; Widayanti & Hendroanto, 2022). Video menggabungkan audio, dokumen, dan gambar sehingga dapat memvisualisasikan materi ajar dengan menarik (Artayasa dkk., 2022; Witriyono dkk., 2022). Video terbukti mampu menjadikan siswa sungguh-sungguh berpikir dan memberi lingkungan belajar yang lebih dinamis daripada sekedar tulisan (Yoon, Lee, & Jo, 2021; Nurhayati dkk., 2022; Widayanti & Hendroanto, 2022). Selain itu, video pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu menunjang kegiatan pembelajaran (Artayasa dkk., 2022; Hapsari & Zulherman, 2021a; Noetel dkk., 2021), membantu siswa memahami materi yang abstrak dengan penyajian ilustrasi nyata yang dapat dilihat dan didengar (Hapsari & Zulherman, 2021a; Kurniati dkk., 2021), memberi kesan realisme dan menjadikan siswa aktif untuk merespon informasi karena video berwarna dan bergambar (Sunaryo dkk., 2020; Hapsari & Zulherman, 2021a; Kurniati dkk., 2021), mengatasi kejenuhan saat belajar (Hapsari & Zulherman, 2021a; Sulistiani dkk., 2021), menjadikan kemampuan mengingat anak terhadap materi lebih baik (Irsan dkk., 2021; Kurniati dkk., 2021), membantu siswa memahami materi yang sulit atau kurang jelas (Artayasa dkk., 2022; Kurniati dkk., 2021;), membantu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga kualitas

pembelajaran meningkat (Artayasa dkk., 2022; Karyadiputra dkk., 2022; Karyadiputra dkk., 2022;), menarik perhatian siswa (Artayasa dkk., 2022; Yoon dkk., 2021), membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang maksimal bagi peserta didik (Inzani dkk., 2021; Pratama dkk., 2022), dan menarik minat belajar (Kurniati dkk., 2021; Yoon dkk., 2021). Jadi, video pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dan siswa.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu pembuatan video pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan suatu program atau aplikasi desain grafis yang digunakan secara online dengan berbagai fitur desain, yaitu sertifikat, poster, brosur, pamflet, bulletin, buku, presentasi, video, dan lain-lain (Alfian, Putra, Arifin, & Julian, 2022; Rusdiana dkk., 2021). Adapun jenis video yang terdapat pada aplikasi ini adalah video Facebook, pesan video, video seluler, video YouTube, kolase video, video tampilan slide, reel Instagram, video TikTok, dan lain-lain. Canva menyediakan beragam template desain grafis yang menarik (Hapsari & Zulherman, 2021a; Nurhayati dkk., 2022).

Keunggulan aplikasi ini adalah mampu menghasilkan berbagai video ilustrasi yang menarik (Hapsari & Zulherman, 2021a; Rustiman dkk., 2021; Witriyono dkk., 2022). Keunggulan lainnya adalah sangat mudah digunakan dan aplikatif untuk membuat berbagai media pembelajaran kreatif (Inzani dkk., 2021; Wiyannah dkk., 2022). Canva juga memberi kemudahan karena telah menyediakan berbagai desain grafis siap pakai dengan fitur-fitur yang praktis dan efisien (Nurhayati dkk., 2022; Rohma & Sholihah, 2021; Rustiman dkk., 2021). Resmini dkk. (2021) dan Saman dkk. (2021) mengungkapkan keunggulan lainnya dari Canva, yakni meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dan memudahkan guru mendesain media karena tidak harus menggunakan laptop, menggunakan gawai pun bisa.

Canva juga dapat mengoptimalkan pembelajaran (Mahardika dkk., 2021; Putra & Purwanti, 2022). (Putra & Purwanti, 2022) dan (Alfian dkk., 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, menarik perhatian siswa, dan menjadikan siswa merasa senang. Selain itu, Canva terbukti mampu meningkatkan kreativitas, hasil belajar, dan motivasi belajar (Alfian dkk., 2022; Junaedi, 2021). Dengan demikian, aplikasi Canva berkontribusi positif terhadap pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru-guru SMA Al-Falah HMM Timika diketahui bahwa sebagian guru telah mampu membuat video pembelajaran. Namun, sebagian yang lain belum mampu. Selain itu, selama ini mereka belum bisa mendesain video pembelajaran dengan aplikasi Canva. Hal ini menjadi kendala bagi guru untuk membuat media dan sumber belajar yang berguna dan menarik berbasis IT bagi siswa. Sejalan dengan wawancara ini, Hapsari & Zulherman (2021) dan Artayasa dkk. (2022) mengungkapkan bahwa masih ada beberapa guru terkendala dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini disebabkan oleh kompetensi guru yang belum mumpuni dalam penguasaan teknologi dan informasi (Karyadiputra dkk., 2022; Artayasa dkk., 2022; Nopriyanti dkk., & Harlin, 2022). Kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran yang kurang mumpuni juga disebabkan oleh kurangnya pelatihan-pelatihan pembuatan video yang diikuti oleh guru (Saadi dkk., 2022; Saman dkk., 2021). Padahal, guru harus senantiasa beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan informasi agar tercipta pembelajaran-pembelajaran yang efektif dan efisien (Karyadiputra dkk., 2022). Selain itu,

berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa diketahui bahwa video pembelajaran berbasis Canva memang perlu dikembangkan oleh guru untuk memudahkan siswa belajar (Hapsari & Zulherman, 2021; Saman dkk., 2021). Dengan demikian, jika para guru SMA Al-Falah HMM Timika tidak dibekali dengan kemampuan pembuatan video pembelajaran, maka pembelajaran akan kurang efektif dan kurang menarik serta pemahaman siswa kurang optimal.

Berdasarkan hal ini perlu dilakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva bagi para guru SMA Al-Falah HMM Timika. Pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Canva terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam membuat video pembelajaran (Karyadiputra dkk., 2022; Resmi dkk., 2021). Selain itu, penyuluhan tentang manfaat dan teknik pembuatan video pembelajaran juga terbukti meningkatkan motivasi guru dalam membuat dan menggunakan video serta meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya dalam membuat video (Artayasa dkk., 2022; Fathahillah dkk. 2022). (Nopriyanti dkk.,2022) dan (Pratama dkk, 2022) juga mengungkapkan bahwa pelatihan pembuatan video dapat membantu para guru mengatasi kesulitan dalam membuat media pembelajaran. Bahkan, (Wiyannah dkk, 2022) dan (Nopriyanti dkk, 2022) menegaskan bahwa pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan teknologi dan informasi perlu dilakukan agar keterampilan dan kompetensi guru dalam penguasaan IT di pembelajaran bertambah. Dengan demikian, diselenggarakanlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva bagi para guru SMA Al-Falah HMM Timika.

Mitra kegiatan ini adalah SMA Al-Falah HMM Timika. Kegiatan ini merupakan wujud kerjasama antara Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika dan SMA Al-Falah HMM Timika. Adapun tujuan kegiatan ini adalah menjadikan para guru SMA Al-Falah HMM Timika mampu membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

2. METODE

Bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan video pembuatan pembelajaran dengan aplikasi Canva. Tempat kegiatan ini adalah SMA Al-Falah HMM Timika, tepatnya di aula sekolah tersebut. Kegiatan dilaksanakan dalam satu hari, yaitu pada hari Sabtu tanggal 14 Januari 2023. Kegiatan pelatihan dimulai pada jam 13.30 sampai 16.30 WITA. Peserta kegiatan ini adalah para guru SMA Al-Falah HMM Timika. Jumlah peserta sebanyak 20 orang yang peserta ini merupakan seluruh guru (populasi) yang ada di sekolah tersebut.

Kegiatan dilaksanakan secara luring. Metode pelatihan ini adalah ceramah, presentasi, penugasan, dan tanya jawab. Materi yang disampaikan adalah cara membuat video pembelajaran dengan aplikasi Canva. Kegiatan ini menghadirkan para narasumber dan para pendamping yang berasal dari Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika, yakni 1 (satu) dosen dan 14 (empat belas) mahasiswa. Tabel 1 menunjukkan susunan acara pada kegiatan ini.

Tabel 1 Susunan Acara

Waktu (WITA)	Kegiatan
13.30- 13.45	Pengantar materi oleh narasumber: pentingnya menguasai teknologi dan manfaat membuat video pembelajaran
13.45- 16.25	Penjelasan oleh narasumber tentang cara membuat video pembelajaran dengan aplikasi Canva sekaligus pembuatan video oleh para guru
16.25-16.30	Penutup oleh Panitia Pelaksana

Selama pelatihan berlangsung, para mahasiswa melakukan observasi terhadap proses pembuatan video dan video yang dihasilkan oleh guru. Observasi ini dilengkapi oleh lembar observasi yang terdiri atas 11 aspek penilaian dengan skala Likert 1-5. Aspek yang dinilai pada observasi ini adalah perhatian, antusiasme, keaktifan, kesediaan mengikuti instruksi, kesediaan mengerjakan tugas, dan kemampuan membuat video dari peserta. Selain itu, dinilai pula isi, kemenarikan, kesesuaian, kebermanfaatn, dan variasi isi video. Lembar observasi ini telah divalidasi oleh 2 orang ahli. Indeks $V = 1,00$ berdasarkan formula Aiken (1985) yang berarti lembar ini valid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bagian dari kegiatan pelatihan inovasi pembelajaran bagi guru-guru SMA Al-Falah HMM Timika. Kegiatan kepada masyarakat ini diawali dengan acara pembukaan. Pada acara pembukaan Ketua Program Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika dan Kepala Sekolah SMA Al-Falah HMM Timika memberikan sambutan. Acara pembukaan tersebut diakhiri dengan foto bersama. Gambar 1 menunjukkan foto ini. Adapun pelatihan pembuatan video pembelajaran sendiri adalah acara sesi kedua yang dilaksanakan setelah istirahat, makan siang, dan sholat dzuhur. Fokus artikel ini hanyalah pada pelatihan pembuatan video pembelajaran tersebut.



Gambar 1 Foto Bersama Dengan Guru-Guru Matematika

Di awal pelatihan pembuatan video pembelajaran, A. Rasul, M.Pd. selaku dosen sekaligus Ketua Program Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika memberikan pengantar materi dengan metode ceramah. Hal ini berkaitan dengan pentingnya guru menguasai teknologi dan manfaat membuat video pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kegiatan yang dilakukan oleh Wiyanah dkk. (2022) dan Karyadiputra dkk. (2022) yang mana di awal kegiatan para peserta diberikan wawasan mengenai media pembelajaran berupa video tersebut agar peserta termotivasi dalam mengikuti pelatihan.

Selanjutnya, pelatihan diberikan oleh Nurmalasari dan Jamila yang merupakan mahasiswa Program Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika. Kedua narasumber ini menyampaikan materi dengan metode presentasi, yakni mempresentasikan cara membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Setiap peserta diberi tugas untuk mengikuti setiap langkah yang diajarkan oleh kedua narasumber dengan menggunakan laptop masing-masing.

Narasumber memulai penjelasan dari cara membuat akun gratis pada aplikasi tersebut dengan menampilkan aplikasi Canva kepada para peserta. Narasumber kemudian mengenalkan fitur-fitur yang ada di aplikasi tersebut agar para peserta dapat dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang

tersedia ketika membuat video. Setelah itu, narasumber menjelaskan cara memilih template yang ada di Canva. Gambar 2 menunjukkan kedua narasumber sedang menyampaikan materi pada pelatihan ini. Peserta kemudian diajari oleh para narasumber tentang cara memasukkan berbagai gambar guna mendesain video yang menarik. Gambar-gambar yang bisa dimasukkan ke dalam video berasal dari gambar yang sudah ada di Canva atau gambar dari dokumentasi peserta sendiri. Tak lupa kedua narasumber menjelaskan cara memasukkan suara dan musik agar video yang dihasilkan dapat menjadi media pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan.

Selanjutnya, para peserta diajari membuat animasi bergerak agar video pembelajaran semakin menarik. Para narasumber juga mengajarkan peserta tentang cara memasukkan video yang ada di youtube ke dalam video Canva. Mereka menyampaikan pula cara mengedit tampilan video jika terdapat kekurangan atau kesalahan dalam video yang dihasilkan. Pada bagian akhir para narasumber mengajarkan cara mengunggah video di youtube. Kedua narasumber menjelaskan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran dengan baik dan runtun.



Gambar 2 Kedua Narasumber Menyampaikan Materi Kepada Guru-Guru Matematika

Selama proses pembuatan video berlangsung, para peserta didampingi oleh para mahasiswa. Bahkan, para mahasiswa berkeliling ke meja-meja guna membantu para peserta. Hal ini juga dilakukan pada kegiatan PkM Dinata dkk. (2020) dan Dabet dkk. (2022) yang mana instruktur berkeliling meja peserta untuk mengajarkan peserta yang kesulitan sehingga kegiatan berjalan lancar dan berhasil. Para mahasiswa mendampingi dan membantu para peserta yang kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan video pembelajaran (Artayasa dkk., 2022; Wiyanah dkk., 2022). Gambar 3 menunjukkan para mahasiswa membantu peserta dalam membuat video pembelajaran.

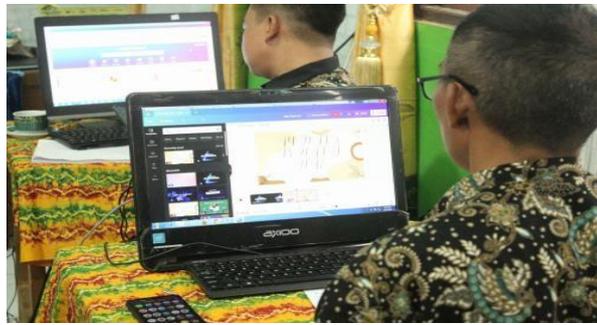


Gambar 3 Para Mahasiswa Membantu Peserta Membuat Video Pembelajaran

Para peserta tak sungkan-sungkan meminta bantuan para mahasiswa pendamping apabila mengalami kesulitan. Pendampingan oleh para mahasiswa ini sejalan dengan kegiatan pengabdian

oleh Resmini dkk. (2021) dan Karyadiputra dkk. (2022) yang bertujuan mengatasi kemampuan peserta yang beragam. Isnaini dkk. (2021) dan Pratama dkk. (2022) menyatakan bahwa pelatihan disertai pendampingan dapat meningkatkan hard skill para peserta dalam membuat video pembelajaran.

Para peserta nampak antusias dalam menyimak materi yang disampaikan oleh kedua narasumber. Apabila mereka tidak mengerti, maka mereka bertanya kepada para narasumber. Hal ini serupa dengan kegiatan pelatihan video yang dilakukan oleh Karyadiputra dkk. (2022) dan Pratama dkk. (2022) yang menunjukkan peserta antusias dalam mengikuti pelatihan dan aktif bertanya. Mereka juga membuat video pembelajaran dengan seksama. Para peserta antusias dan memberi respon yang baik karena mereka menganggap pelatihan ini sangat penting, menarik, dan hal baru baginya (Mahardika dkk., 2021; Nopriyanti dkk., 2022). Gambar 4 menunjukkan para peserta membuat video pembelajaran.



Gambar 4 Para Peserta Membuat Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil observasi oleh tim mahasiswa diketahui bahwa para peserta telah membuat video dengan baik. Adapun skor rata-rata penilaian terhadap para peserta yang membuat video adalah 3,70 dengan kategori baik. Hasil selengkapnya mengenai hal ini dapat dilihat pada Tabel 2. Selain data pada Tabel 2, para mahasiswa selaku observer memberi catatan terhadap para peserta. Berikut catatan tersebut:

1. Beberapa peserta agak lambat dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan video karena gangguan jaringan internet.
2. Beberapa peserta kesulitan log in pada aplikasi Canva karena ada beberapa browser dari laptop guru yang tidak mendukung.
3. Internet di aula tidak cukup bagi semua peserta sehingga beberapa peserta menggunakan jaringan pribadi namun sayangnya jaringan tersebut juga menyebabkan peserta memerlukan waktu yang lama untuk mengakses Canva.
5. Beberapa peserta bingung mengkreasikan video yang mau dibuat.

Tabel 2 Hasil Observasi terhadap Para Peserta

No.	Item Observasi	Rata-rata	Kategori
1	Perhatian peserta pelatihan ketika menyimak materi	4,00	Baik
2	Antusiasme peserta terhadap pelatihan yang diberikan	4,22	Sangat Baik
3	Keaktifan peserta pelatihan dalam melakukan tanya jawab seputar materi pelatihan	4,44	Sangat Baik
4	Kesediaan peserta pelatihan dalam mengikuti instruksi dari narasumber selangkah demi selangkah	4,67	Sangat Baik
5	Kesediaan peserta mengerjakan tugas	3,89	Baik

6	Kemampuan peserta dalam membuat video pembelajaran	3,11	Cukup Baik
7	Isi video pembelajaran yang dibuat peserta	3,11	Cukup Baik
8	Kemenarikan video pembelajaran yang dibuat peserta	3,44	Baik
9	Kesesuaian video pembelajaran untuk diajarkan ke siswa	3,11	Cukup Baik
10	Kebermanfaatan video pembelajaran yang dibuat oleh peserta bagi siswa	3,33	Cukup Baik
11	Variasi isi video pembelajaran yang dibuat peserta	3,33	Cukup Baik
Rata-rata		3,70	Baik

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa secara umum peserta mengikuti pelatihan dengan baik. Para peserta juga telah mampu mendesain video pembelajaran sehingga ke depannya para peserta dapat berkreasi dalam membuat video (Nopriyanti dkk., 2022; Sinduningrum dkk., 2021; Witriyono dkk., 2022). Dengan kemampuan yang diperoleh di pelatihan ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif ketika mengajar (Inzani dkk., 2021; Rahmawati & Atmojo, 2021). Guru juga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran karena video menjadikan pembelajaran lebih menarik (Isnaini dkk., 2021). Terlebih lagi aplikasi yang digunakan untuk membuat video adalah Canva. Aplikasi ini ekonomis dan mudah digunakan sehingga Canva dapat menjadi solusi tepat untuk menunjang pengembangan media berbasis digital bagi para guru (Rahmawati & Atmojo, 2021; Rahmonovna & Erkinovana, 2022; Suwidagdhho dkk., 2021).

Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan hasil kegiatan pelatihan serupa oleh (Wiyannah dkk. 2022), (Nurhayati dkk. 2022), dan (Churiyah dkk. 2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan mampu menjadikan para guru membuat video dengan baik sehingga profesionalismenya meningkat. Hasil kegiatan ini juga sama dengan hasil kegiatan (Rusdiana dkk. 2021), (Mahardika dkk. 2021), (Suwidagdhho, Kurniawan, & Ningsih 2021), (Irsan dkk. 2021), Sulistiani, Putra, (Rahmanto, Fahrizqi, & Setiawansyah, 2021), dan (Churiyah, Basuki, Filianti, Sholikhah, & Akbar, 2022) yang menunjukkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam membuat video Canva bertambah setelah mengikuti pelatihan. Jadi, pelatihan ini memberikan manfaat yang besar bagi guru.

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga serupa dengan kegiatan PkM yang dilakukan oleh (Rustiman dkk. 2021), (Alfian dkk, 2022), dan (Wiyannah dkk, 2022), yaitu peserta menunjukkan respon positif terhadap pelatihan pembuatan video dengan Canva dan kemampuan IT peserta meningkat. (Isnaini dkk, 2021), (Nopriyanti dkk, 2022), dan (Churiyah dkk, 2022) juga menunjukkan bahwa pelatihan seperti ini selain meningkatkan keterampilan menggunakan Canva juga memberi semangat kepada para guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Jadi, pelatihan ini memberi dampak positif kepada para guru.

Video-video berbasis Canva yang dibuat oleh para guru selanjutnya dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Video-video tersebut mampu menarik perhatian siswa, mendorong motivasi belajar, dan memudahkan mereka memahami materi (Alfian dkk., 2022; Kharismayani dkk., 2022; Rahmonovna & Erkinovana, 2022; Rohma & Sholihah, 2021) serta menjadikan siswa fokus pada materi (Rusdiana dkk., 2021). (Hapsari & Zulherman, 2021), (Hapsari & Zulherman, 2021), dan (Rahmonovna & Erkinovana, 2022) serta (Kharismayani, Sudatha, & Agustiana, 2022) juga mengungkapkan bahwa video yang menarik dapat meningkatkan minat, motivasi, dan prestasi belajar siswa. (Saman dkk, 2021) dan (Hapsari & Zulherman, 2021a) menambahkan bahwa Canva menjadikan hal abstrak menjadi konkret dan membantu siswa mengingat pelajaran. Bagi guru sendiri,

video berbasis Canva dapat mempermudah dan menghemat tenaga dan waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan mempermudah guru menyampaikan materi ke siswa (Resmini dkk., 2021; Nurhayati dkk., 2022; Rahmonovna & Erkinovana, 2022). Jadi, dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh guru pada pelatihan ini guru dapat berkreasi membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memudahkan para siswa memahami materi.

Pelatihan pembuatan video pembelajaran ini seyogyanya merupakan wadah bagi guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam penguasaan teknologi dan informasi. (Sunaryo dkk. 2020), (Wiyannah dkk. 2022) dan (Alfian dkk. 2022) menegaskan bahwa penguasaan teknologi dan informasi, khususnya media pembelajaran menjadi kompetensi yang sangat diperlukan di zaman sekarang. Hal ini disebabkan oleh teknologi dan informasi telah menjadi senjata dalam meraih keberhasilan di bidang pendidikan.

Adapun hambatan utama dalam kegiatan pelatihan ini adalah jaringan internet yang tidak cukup untuk digunakan bersamaan oleh semua peserta. Hal ini menghambat jalannya pembuatan video karena untuk membuat video dengan menggunakan aplikasi Canva diperlukan jaringan internet yang kuat dan stabil. Inilah yang menjadi kekurangan aplikasi Canva sekaligus keterbatasan dari pelatihan ini, yakni aplikasi ini hanya bisa digunakan secara online sehingga pengguna harus selalu terhubung dengan jaringan internet ketika mendesain video (Isnaini dkk., 2021; Resmini dkk., 2021). Dengan demikian, jika mengadakan pelatihan serupa, maka panitia pelaksana hendaknya mempersiapkan jaringan internet dengan baik. Selain itu, pelatihan berikutnya dapat mengajarkan dan melatih para guru untuk mendesain video pembelajaran dengan aplikasi video maker yang dapat digunakan secara *offline*.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan video pembelajaran yang telah diselenggarakan bagi guru-guru SMA Al-Falah HMM Timika berhasil menjadikan para guru tersebut mampu mendesain video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Jadi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah mencapai tujuan yang diharapkan. Para guru mampu membuat media sekaligus sumber belajar yang berguna dan menarik berbasis IT bagi siswa. Kegiatan serupa sangat baik untuk dilakukan kembali agar kompetensi guru dalam membuat video semakin berkembang. Kedepannya, kegiatan pelatihan serupa sebaiknya melatih pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi selain Canva sehingga para guru dapat membuat video dengan menggunakan berbagai aplikasi lainnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada segenap civitas akademika SMA Al-Falah HMM Timika yang sudah menjadi mitra dalam kegiatan PKM Internal dan terimakasih kepada LPPM STKIP Hermon Timika sudah mendukung kegiatan ini sehingga bisa terlaksana dengan baik.

6. REFERENSI

Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and*

Psychological Measurement, 45(1), 113–246.

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 75–84.
- Artayasa, I. P., Muhlis, M., Sukarso, A., & Hadiprayitno, G. (2022). Penyuluhan pemanfaatan video animasi untuk pembelajaran selamapandemi covid-2019 di SMPN 3Mataram. *Jurnal PEPADU*, 3(1), 82–90.
- Budi, A. S., Sari, S. W., Sanjaya, L. A., Wibowo, F. C., Astra, I. M., Puspa, R. W., Misbah, M., Prahani, B. K., & Pertiwi, W. A. (2021, November). PhET-assisted electronic student worksheets of physics (eSWoP) on heat for inquiry learning during covid. *Journal of Physics: Conference Series*, 2104(1), 012030.
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhah, S., & Akbar, M. F. (2022). Canva for education as a learning tool for center of excellence vocational school (SMK Pusat Keunggulan) program to prepare competitive graduates in the field of creativity skills in the digital age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234.
- Dabet, A., Siraj, S., & Taufiq, T. (2022). Pelatihan dan pendampingan pengembangan e-modul berbasis software 3d pageflip profesional. *Communnity Development Journal*, 3(1), 51–56.
- Dinata, P. A. C., Sakman, S., & Syarpin, S. (2020). Pelatihan blended learning berbantuan webex meeting dan mentimeter untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 64–72.
- Dinata, P. A. C., Rasidah, R., Wardhana, V. W., & Misbah, M. (2021). Electronic practicum module based on scientific argumentation asa practicum medium of motion and force in the covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1), 012003.
- Fajriah, N., Sumartono, S., Budiarti, I., & Normarisda, E. (2021). Workshop pembuatan video pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi bandicam. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1–8.
- Fathahillah, F., Andayani, D. D., Adiba, F., Kaswar, A. B., & Risal, A. A. N. (2022). Pelatihan pembuatan mediapembelajaran interaktif bagi guru. *Jurnal Dedikasi*, 24(1), 9–14.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021a). Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva padapembelajaran IPA. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(1), 22–29.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021b). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Inzani, D. A., Ashrini, S., Halisa, N., Fauzi, L. A., Rahmat, M., Syukur, M., Sofyan, M., & Najamuddin, F. (2021). Webinar pelatihan media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Lepa-Lepa Open*, 1(1), 143–151.
- Irsan, I., Nurmayana, A. L., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva.

SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 5(1), 291–295.

- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah english for informationcommunication and technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
- Kahfi, A. (2021). Dampak pembelajaran daring di masa pandemi covid 19 terhadap perkembangan kognitif anak. *Dirasah*, 4(1), 14–23.
- Karyadiputra, E., Pratama, S., Muin, A. A., Setiawan, A., & Rahman, F. Y. (2022). Pelatihan video pembelajaran berbasis multimedia pada musyawarah guru mata pelajaran prakarya (MGMP prakarya) SMPKab. Barito Kuala. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 89–94.
- Kharismayani, N. W. Y., Sudatha, I. G. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). Animated learning on “Environment is our friend” topic in social science subject. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 462–469.
- Kurniati, T., Yusup, I. R., Hermawati, A. S., Kusumawardani, D., Wijayanti, D., & Irhamudzikri, I. (2021). Respon guru terhadap kendala proses pembelajaran biologi di masa pandemi covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 40–46.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Misbah, M., Sasmita, F. D., Dinata, P. A. C., Deta, U. A., & Muhammad, N. (2021, February). The validity of introduction to nuclear physics e- module as a teaching material during covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1796(1), 012070.
- Misbah, M., Khairunnisa, Y., Amrita, P. D., Dewantara, D., Mahtari, S., Syahidi, K., ... & Deta, U. A. (2021). The effectiveness of introduction to nuclear physics e-module as a teaching material during covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760 (1), 012052.
- Nafirin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462.
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., Cruz, B. D.P., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 20(10), 1–33.
- Nopriyanti, N., Kurniawan, E. D., Darlius, D., & Harlin, H. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran elektronik untuk guru SMK Lingua Prima. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 459–466.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180.
- Pratama, S., Karyadiputra, E., Rahman, F. Y., & Purnomo, I. I. (2022). Pelatihan animated videos sebagai media penunjang pelaksanaan pembelajaran di MTSN 3 Batola. *Communnity Development Journal*, 3(2), 492–496.

- Putra, L. V., & Purwanti, K. Y. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan pendekatan metakognitif berbantuan canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dsar*, 2(1), 45–52.
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Rahmonovna, O. D., & Erkinovana, B.D. (2022). Creator of online presentations canva.com possibilities of application in all areas of the program. *International Journal of Development and Public Policy*, 2(2), 52–55.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 292–306.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V.K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213. 2.
- Rustiman, U., Mahdi, S., & Kosasih, A. (2021). Introduction and assistance of utilizing business marketing design applications with canva for training participants al firdaus community work training center (BLKK) Kemnaker, Pangalengan Village, Bandung. *International Journal of Engagement and Empowerment*, 1(2), 92–102.
- Saadi, P., Mahdian, M., Misbah, M., Sasmita, F. D., Maulina, D., Nadia, N., Maulana, E., & Karina, J. (2022). Pelatihan pembuatan videoscribe bermuatan lingkungan lahan basah bagi guru MGMP Kimia Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1015–1021.
- Saman, A., Umar, N. F., Bakhtiar, M. I., & Harum, A. (2021). Pemanfaatan aplikasi canva untuk membuat media bimbingan dan konseling bagi MGBK Kabupaten Gowa. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 270–276.
- Sinduningrum, E., Hanif, I. F., Rosalina, R., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan aplikasi canva dalam mendukung pelajaran jarak jauh bagi guru SMK Muhammadiyah 7 Jakarta. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 25–30.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 160–166.
- Sunaryo, S., Kushermawati, A., & Delina, M. (2020). E-modules on problem based learning to improve students' higher order thinking skills (HOTS). *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 11(1), 444–457.
- Suwidagdho, D., Kurniawan, L., & Ningsih, R. (2021). Peningkatan keterampilan guru BK dalam mengembangkan media bimbingan dan konseling berbasis aplikasi online canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), 1653–1662.
- Widayanti, W., & Hendroanto, H. (2022). Pelatihan pengembangan media pembelajaran daring interaktif bagi

guru-guru SD sebagai upaya optimalisasi pembelajaran pada masapandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 205–210.

- Witriyono, H., Toyib, R., Wibowo, S.H., Muntahanah, M., Prabowo, D. A., Darnita, Y., & Darmi, Y. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru dengan aplikasi pembelajaran menggunakan Kinemaster, Canva dan VSDC. *JAM-TEKNO (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO)*, 3(1), 8–13.
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan aplikasi canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712.
- Yoon, M., Lee, J., & Jo, I. H. (2021). Video learning analytics: Investigating behavioral patterns and learner clusters in video-based online learning. *The Internet and Higher Education*, 50(April), 1–10