

PENGUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU MELALUI PELATIHAN  
PENGEMBANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
CANVA DI SMA DHARMA AMILUHUR

Muhammad Irfan Rumasoreng<sup>1\*</sup>, Nanang Khuzaini<sup>2</sup>, Arie Purwanto<sup>3</sup>, Nuryadi<sup>4</sup>,  
Nafida Hetty Marhaeni<sup>5</sup>, Naela Faza Fariha<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Email Korespondensi: muhifan@mercubuana-yogya.ac.id

Disubmit: 04 Agustus 2026

Diterima: 08 Agustus 2026

Diterbitkan: 14 Agustus 2026

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v9i9.27517>

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital menuntut integrasi media pembelajaran interaktif untuk memperkuat kompetensi pedagogik guru di era modern. Namun, guru-guru di SMA Dharma Amiluhur menghadapi kendala berupa keterbatasan pemahaman teknis dan pedagogis dalam mengembangkan media animasi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menguatkan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan animasi pembelajaran berbasis Canva. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis proyek (*Project-Based Professional Development*) yang melibatkan 10 orang guru SMA Dharma Amiluhur. Evaluasi keberhasilan program diukur melalui analisis *pretest* dan *posttest* yang mencakup 10 indikator kompetensi pedagogik dan literasi digital. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rerata skor peserta dari 30,50 (76,25%) pada saat *pretest* menjadi 35,60 (89,00%) pada saat *posttest*. Peningkatan tertinggi terjadi pada pemahaman pembuatan animasi (indikator 2), peningkatan keterampilan digital (indikator 3), serta pemahaman pentingnya inovasi pembelajaran (indikator 7). Seluruh peserta (100%) menyatakan kesiapan penuh dan berharap adanya kegiatan pelatihan lanjutan di masa mendatang. Pelatihan pengembangan animasi pembelajaran menggunakan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik, keterampilan digital, serta motivasi inovasi pembelajaran guru di SMA Dharma Amiluhur.

**Kata Kunci:** Animasi Pembelajaran, Canva, Kompetensi Pedagogik, Pengabdian Masyarakat, TPACK.

**ABSTRACT**

Rapid digital advancements demand the integration of interactive learning media to strengthen teachers' pedagogical competence in the modern era. However, teachers at SMA Dharma Amiluhur face constraints such as limited technical and pedagogical mastery in developing digital animation media. This community service activity aims to enhance teachers' pedagogical competence through training and mentoring in developing Canva-based learning animations. The program utilized a participatory and project-based approach (*Project-Based Professional Development*) involving 10 teachers at SMA Dharma Amiluhur. Program success was evaluated using *pretest* and *posttest* instruments covering

10 indicators of pedagogical and digital literacy competencies. Evaluation results demonstrated a significant increase in average participant scores from 30.50 (76.25%) in the pretest to 35.60 (89.00%) in the posttest. The most substantial improvements were observed in animation creation understanding (indicator 2), digital skill enhancement (indicator 3), and awareness of learning innovation (indicator 7). Furthermore, all participants (100%) expressed full readiness and enthusiasm for advanced follow-up training in the future. The training on developing learning animations using Canva effectively enhances teachers' pedagogical competence, digital skills, and innovative motivation at SMA Dharma Amiluhur.

**Keywords:** Learning Animation, Canva, Pedagogical Competence, Community Service, TPACK.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan yang menuntut adaptasi cepat dari para pendidik dalam proses pembelajaran (Patajangan dkk., 2024). Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara pedagogis dalam pembelajaran (Rosyidah & Supriyanto, 2025). Kompetensi pedagogik digital menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era abad ke-21 (Patajangan dkk., 2024). Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta memanfaatkan teknologi digital agar proses belajar lebih bermakna dan menarik bagi peserta didik (Nafasabilla & Yohamintin, 2025). Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi terbukti berpengaruh positif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa (Andre dkk., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi pedagogik guru berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan saat ini (Rosyidah & Supriyanto, 2025).

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital masih belum optimal (Purwadi dkk., 2024). Banyak guru memiliki pemahaman dasar tentang media digital, tetapi mengalami kendala dalam implementasi teknis dan pedagogis (Purwadi dkk., 2024). Kendala tersebut meliputi keterbatasan pelatihan, rendahnya literasi digital, serta minimnya pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran (Purwadi dkk., 2024). Padahal, integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara signifikan (Rosyidah & Supriyanto, 2025). Guru yang memiliki kompetensi pedagogik digital dapat menciptakan pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (Nafasabilla & Yohamintin, 2025). Kemampuan ini menjadi penting untuk mendukung implementasi kurikulum yang menekankan kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan abad ke-21 (Patajangan dkk., 2024). Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media visual dan animasi (Pitriani dkk., 2025).

Media animasi mampu menyajikan materi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Pitriani dkk., 2025). Pemanfaatan media visual juga mendukung pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan kontekstual (Nafasabilla & Yohamintin, 2025).

Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep abstrak secara lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Media animasi terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta daya ingat peserta didik [4]. Oleh karena itu, pengembangan media animasi menjadi salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran modern.

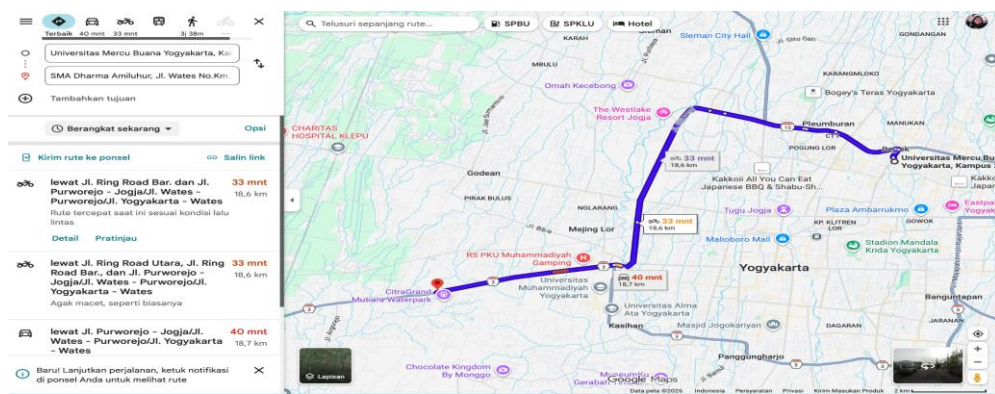
Saat ini, berbagai aplikasi desain digital tersedia untuk mendukung guru dalam membuat media pembelajaran interaktif (Hamid dkk., 2025). Salah satu aplikasi yang populer dan mudah digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat materi visual secara cepat dan menarik (Hamid dkk., 2025). Penggunaan Canva dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Chairani dkk., 2023). Pelatihan penggunaan Canva mampu meningkatkan kompetensi digital guru secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi (Junaidi dkk., 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pelatihan tersebut juga mampu meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Sasmita dkk., 2025). Selain itu, penggunaan Canva mendukung pengembangan literasi digital guru. Pelatihan Canva juga memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi (Sasmita dkk., 2025). Pendekatan pelatihan berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa program pelatihan sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru.

Dalam konteks sekolah menengah atas, kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital menjadi semakin penting. Siswa SMA berada pada fase perkembangan kognitif yang membutuhkan pembelajaran visual dan interaktif (Putra dkk., 2026; Satrianti dkk., 2026). Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Srimuliyani, 2023; Imansyah & Silviana, 2025; Abrori & Luthfiana, 2025). Namun, masih banyak guru yang belum memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran animasi. Keterbatasan pelatihan menjadi salah satu penyebab utama rendahnya kompetensi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan. SMA Dharma Amiluhur sebagai institusi pendidikan juga menghadapi tantangan dalam pengembangan kompetensi pedagogik guru. Kebutuhan peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital menjadi prioritas penting. Pelatihan pengembangan animasi pembelajaran menggunakan Canva menjadi solusi yang relevan. Program pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pedagogik guru secara signifikan. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Peningkatan kualitas pembelajaran akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pelatihan pengembangan animasi pembelajaran menggunakan Canva menjadi kebutuhan yang mendesak untuk dilaksanakan.

Oleh karena itu, tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk penguatan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan pengembangan animasi pembelajaran menggunakan canva di SMA Dharma Amiluhur.

## 2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan bukan lagi sebuah pilihan, melainkan keharusan bagi setiap pendidik untuk tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Integrasi teknologi kini mencakup seluruh aspek pekerjaan guru, mulai dari perencanaan pembelajaran hingga evaluasi, sehingga menuntut penguasaan kompetensi digital yang memadai. Namun, transisi dari metode pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi seringkali membentur realitas di lapangan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas teknologi tidak selalu diiringi dengan kesiapan pedagogik guru untuk mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran (Nugraha dkk., 2022). Pengabdian ini dilaksanakan di SMA Dharma Amiluhur yang beralamat di Jl. Wates No.Km. 9, Plawonan, Argomulyo, Kec. Sedayu, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, jarak PT Tim dan Mitra disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian di SMA Dharma Amiluhur, Sedayu DIY

Di SMA Dharma Amiluhur, tantangan ini muncul dalam bentuk kesenjangan antara ketersediaan infrastruktur digital dengan kompetensi pedagogik guru dalam mengoperasikannya. Permasalahan utama yang diidentifikasi dapat dikelompokkan ke dalam tiga pilar besar.

### a. Keterbatasan Kompetensi Pedagogik Digital

Meskipun para guru di SMA Dharma Amiluhur memiliki pemahaman dasar mengenai perangkat teknologi (seperti penggunaan laptop dan internet), kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam strategi pembelajaran masih belum optimal. Guru seringkali hanya menggunakan teknologi sebagai pengganti alat tulis (misal: memindahkan tulisan di papan tulis ke slide statis) tanpa menyentuh aspek interaktif yang menjadi ruh dari pembelajaran abad ke-21. Rendahnya literasi digital ini berdampak pada proses belajar yang tetap berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga potensi kreatif siswa SMA tidak tergalai secara maksimal (Cipta dkk., 2024).

### b. Rendahnya Kualitas Media Pembelajaran Visual dan Animasi

Siswa pada tingkat SMA berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat responsif terhadap stimulasi visual. Penggunaan teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik bagi siswa (Fanaturiza & Rindaningsih, 2024). Namun, media pembelajaran yang digunakan saat ini masih didominasi oleh teks dan gambar statis yang kurang mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak secara konkret. Guru mengalami kendala teknis dalam membuat animasi

pembelajaran karena anggapan bahwa pembuatan animasi memerlukan keahlian desain grafis yang rumit dan perangkat lunak yang mahal. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

**c. Minimnya Pelatihan yang Berkelanjutan dan Praktis**

Salah satu akar penyebab rendahnya kompetensi ini adalah kurangnya program pelatihan yang sistematis dan berbasis praktik. Pelatihan yang selama ini ada seringkali bersifat teoretis tanpa adanya pendampingan langsung dalam menghasilkan produk nyata (Fanaturiza & Rindaningsih, 2024). Guru membutuhkan media yang *user-friendly* namun mampu menghasilkan output profesional secara cepat guna mendukung efisiensi waktu kerja mereka.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana peningkatan kompetensi pedagogik digital guru SMA Dharma Amiluhur setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan pengembangan animasi pembelajaran menggunakan Canva?
- b. Bagaimana efektivitas penerapan metode workshop berbasis proyek (*Project-Based Professional Development*) dalam meningkatkan keterampilan digital, kepercayaan diri, dan pemahaman inovasi pembelajaran guru?
- c. Bagaimana tingkat kesiapan, respon, dan harapan guru SMA Dharma Amiluhur terhadap keberlanjutan penerapan animasi Canva dalam proses pembelajaran sehari-hari?

### 3. KAJIAN PUSTAKA

Kompetensi pedagogik digital merupakan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif dan bermakna (Rosyidah & Supriyanto, 2025). Peningkatan kompetensi ini tidak sekadar memindahkan teks statis ke media digital, melainkan menuntut keseimbangan antara aspek teknologi, pedagogi, dan konten materi melalui kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) (Cipta dkk., 2024). Guru yang menguasai TPACK mampu menciptakan atmosfer kelas abad ke-21 yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa (*teacher-centered* ke *student-centered*) (Nafasabilla & Yohamintin, 2025). Siswa jenjang SMA berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat responsif terhadap stimulasi visual (Fanaturiza & Rindaningsih, 2024). Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penggunaan teks, gambar, dan elemen bergerak secara seimbang dapat menjelaskan konsep-konsep abstrak (seperti pada mata pelajaran Biologi atau Fisika) secara lebih konkret. Media animasi terbukti efektif meningkatkan atensi, daya ingat (*retention*), keterlibatan, serta mereduksi beban kognitif siswa dalam memahami materi pelajaran yang rumit.

Keterbatasan waktu dan anggapan bahwa pembuatan animasi memerlukan keahlian desain grafis yang rumit sering kali menjadi kendala utama guru. Platform Canva hadir sebagai solusi praktis karena berbasis web, memiliki ribuan aset visual siap pakai, serta didukung fitur modern seperti *Magic Animate* (Hamid dkk., 2025). Pelatihan Canva yang dikemas melalui pendekatan *Project-Based Professional Development* (PjBL) terbukti jauh lebih efektif meningkatkan literasi digital dan rasa percaya diri guru

dibandingkan metode ceramah teoretis, karena langsung menghasilkan produk nyata (*output-driven*) (Oktaviani & Utami, 2024).

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini mendasarkan perancangannya pada integrasi teori TPACK dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Secara teoritis, peningkatan kompetensi pedagogik digital guru tidak dapat dicapai hanya melalui pemahaman konseptual, melainkan harus diimbangi dengan pengalaman praktis dalam mengeksekusi ide-ide instruksional ke dalam format digital (Afendi, 2025). Integrasi fitur animasi interaktif Canva memungkinkan pengintegrasian materi pelajaran ke dalam visualisasi dinamis yang memperjelas struktur materi. Hal ini memfasilitasi transformasi peran guru dari penyampai informasi tunggal menjadi fasilitator pembelajaran berbasis multimedia.

Signifikansi dan kontribusi dari kegiatan PkM ini terletak pada terciptanya model pendampingan terstruktur berbasis *project-based learning* bagi guru-guru SMA mitra. Kontribusi praktis dari program ini meliputi peningkatan kapasitas mandiri guru dalam menciptakan media animasi interaktif tanpa bergantung pada pihak ketiga. Secara akademis dan institusional, pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkecil kesenjangan digital (*digital divide*) di lingkungan sekolah menengah, sekaligus menyediakan kerangka kerja pelatihan pedagogik digital yang aplikatif, efisien, dan dapat direplikasi pada sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa.

#### 4. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis praktik untuk memastikan peningkatan kompetensi pedagogik digital guru di SMA Dharma Amiluhur dapat berlangsung secara efektif, berkelanjutan, dan berdampak langsung pada praktik pembelajaran di kelas. Program pelatihan disusun dengan mengintegrasikan pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), Project-Based Learning (PjBL), dan multimedia learning, yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan melalui enam tahapan utama, yaitu: persiapan, perancangan pelatihan, pelaksanaan, implementasi kelas, serta keberlanjutan.

##### a. Tahap Persiapan

Tim menyusun kurikulum pelatihan yang meliputi: konsep pembelajaran digital, prinsip desain multimedia, pengembangan animasi pembelajaran canva, produksi video pembelajaran. Kurikulum ini disusun berbasis praktik karena pelatihan yang melibatkan pengalaman langsung terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru (Bofah & Hannula, 2016).

##### b. Tahap Perancangan

Pelatihan dirancang menggunakan pendekatan *Project-Based Professional Development*. Model ini menekankan bahwa guru belajar paling efektif ketika mereka menghasilkan produk nyata selama pelatihan. Produk yang dihasilkan dalam pelatihan ini adalah video animasi pembelajaran berbasis canva.

##### c. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam bentuk *workshop* intensif berbasis praktik (*learning by doing*) agar peserta memperoleh pengalaman

langsung dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Model pelatihan berbasis praktik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru dibandingkan pelatihan berbasis ceramah. Kegiatan ini diawali dengan penguatan pemahaman guru mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran melalui kerangka TPACK, yang menekankan keseimbangan antara aspek teknologi, pedagogi, dan konten sebagai dasar pembelajaran abad ke-21. Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada prinsip desain multimedia berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menekankan penggunaan teks, gambar, dan animasi secara efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Peserta kemudian mempraktikkan pembuatan media visual menggunakan Canva, mulai dari pengembangan slide interaktif, infografis, hingga animasi sederhana, karena penggunaan tools desain digital terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran inovatif. Pada tahap akhir, guru mengembangkan video animasi pembelajaran lengkap dengan narasi, transisi, dan musik latar, mengingat media video terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa

d. Tahap Implementasi di Kelas

Setelah mengikuti workshop dan pendampingan, guru menerapkan media animasi pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran nyata di kelas. Implementasi ini bertujuan untuk menguji efektivitas media yang dihasilkan terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi dan media visual dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Costagliola dkk., 2015). Selama proses implementasi, tim pengabdian melakukan observasi terbatas serta diskusi reflektif bersama guru guna mengidentifikasi kendala, peluang pengembangan, serta pengalaman praktik terbaik yang dapat dijadikan dasar penyempurnaan program pelatihan.

e. Tahap Keberlanjutan

Keberlanjutan program menjadi aspek penting agar dampak pelatihan tidak berhenti setelah kegiatan selesai. Oleh karena itu, tim pengabdian membangun komunitas belajar guru berbasis daring sebagai ruang berbagi praktik baik, diskusi, serta konsultasi pengembangan media pembelajaran secara berkelanjutan. Pengembangan profesional guru yang berkelanjutan terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dalam jangka panjang.

## 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertajuk "Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru melalui Pelatihan Pengembangan Animasi Pembelajaran Menggunakan Canva" telah dilaksanakan di SMA Dharma Amiluhur. Program ini diikuti oleh 10 orang guru yang mewakili berbagai bidang studi dan mata pelajaran yang diampu di sekolah mitra. Evaluasi keberhasilan dan efektivitas program pengabdian ini diukur secara kuantitatif melalui instrumen kuesioner yang diberikan sebelum pelaksanaan (*pretest*) dan sesudah pelaksanaan (*posttest*). Setiap butir pertanyaan dinilai menggunakan skala Likert 1 sampai 4, dengan rentang nilai dari 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Setuju), hingga 4



(Sangat Setuju). Untuk memberikan gambaran yang utuh dan kontekstual mengenai dinamika pelaksanaan kegiatan di lapangan, berikut disajikan alur dokumentasi visual selama kegiatan pengabdian berlangsung:



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Workshop dan Penyampaian Pemahaman Konseptual Animasi Pembelajaran oleh Narasumber Tim PkM UMBY



Gambar 3. Pendampingan Praktik Intensif (*Hands-on*) Pembuatan Slide dan Video Animasi Canva oleh Tim Pengabdian





Gambar 4. Presentasi Hasil Pekerjaan Guru SMA Dhamar Amiluhur

Secara rinci, ringkasan perbandingan data statistik kuantitatif hasil jawaban responden pada tahap *pretest* dan *posttest* pada Tabel 1. Berdasarkan data kuantitatif pada Tabel 1 di atas, sebelum dilaksanakannya kegiatan pelatihan, akumulasi total skor dari 10 peserta pada tahap *pretest* adalah sebesar 305, dengan nilai rata-rata per peserta sebesar 30,50 (atau tingkat pencapaian 76,25%). Setelah peserta mendapatkan perlakuan berupa materi interaktif, praktik pengoperasian platform, dan pendampingan pembuatan animasi pembelajaran, akumulasi total skor pada *posttest* melonjak secara bermakna menjadi 356 dengan rata-rata 35,60 per peserta (atau 89,00%). Secara akumulatif, terjadi peningkatan kompetensi dan persepsi positif guru sebesar 12,75%.

Tabel 1. Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest* Evaluasi Pelatihan Guru

| No | Indikator Pertanyaan                                 | Pretest | Persentase | Posttest | Persentase | Peningkatan |
|----|------------------------------------------------------|---------|------------|----------|------------|-------------|
| 1  | Pemahaman konsep/penggunaan Canva dalam pembelajaran | 2,80    | 70,0%      | 3,50     | 87,5%      | +17,5%      |
| 2  | Kemampuan membuat animasi pembelajaran sederhana     | 3,40    | 85,0%      | 3,50     | 87,5%      | +2,5%       |
| 3  | Peningkatan keterampilan digital melalui pelatihan   | 2,60    | 65,0%      | 3,50     | 87,5%      | +22,5%      |
| 4  | Relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan mengajar | 2,10    | 52,5%      | 3,30     | 82,5%      | +30,0%      |
| 5  | Kepercayaan diri menggunakan media digital/teknologi | 3,10    | 77,5%      | 3,40     | 85,0%      | +7,5%       |

|                                                                    |             |               |             |               |                |
|--------------------------------------------------------------------|-------------|---------------|-------------|---------------|----------------|
| 6 Keinginan/penerimaan hasil pelatihan dalam pembelajaran          | 3,30        | 82,5%         | 3,40        | 85,0%         | +2,5%          |
| 7 Kebutuhan/pemahaman pentingnya inovasi pembelajaran              | 3,30        | 82,5%         | 3,60        | 90,0%         | +7,5%          |
| 8 Kelayakan media saat ini / kemudahan pemahaman materi narasumber | 2,50        | 62,5%         | 3,50        | 87,5%         | +25,0%         |
| 9 Pemahaman pentingnya inovasi / kelancaran kegiatan PkM           | 3,60        | 90,0%         | 3,90        | 97,5%         | +7,5%          |
| 10 Kesiapan dan harapan pelatihan lanjutan                         | 3,80        | 95,0%         | 4,00        | 100,0%        | +5,0%          |
| <b>RATA-RATA TOTAL</b>                                             | <b>3,05</b> | <b>76,25%</b> | <b>3,56</b> | <b>89,00%</b> | <b>+12,75%</b> |

(Sumber: Data Primer Terolah Pengabdian Masyarakat, 2026)

#### b. Pembahasan

Pembahasan hasil pengabdian ini diuraikan dengan membandingkan (*comparing*) serta mengkontraskan (*contrasting*) kondisi kompetensi, sikap, dan persepsi guru sebelum dan sesudah mengikuti program pendampingan, serta mengaitkannya dengan teori-teori pedagogik digital yang relevan.

##### 1) Perbandingan Kesiapan Awal dan Transisi Keterampilan Digital Guru

Apabila membandingkan kondisi awal guru sebelum pelatihan dengan capaian sesudah pelatihan, terlihat pergeseran paradigma yang cukup fundamental pada aspek penguasaan teknologi. Pada tahap awal (*pretest*), pemahaman dasar guru terhadap konsep media digital sebetulnya telah berada pada kategori cukup baik (skor rata-rata 2,80 atau 70,0%). Hal ini menunjukkan bahwa secara individual para guru di SMA Dharma Amiluhur sebenarnya tidak asing dengan perangkat teknologi dasar seperti komputer, *smartphone*, dan akses internet. Namun, ketika pemahaman tersebut diuji pada indikator kemampuan teknis mengoperasikan platform spesifik seperti Canva (Indikator 3) dan tingkat kecukupan media pembelajaran yang mereka miliki sebelumnya (Indikator 8), hasilnya berada pada angka yang tergolong rendah, yakni masing-masing 2,60 (65,0%) dan 2,50 (62,5%).

Kondisi kontras ini membuktikan bahwa keberadaan perangkat keras dan koneksi internet di sekolah selama ini belum diimbangi oleh keterampilan taktis dalam mengolah ide-ide pembelajaran menjadi media visual yang dinamis. Guru cenderung terjebak pada penggunaan media konvensional statis, seperti slide presentasi berbasis teks tebal tanpa adanya sentuhan animasi visual yang mampu menarik perhatian siswa. Keadaan ini sejalan dengan temuan para peneliti yang

menegaskan bahwa *digital divide* dalam dunia pendidikan saat ini bukan lagi sekadar masalah ketersediaan infrastruktur fisik (*first-level digital divide*), melainkan telah bergeser ke arah kesenjangan kemampuan mengolah dan memanfaatkan teknologi untuk tujuan instruksional yang bermakna (*second-level digital divide*).

Setelah diberikan perlakuan berupa workshop pelatihan dan latihan praktik mandiri (*hands-on*), terjadi peningkatan drastis pada Indikator 3 (keterampilan digital) menjadi 3,50 (87,5%). Kenaikan persentase sebesar 22,5% ini membuktikan bahwa pemberian akses terhadap perangkat lunak yang *user-friendly* seperti Canva, jika digabungkan dengan alur pelatihan yang terstruktur, mampu memangkas kebingungan teknis guru secara efektif. Guru yang sebelumnya merasa kesulitan dalam membuat visualisasi materi, kini dapat dengan mudah memanfaatkan ribuan templat, elemen grafis bergerak, serta fitur animasi otomatis (*Magic Animate*) untuk menyusun presentasi pembelajaran yang komunikatif.

## 2) Relevansi Metode Workshop Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Satu hal yang sangat mencolok dari data evaluasi ini adalah lompatan angka pada Indikator 4, yang mengukur persepsi guru terhadap relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan mengajar sehari-hari. Pada *pretest*, indikator ini memperoleh skor terendah dari seluruh butir pertanyaan, yaitu hanya 2,10 (52,5%). Rendahnya nilai pada *pretest* ini mencerminkan skeptisisme dan pengalaman masa lalu para guru terhadap program-program pelatihan formal yang sering mereka ikuti. Dalam sesi diskusi awal, terungkap bahwa program pelatihan yang pernah diikuti guru sebelumnya cenderung bersifat teoretis, terlalu berfokus pada regulasi atau pengenalan konsep umum, serta minim pendampingan teknis hingga menghasilkan produk nyata.

Kontras dengan pengalaman masa lalu tersebut, sesudah mengikuti PkM ini, skor Indikator 4 melonjak drastis hingga mencapai 3,30 (82,5%), menandakan adanya peningkatan tertinggi di antara semua indikator, yaitu sebesar +30,0%. Keberhasilan lompatan ini tidak terlepas dari penerapan metode *Project-Based Professional Development* (PjBL) yang diterapkan oleh tim pengabdian. Pelatihan ini dirancang sedemikian rupa sehingga setiap sesi penyampaian teori langsung diselingi dengan simulasi dan pembuatan produk media secara *real-time*. Guru tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan narasumber mengenai fungsi-fungsi fitur Canva, melainkan langsung mempraktikkannya untuk memvisualisasikan satu topik mata pelajaran yang sedang mereka ajarkan di kelas pada semester berjalan.

Pendekatan *learning by doing* yang berorientasi pada hasil (*output-driven*) ini terbukti memberikan kepuasan tersendiri bagi para pendidik. Ketika guru berhasil menyelesaikan satu video animasi pembelajaran singkat yang lengkap dengan narasi suara dan musik latar buatan mereka sendiri, rasa percaya diri (*self-efficacy*) mereka langsung meningkat pesat. Peningkatan rasa percaya diri ini juga terkonfirmasi pada data Indikator 5, yang merangkak naik dari 3,10 (77,5%) menjadi 3,40 (85,0%). Hasil ini memperkuat teori pengembangan profesionalisme guru yang menyatakan bahwa pelatihan yang berdampak tinggi adalah pelatihan yang memberikan

pengalaman langsung (*authentic mastery experience*), langsung menjawab permasalahan di ruang kelas, serta menghasilkan aset pembelajaran yang siap pakai.

3) Integrasi Kerangka TPACK dan Multimedia Learning dalam Pembelajaran

Peningkatan kompetensi pedagogik guru di SMA Dharma Amiluhur juga harus ditinjau dari sudut pandang penguasaan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Sebelum pelatihan, guru-guru cenderung menguasai *Content Knowledge* (pengetahuan materi) dan *Pedagogical Knowledge* (metode mengajar konvensional) secara terpisah, tetapi belum mampu memadukannya dengan *Technological Knowledge*. Integrasi ketiga domain ini tercermin pada kemampuan guru mengolah konsep-konsep materi pelajaran yang rumit atau abstrak menjadi sajian visual yang mudah dicerna oleh siswa usia SMA.

Siswa jenjang SMA berada pada fase perkembangan kognitif yang membutuhkan keterlibatan visual dan interaktivitas tinggi. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, memori kerja manusia memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi. Menyajikan materi pelajaran hanya dalam bentuk teks tebal atau penjelasan lisan yang panjang dapat memicu beban kognitif berlebih (*cognitive overload*). Sebaliknya, penggunaan kombinasi teks ringkas, gambar ilustratif, dan pergerakan elemen animasi secara proporsional dapat membantu memfasilitasi proses dual-coding di dalam otak siswa, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan daya ingat (*retention*) bertahan lebih lama.

Melalui pelatihan Canva ini, guru-guru dilatih untuk menerapkan prinsip-prinsip desain multimedia tersebut. Mereka diajarkan bagaimana memilih warna latar belakang yang kontras namun nyaman di mata, menyusun hierarki teks agar poin utama terlihat jelas, menggunakan ikon dan karakter animasi yang relevan dengan materi, serta menambahkan transisi yang halus agar alur penjelasan tidak terputus. Pada Indikator 1 dan Indikator 2, pemahaman dan kemampuan praktis guru dalam menyusun media animasi pembelajaran terukur sangat solid, dengan rerata *posttest* masing-masing mencapai 3,50 (87,5%). Hal ini menandakan bahwa para guru telah berhasil mengasimilasi kerangka TPACK ke dalam alur kerja perancangan media ajar mereka.

4) Keberlanjutan Program dan Komitmen Inovasi Pembelajaran

Aspek terpenting dari sebuah kegiatan pengabdian masyarakat adalah terciptanya dampak yang berkelanjutan (*sustainable impact*), bukan sekadar kegiatan satu kali selesai. Indikator 9 dan Indikator 10 pada Tabel 1 memberikan gambaran yang sangat optimis mengenai keberlanjutan hasil pelatihan ini di SMA Dharma Amiluhur. On Indikator 9 (pemahaman pentingnya inovasi dan kelancaran kegiatan PKM), skor rata-rata mencapai 3,90 (97,5%). Sementara itu, Indikator 10 mencatatkan pencapaian sempurna, yaitu rata-rata 4,00 (100,0%).



Gambar 5. Foto Bersama

Pencapaian skor 100% pada Indikator 10 menunjukkan bahwa seluruh guru peserta pelatihan tanpa kecuali (10 orang) menyatakan kesiapan penuh untuk menerapkan keterampilan Canva dalam kegiatan KBM mengajar sehari-hari, serta menaruh harapan besar agar tim pengabdian dapat kembali memberikan pendampingan lanjutan di masa mendatang. Kontras ini sangat membesarkan hati jika dibandingkan dengan kondisi awal di mana guru merasa ragu dan kurang berminat untuk mengembangkan media berbasis animasi karena membayangkan kerumitan perangkat lunak.

Sebagai langkah konkret untuk menjaga keberlanjutan program ini, tim PkM bersama pihak sekolah SMA Dharma Amiluhur telah menyepakati pembentukan grup komunikasi dan belajar berbasis daring. Melalui wadah ini, para guru dapat terus berkonsultasi, membagikan hasil karya video animasi Canva yang mereka buat, serta saling memberikan umpan balik (*peer review*). Dengan demikian, atmosfer akademik di SMA Dharma Amiluhur secara bertahap bertransformasi menuju lingkungan sekolah yang responsif terhadap perkembangan teknologi digital, inovatif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas belajar peserta didik.

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMA Dharma Amiluhur, dapat disimpulkan bahwa:

- Pelatihan dan pendampingan pengembangan animasi pembelajaran menggunakan Canva berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru secara signifikan, terbukti dari kenaikan rata-rata skor evaluasi dari 30,50 (76,25%) pada *pretest* menjadi 35,60 (89,00%) pada *posttest*.
- Pelatihan berbasis proyek (*Project-Based Professional Development*) terbukti efektif memecahkan permasalahan minimnya keterampilan teknis guru dalam membuat media visual interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterampilan digital, kepercayaan diri, dan pemahaman inovasi pembelajaran guru secara menyeluruh.
- Seluruh guru peserta pelatihan (100%) menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dan berharap adanya program pendampingan serta pelatihan

lanjutan untuk memperdalam integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, pihak sekolah disarankan untuk menindaklanjuti keberhasilan program ini dengan memfasilitasi pelatihan lanjutan yang lebih berfokus pada integrasi media interaktif ke dalam platform pembelajaran digital sekolah. Selain itu, perlu dibentuk komunitas belajar internal atau kelompok kerja guru di SMA Dharma Amiluhur agar para peserta dapat saling berbagi *template* animasi, berkonsultasi, dan melakukan pendampingan sebaya secara berkelanjutan. Dukungan manajemen sekolah juga sangat krusial, baik melalui penyediaan fasilitas pendukung seperti akun Canva edukasi resmi dan internet yang memadai, maupun melalui dorongan kebijakan agar pembuatan media berbasis animasi ini diimplementasikan secara konsisten dalam kegiatan belajar mengajar harian.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, F., & Lutfiana, A. F. (2025). Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of educational research and community service*, 1(1), 31-37.
- Afendi, A. R. (2024). Pengembangan profesional guru di era digital: Strategi mengintegrasikan teknologi dan pedagogi (Studi kasus di MAN Insan Cendekia Paser Kalimantan Timur). *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(5), 490-513.
- Andre, L., Nurhidayah, J., Gafur, S., Husna, A., Meri, R., Putra, E., ... & Putra, D. K. (2025). The pedagogical competence of teachers in enhancing student creativity based on information technology. *Indonesian Research Journal in Education | IRJE |*, 9(02), 987-1000.
- Bofah, E. A. T., & Hannula, M. S. (2016). Students' views on mathematics in single-sex and coed classrooms in Ghana. *European Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), 229-250.
- Cipta, F., Sukmayadi, Y., Milyartini, R., Kholid, D. M., & Gunara, S. (2024). Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) integration in teaching music: a perception of high school music teacher. *Jurnal Paedagogy*, 11(2), 252.
- Chairani, V. S., Mursyida, L., Fadilah, R., Astuti, M., Rahmiati, R., & Hayatunnufus, H. (2023). Peningkatan kompetensi digital guru Sekolah Dasar dalam membuat media pembelajaran Kurikulum Merdeka dengan fitur "Canva Education" di Kecamatan Lubuk Alung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 256-253.
- Costagliola, G., Fuccella, V., & Pascuccio, F. A. (2015, August). TEco: an integration model to augment the Web with a trust area for inter-pares interactions. In *DMS* (pp. 257-263).
- Fanaturiza, Y. A., & Rindaningsih, I. (2024). TPACK and teachers' digital competence in the era of industry 4.0. *International Journal Multidisciplinary (IJMI)*, 1(1), 16-23.
- Hamid, R. J., Rampeng, R., Bakri, M., Ramadhan, N. R., & Abeng, A. T. (2025). Pelatihan Canva untuk Pengembangan Kompetensi Guru di Era Digital di SMP Negeri 2 Bajeng Barat. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 107-117.

- Imansyah, M. N., & Silviana, U. (2025). Peran teknologi dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar pada proses pembelajaran. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 10-17.
- Junaidi, M., Inonu, S. H., Syafitri, Y., Rizal, U., Rusdan, R., & Prtayasa, K. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada SMK Ma'arif 3 Pesawaran Lampung. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 81-88.
- Nafasabilla, Z., & Yohamintin, Y. (2025). Analysis of Teachers' Digital Pedagogical Competence in Creating Innovative and Creative Learning at Elementary School. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 10(3), 295-305.
- Nugraha, C. A., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2022). Teacher professional development to train digital skills with technological pedagogical content knowledge (TPACK). *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 330-340.
- Oktaviani, H. I., & Utami, D. D. (2024). Development of training programs to enhance teachers' digital skills with technological pedagogical content knowledge (TPACK). *Journal of Educational Technology Studies and Applied Research*, 1(2), 591762.
- Patajangan, R., Hanasah, E., & Hidayati, D. (2024). Kompetensi Pedagogis Digital dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(2), 1526-1534.
- Pitriani, H., Handayani, N. F., Hardoko, A., & Majid, N. (2025). Transformasi peran guru PPKn SMP melalui pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2), 272-285.
- Purwadi, R. E., Chadijah, S., & Suhana, A. (2024). Analysis of teacher competence in using digital learning media. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 10(2), 237-247.
- Putra, M. I. Z., Mujiwati, Y., & Ali, M. H. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Mendorong Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Di SMA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 280-288.
- Sarianti, D., Riefani, M. K., Arsyad, M. R., Rokhima, R. Z. H., Musliha, M., & Rahmah, N. A. (2026). Analisis Kebutuhan dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kelas X di SMA Islam Insan Madani dan SMA Negeri 10 Banjarmasin. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 6(1), 27-49.
- Rosyidah, S., & Supriyanto, A. (2025). Pengaruh integrasi teknologi dalam pembelajaran terhadap kompetensi pedagogi digital guru SMP. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 105-120.
- Sasmita, F. E., Chumairoh, A., & Safiani, A. M. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran ICT Berbasis Canva di MI Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 32-4.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.