



Sosialisasi Pembuatan Media Animasi Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru

Desi Sijabat^{1*}, Osco P Sijabat², Herlina Tinambunan³, Sondang Simanjuntak⁴

^{1,2,3,4}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Korespondensi: desisijabat9@gmail.com

Abstract. *The purpose of this activity is to help teachers master technology and digital-based learning media, particularly Canva, to create animation media that is interesting, interactive, and relevant to students' needs; to encourage the integration of technology in learning, so that the teaching and learning process becomes more innovative and in line with the times. The implementation of this socialization supports the MBKM and IKU program implementation, especially in the aspect of University Collaboration with the Community, meaning bringing together students, lecturers, and the community (teachers) in mutually empowering activities, such as socialization of animation media creation, and allowing students to be actively involved in the development of education at SD Negeri 096140 Parhundalian. The method used in the implementation of animation media creation socialization using Canva is a participatory method, which actively involves teachers through training. The results obtained from this socialization activity are that participants gained additional knowledge and skills about animation learning media using Canva to improve pedagogical competence, participants were also enthusiastic during the activity and directly applied simulation learning media to the subjects they teach.*

Keywords: Animation Media, Competence, Pedagogy, Teachers

Abstrak. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah membantu guru menguasai teknologi dan media pembelajaran berbasis digital, khususnya Canva, untuk menciptakan media animasi yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa; mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pelaksanaan sosialisasi ini mendukung implementasi program MBKM dan IKU terutama pada aspek Kolaborasi Perguruan Tinggi dengan Masyarakat artinya mempertemukan mahasiswa, dosen, dan masyarakat (guru) dalam kegiatan yang saling memberdayakan, seperti sosialisasi pembuatan media animasi, serta Mahasiswa dapat terlibat aktif dalam pengembangan pendidikan di SD Negeri 096140 Parhundalian. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan sosialisasi pembuatan media animasi menggunakan Canva adalah metode partisipatif, yang melibatkan guru secara aktif melalui pelatihan. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan sosialisasi ini yaitu peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang Media Pembelajaran animasi menggunakan canva dalam meningkatkan kompetensi pedagogik, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan media pembelajaran simulasi untuk mata pelajaran yang diampu.

Kata Kunci: Media Animasi, Kompetensi, Pedagogik, Guru

1. LATAR BELAKANG

Sekolah Dasar (SD) Negeri 096140 Parhundalian terletak di wilayah yang memiliki potensi sumber daya alam dan budaya yang kaya. Wilayah Parhundalian berada di Kecamatan Hatonduhan Kabupaten Simalungun dikenal sebagai daerah agraris dengan masyarakat yang sebagian besar bekerja sebagai petani. Selain itu, terdapat berbagai kearifan lokal yang masih dilestarikan, seperti tradisi budaya dan seni daerah yang dapat dijadikan inspirasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Sekolah ini menjadi pusat pendidikan dasar di daerah tersebut, dengan peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda. Namun, tantangan yang dihadapi oleh sekolah cukup beragam, terutama terkait dengan keterbatasan sumber daya pendidikan dan penguasaan teknologi oleh tenaga pendidik. Wilayah Kecamatan Hatonduhan memiliki beberapa potensi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran di SD Negeri 091488 Parhundalian, di antaranya: Kekayaan Alam: Keberadaan lahan pertanian dan kebun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis lingkungan, seperti pengajaran sains dan pendidikan karakter terkait keberlanjutan lingkungan. Kearifan Lokal: Tradisi dan budaya lokal dapat dijadikan materi pembelajaran tematik, yang mengintegrasikan seni, bahasa, dan ilmu sosial.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Sadirman, 2012). Pendapat tersebut disambung oleh Azhar Arsyad. Ternyata Meskipun memiliki potensi wilayah yang signifikan, sekolah ini menghadapi beberapa tantangan utama yang memengaruhi kualitas pembelajaran: keterbatasan teknologi dan media pembelajaran, kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran kreatif, motivasi dan keterlibatan siswa masih rendah saat proses pembelajaran, serta fasilitas sekolah yang terbatas (Koehler, 2006). Dengan memanfaatkan potensi wilayah dan mengatasi permasalahan tersebut, ada beberapa peluang yang dapat dikembangkan di SD Negeri 096140 Parhundalian Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran: Guru dapat menggunakan kearifan lokal sebagai tema pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan bagi siswa. Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Teknologi: Guru dapat dilatih menggunakan Canva atau aplikasi lain untuk menciptakan media pembelajaran animasi yang menarik dan mudah dipahami siswa (Sanjaya, 2011).

Permasalahan Prioritas yang dihadapi adalah di SD Negeri 096140 yaitu keterbatasan teknologi dan media pembelajaran. Guru di SD Negeri 096140 Parhundalian sebagian besar belum familiar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva atau

platform digital lainnya. Tidak tersedianya fasilitas pendukung seperti computer yang ada di lingkungan sekolah tersebut. Kompetensi Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran kurang Kreatif: Kompetensi pedagogik guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan berbasis konteks lokal masih terbatas. Penggunaan metode pembelajaran tradisional cenderung mendominasi, sehingga kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan semaksimal mungkin, guru-guru terkesan tidak memiliki skill dalam mengelolah secara maksimal, dengan diadakannya pengabdian masyarakat oleh tim yang di biayai oleh Yayasan Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar maka diharapkan guru- guru akan lebih maksimal dalam menggunakan dan menambah pengetahuan/skill bagi para guru-guru Sekolah Dasar di kelurahan Parhundalian-Jawadipar sebagai upaya pemerintah dalam membantu kebutuhan guru-guru hal ini juga membuktikan bahwa dosen dari Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar hadir dan mampu membantu keluhan dan memberi solusi bagi guru-guru sehingga sesuai dengan visi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu menghasilkan guru SD yang profesional di tingkat regional berbasis teknologi informasi dalam melaksanakan tridharma dan visi Universitas menjadi Universitas Unggul dan Berdaya saing bagi Universitas lain serta pemenuhan Tugas Tridharma bagi Dosen yang melakukan pengabdian kepada masyarakat dan kehadiran prodi PGSD FKIP-UHKBPNP telah mendorong kemajuan ekonomi masyarakat di Indonesia secara umum, dan secara khusus di Pemerintahan Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara (Sanjaya, 2011).

Sosialisasi penggunaan Media Animasi menggunakan canva menjadi solusi utama terhadap peningkatan kualitas guru-guru di sekolah dasar seiring dengan perkembangan zaman berbasis teknologi. Fokus pengabdian dilakukan kepada guru-guru yang ada di Sekolah Dasar khususnya di SD Negeri 096140 Parhundalian, Kecamatan Parhundalian-Jawadipar, Kabupaten Simalungun. Strategi pencapaian yang dilakukan dengan mengadakan Pengabdian kepada Masyarakat dengan bekerjasama dengan lembaga pendidikan lain yaitu SD Negeri 096140 Parhundalian. Adanya Indikator Kinerja Utama pengabdian ini sesuai dengan fokus yaitu adanya pengabdian yang dilakukan dosen dan mahasiswa pada setiap semester yang sesuai dengan roadmap penelitian PGSD.

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah membantu guru menguasai teknologi dan media pembelajaran berbasis digital, khususnya Canva, untuk menciptakan media animasi yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa; mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pelaksanaan sosialisasi ini mendukung implementasi program MBKM

dan IKU terutama pada aspek Kolaborasi Perguruan Tinggi dengan Masyarakat artinya mempertemukan mahasiswa, dosen, dan masyarakat (guru) dalam kegiatan yang saling memberdayakan, seperti sosialisasi pembuatan media animasi, serta Mahasiswa dapat terlibat aktif dalam pengembangan pendidikan di SD Negeri 096140 Parhundalian.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan sosialisasi pembuatan media animasi menggunakan Canva adalah metode partisipatif, yang melibatkan guru secara aktif melalui pelatihan. Metode ini bertujuan untuk memberikan pemahaman teori sekaligus pengalaman praktis dalam membuat media pembelajaran yang inovatif.

Tahapan atau langkah-langkah pelaksanaan pengabdian adalah

1. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang berisi pengenalan tujuan sosialisasi kepada para guru serta pemaparan mengenai manfaat media animasi berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Selanjutnya, pada sesi materi teori dilakukan pengenalan Canva melalui penjelasan berbagai fitur yang tersedia, seperti template, elemen, teks, dan animasi, disertai contoh penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
3. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung pembuatan media animasi, di mana para guru didampingi oleh tim pengusul untuk membuat media pembelajaran animasi menggunakan Canva sesuai dengan topik pembelajaran yang dipilih masing-masing.
4. Pada tahap akhir, dilaksanakan sesi diskusi dan tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan kendala atau kesulitan selama praktik, kemudian tim pengusul memberikan solusi serta saran perbaikan agar media pembelajaran yang dibuat dapat lebih optimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Rabu-Kamis, 29-30 November 2024, dimana seluruh guru mengikuti kegiatan secara tatap muka yang bertempat di SD Negeri 096140 Parhundalian, Kecamatan Parhundalian-Jawadipar, Kabupaten Simalungun. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi diberikan kepada guru-guru yang mengajar di SD Negeri 096140 Parhundalian, Kecamatan Parhundalian-Jawadipar, Kabupaten Simalungun, yaitu sebanyak 10 orang guru. Sosialisasi ini dilakukan dengan target utama adalah guru-guru yang diharapkan dapat mendesign Media animasi menggunakan canva. Partisipasi mitra dalam Pelaksanaan sosialisasi ini melibatkan peran aktif dari mitra, yaitu sekolah dasar (SD) sebagai lokasi kegiatan. Mitra berperan sebagai pihak yang memberikan masukan mengenai kebutuhan

pelatihan, menyediakan fasilitas, dan mendukung implementasi hasil pelatihan di lingkungan sekolah. Kepala Sekolah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program, mengatur jadwal kegiatan sosialisasi agar tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar di SD Negeri 096140 Parhundalian, Kecamatan Parhundalian. Guru di SD Negeri 096140 Parhundalian berpartisipasi aktif sebagai peserta pelatihan dan praktik pembuatan media animasi. Evaluasi Pelaksanaan Program sosialisasi ini adalah Guru mampu membuat media pembelajaran animasi yang relevan dan menarik, Menyelenggarakan pelatihan lanjutan untuk penyediaan perangkat dan akses internet di sekolah.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyelenggaraan Sosialisasi di SD Negeri 096140 Parhundalian.. Tempat yang digunakan adalah ruang kelas. Sosialisasi berjalan lancar dan santai, akan tetapi serius dalam penyampaian. Semua peserta dan narasumber duduk di tempat yang sudah di sediakan. Ibu kepala Sekolah sangat membantu dalam penyiapan sarana yang ada. Metode yang digunakan selama Sosialisasi adalah ceramah, dan diskusi masalah seputar tentang Media animasi menggunakan canva untuk meningkatkan kompetensi pedagogic guru”. Seluruh alat dan perlengkapan dipersiapkan dan mendapat dukungan dana dari LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar. Berikut ini adalah kegiatan dipertemuan I dalam menyampaikan materi tentang sosialisasi Pembuatan Media animasi Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru:



Gambar 1. Sosialisasi di SD Negeri 096140 Parhundalian

Sumber: Tim PKM, 2026

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di ruang kelas SD Negeri 096140 Parhundalian. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai penggunaan media animasi berbasis Canva (Gambar 1). Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian ini ditujukan kepada seluruh guru di SD Negeri 096140 Parhundalian sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kegiatan diawali dengan proses registrasi peserta, pengisian identitas umum, serta pengisian daftar hadir sebagai bentuk pendataan peserta yang mengikuti kegiatan. Setelah itu, dilakukan sesi perkenalan antara narasumber dengan para peserta yang hadir guna menciptakan suasana yang lebih akrab dan komunikatif. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi kepada para guru mengenai pentingnya penggunaan media animasi berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, disertai pemaparan manfaat dan penerapannya dalam proses belajar mengajar.

Pada sesi penyajian materi, peserta diberikan penjelasan mengenai Canva beserta berbagai fitur yang tersedia, seperti template, elemen, teks, dan animasi. Narasumber juga memberikan contoh penggunaan Canva dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau umpan balik terkait materi yang disampaikan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi peserta dalam proses pembelajaran. Narasumber berupaya memberikan solusi terbaik atas setiap kendala yang disampaikan, sehingga diskusi ini dapat meningkatkan kesadaran dan kompetensi pedagogik guru dalam membuat media animasi menggunakan Canva di sekolah dasar.

Selanjutnya, para guru diajak untuk melakukan praktik langsung pembuatan media pembelajaran animasi menggunakan Canva dengan pendampingan dari tim pengusul. Setiap peserta memilih salah satu topik pembelajaran untuk diterapkan ke dalam media animasi sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing. Pada akhir kegiatan, dilakukan penutupan sekaligus evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dan pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi dapat diserap dan dipahami oleh peserta sehingga dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.



Gambar 2. Foto Guru Membuat Video Animasi Menggunakan Canva

Sumber: Tim PKM, 2026

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi ini dapat meningkatkan media animasi menggunakan canva dalam meningkatkan kompetensi pedagogik”. Melalui sosialisasi ini peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang Media Pembelajaran animasi menggunakan canva dalam meningkatkan kompetensi pedagogik, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan media pembelajaran simulasi untuk mata pelajaran yang diampu. Program pengabdian ini diharapkan dapat ditindaklanjuti di tempat lain pada tahun berikutnya untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru. Kemudian kepada pembaca yang membaca laporan ini kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menambah pengetahuan tim pengabdian dan semoga laporan ini berguna untuk kita semua.

DAFTAR REFERENSI

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Barokah, A. I., Yuliana, L., & Raharja, S. (2025). Developing a community-based academic supervision model: A strategic reform for enhancing professional learning in Indonesian primary schools. *European Journal of Sustainable Development Research*. <https://doi.org/10.29333/ejosdr/16862>
- Dhaksietsatsura, V. A., Nursetyo, K. I., Wirasti, R. A. M. K., et al. (2025). Peningkatan kompetensi guru SD dalam memfasilitasi belajar mendalam melalui belajar kontekstual di Kota Bekasi. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(4). <https://doi.org/10.53625/jabdi.v5i4.11173>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran dan profil pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Kuntarto, E., Ismiatun, A. N., Pamela, I. S., et al. (2025). Pembinaan kompetensi profesional, pedagogis dan kontekstual institusi guru SD binaan dalam menerapkan deep learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 8(2). <https://doi.org/10.31932/jpmk.v8i2.5465>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press. (2012). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Premsky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. Canva. (n.d.). *Features of Canva for Education*. Retrieved from <https://www.canva.com>.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sijabat, D. (2021). *Pendidikan Digital: Mengintegrasikan Teknologi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.