

Artikel Pengabdian kepada Masyarakat

Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic

Yunita Mutiara Harahap^{*}, Wiki Tedi Rahmawati

FKIP, Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Alwashliyah, Medan, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 28 Oktober 2024
Revisi Akhir: 18 November 2024
Diterbitkan Online: 26 Desember 2024

KATA KUNCI

Video Animasi
Canva Animated Video
Speaking Academic

KORESPONDENSI^(*)

Phone: +62 811 7345 665
E-mail: yunmutiaraharahap@gmail.com

A B S T R A K

Kegiatan dengan judul "Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic" dilaksanakan untuk memberikan opsi solusi dalam mengatasi kendala penguasaan materi dalam *Speaking Academic*, terutama karena keterbatasan akses teknologi. Tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bagi peserta dalam hal berbicara formal, membekali peserta dengan kemampuan teknologi melalui pembuatan video animasi, serta mendorong kreativitas dan kepercayaan diri dalam presentasi. Peserta kegiatan ini adalah mahasiswa semester tiga Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Alwashliyah Medan. Kegiatan ini juga dimaksudkan untuk memberikan satu metode pembelajaran inovatif untuk mendukung kemampuan akademik dan digital mahasiswa peserta. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta berhasil membuat video animasi kreatif yang mengintegrasikan kemampuan berbicara dengan elemen visual menarik, meningkatkan kompetensi teknologi, dan kesiapan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia akademik serta profesional.

PENDAHULUAN

Kemampuan *speaking* dalam konteks akademik merupakan salah satu keterampilan esensial bagi mahasiswa, terutama di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Mata kuliah *Speaking Academic* mencakup kemampuan dan keterampilan dalam menyampaikan ide atau gagasan, berargumentasi, dan menjelaskan konsep dalam konteks formal dengan menggunakan kaidah atau tata bahasa yang baik dan benar, dalam hal ini adalah Bahasa Inggris. Di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Alwashliyah Medan, pengembangan baik materi maupun metode pengajaran *Speaking Academic* menjadi tantangan besar, mengingat latar belakang sebagian mahasiswa yang belum semuanya memiliki eksposur luas terhadap teknologi modern dan aplikasi pendukung pembelajaran bahasa. Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris membutuhkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendukung penguasaan *speaking* dalam konteks akademik. Hal ini penting karena *speaking* bukan hanya sekadar kemampuan berbicara, tetapi juga menyangkut bagaimana mahasiswa dapat menampilkan presentasi yang menarik, profesional, dan relevan dengan kebutuhan era digital. Sayangnya, keterbatasan wawasan mahasiswa terhadap teknologi sering kali menjadi kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menjadikan motivasi belajar meningkat adalah media video animasi. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak (Hapsari & Zulherman, 2021). Penggunaan media video animasi dapat membantu konsep materi yang abstrak (Hapsari, 2021). Saat ini banyak tersedia *digital tools* yang dapat digunakan secara mudah dan gratis di internet. Salah satunya adalah aplikasi *Canva Animated Video*. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan *Speaking Academic* mereka. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur interaktif untuk membuat video presentasi yang kreatif dan profesional. Dengan memanfaatkan *Canva Animated Video*, mahasiswa tidak hanya melatih kemampuan berbicara

mereka, tetapi juga belajar merancang media pembelajaran yang menarik dan relevan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan teknologi serta komunikasi yang kreatif (Yuliana et al., 2023).

Terkait elaborasi di atas, untuk itu dilakukanlah kegiatan dengan judul “Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic” dimana kegiatan ini merupakan implementasi pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan ceramah insidental yang bertujuan untuk:

1. meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbicara secara akademik,
2. membekali mahasiswa dengan keterampilan teknologi pembuatan video animasi berbasis *Canva*,
3. mengintegrasikan teknologi dalam penugasan mata kuliah *Speaking Academic*,
4. meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menyampaikan presentasi.

Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berbicara akademik yang lebih baik sekaligus menguasai keterampilan teknologi yang tentunya sangat bermanfaat bagi karir mereka di masa depan.

Urgensi pembelajaran *Speaking Academic* yang inovatif semakin nyata di era Revolusi Industri 4.0, di mana penguasaan teknologi menjadi keterampilan wajib dalam pendidikan dan dunia profesional. Namun, ada berbagai kendala dalam penguasaan keterampilan ini, khususnya bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Alwashliyah, Medan. Salah satu masalah utama adalah kesenjangan kompetensi teknologi, terutama di kalangan mahasiswa yang berasal dari daerah dengan akses terbatas terhadap teknologi. Mereka sering kali tidak *familiar* dengan aplikasi pendukung pembelajaran modern, seperti *Canva Animated Video*, sehingga sulit mengikuti tuntutan era digital. Akibatnya, mereka tertinggal dalam menyajikan ide secara efektif dengan media visual yang menarik. Selain itu, keterampilan berbicara formal dan profesional dalam Bahasa Inggris masih menjadi tantangan besar bagi sebagian besar mahasiswa. Banyak dari mereka belum percaya diri berbicara di depan umum atau dalam situasi akademik, seperti seminar dan presentasi. Kondisi ini diperparah oleh minimnya motivasi belajar akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Media video animasi banyak digunakan para peneliti sebelumnya dalam mengatasi rendahnya motivasi dan minat belajar siswa serta hasil belajar yang dicapai siswa (Sari & Yatri, 2023). Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif seperti penggunaan *Canva Animated Video* sebagai media animasi dalam pembelajaran *Speaking Academic* dapat dirancang untuk menjawab permasalahan tersebut, sekaligus meningkatkan minat, kepercayaan diri, dan keterampilan mahasiswa dalam menyampaikan ide-ide mereka secara efektif.

Canva Animated Video

Canva Animated Video adalah fitur yang disediakan oleh platform desain grafis *Canva* untuk membuat video dengan elemen animasi. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menghasilkan video yang menarik dan profesional dengan berbagai pilihan *template*, elemen grafis, transisi, dan efek animasi tanpa memerlukan keahlian desain atau pengeditan video yang kompleks. Fitur ini sangat cocok digunakan oleh mahasiswa yang ingin menyampaikan ide secara visual dan dinamis, terutama dalam konteks pembelajaran *Speaking Academic*. Dengan *Canva Animated Video*, mahasiswa dapat memadukan konten berbicara dengan elemen visual untuk menciptakan presentasi yang kreatif dan informatif.



Gambar 1. Fitur Canva

Canva Animated Video memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya alat yang sangat efektif untuk pembelajaran inovatif, terutama dalam konteks speaking akademik, seperti yang dijabarkan pada poin-poin berikut ini.

1. Antarmuka Sederhana dan Mudah Dipahami

Canva dirancang dengan antarmuka yang *user-friendly*, sehingga pengguna tidak memerlukan keahlian teknis atau latar belakang desain grafis untuk membuat video. Semua fitur ditampilkan secara intuitif, memungkinkan mahasiswa dengan berbagai tingkat kemampuan teknologi untuk memahami dan menggunakannya dengan mudah.

2. Banyak *Template* Siap Pakai

Canva menawarkan berbagai *template* yang dirancang untuk berbagai kebutuhan, seperti presentasi akademik, video edukasi, promosi, atau *storytelling*. *Template* ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna, seperti mengganti teks, warna, gambar, dan elemen visual lainnya. Hal ini membantu mahasiswa menghemat waktu dan fokus pada konten tanpa perlu memulai desain dari nol.

3. Fitur Animasi yang Beragam

Canva menyediakan beragam animasi yang dapat memperkaya video, seperti:

- Text Animation* yang membuat teks bergerak dengan gaya yang menarik, membantu menonjolkan poin-poin penting dalam presentasi;
- Animasi Elemen berupa gambar, ikon, dan bentuk yang dapat dianimasikan agar lebih dinamis dan menarik perhatian audiens;
- Transisi Halus berupa peralihan antar *slide* menjadi lebih profesional dengan berbagai pilihan efek transisi, menjadikan video lebih nyaman ditonton.

4. Ekspor Video Berkualitas Tinggi

Video yang dihasilkan dapat diekspor dalam format MP4 dengan resolusi tinggi. Hal ini memastikan video siap digunakan untuk berbagai keperluan, seperti presentasi formal, unggahan di platform digital seperti YouTube, atau media sosial. Kualitas video yang tinggi juga meningkatkan profesionalitas presentasi.

5. Gratis dengan Pilihan Berbayar

Canva menyediakan opsi gratis yang mencakup banyak fitur dasar, seperti *template*, animasi dasar, dan ekspor video berkualitas baik. Namun, untuk desain yang lebih kompleks, pengguna dapat memilih versi premium dengan fitur tambahan, seperti akses ke lebih banyak *template*, elemen animasi eksklusif, dan opsi ekspor dengan kualitas lebih tinggi. Fleksibilitas ini memungkinkan pengguna menyesuaikan penggunaan *Canva* dengan kebutuhan dan anggaran mereka.

Dengan keunggulan ini, *Canva Animated Video* menjadi alat yang tidak hanya relevan tetapi juga praktis untuk pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kemampuan *Speaking Academic* yang kreatif dan profesional.

Langkah-Langkah Membuat Video Animasi di *Canva*

1. Membuat Akun dan Memulai Proyek

- Akses *Canva* dengan membuka situs www.canva.com atau unduh aplikasinya di perangkat.
- Buat Akun dengan melakukan daftar menggunakan email atau akun Google.
- Pilih Proyek dengan cara klik tombol *Create a Design* dan pilih opsi *Video*.



Gambar 2. *Create Design* di *Canva*

2. Memilih *Template*

- Canva* menyediakan banyak *template* untuk video. Pilih *template* yang sesuai dengan tema *Speaking Academic*.

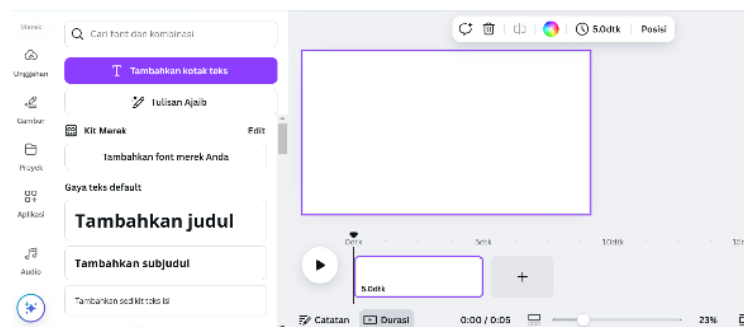
- b. *Template* yang dipilih bisa langsung digunakan atau dimodifikasi sesuai kebutuhan.



Gambar 3. Memilih *Template* di *Canva*

3. Menambahkan Konten

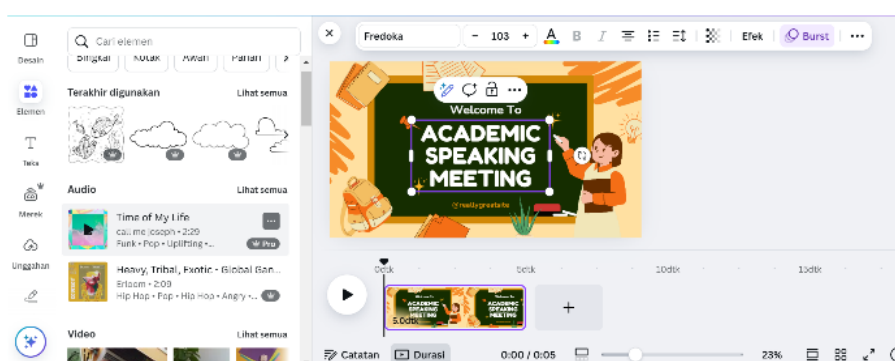
- Teks bisa diubah dengan cara klik tombol *Text* dan tambahkan teks untuk poin-poin penting.
- Gambar/Video dapat diunggah dengan menggunakan fitur *Uploads* untuk mengunggah gambar atau video pendukung.
- Audio dapat ditambahkan dengan narasi suara (*voice-over*) atau pilih musik latar dari perpustakaan *Canva*.



Gambar 4. Menambahkan Konten pada *Canva*

4. Menggunakan Animasi

- Klik elemen yang ingin dianimasikan (teks, gambar, atau ikon).
- Pilih menu *Animate* di bagian atas layar untuk memilih jenis animasi, seperti *fade in*, *bounce*, *zoom*, atau *pan*.
- Atur durasi animasi sesuai kebutuhan.



Gambar 5. Menggunakan Animasi pada *Canva*

5. Menyusun *Slide*

- Gunakan fitur *Add Page* untuk menambahkan *slide* baru.
- Atur transisi antar *slide* menggunakan fitur *Page Animation*.

6. Menambahkan Narasi (*Optional*)

- Klik tombol *Record Yourself* untuk merekam suara langsung di *Canva*.

- b. Sinkronkan narasi dengan animasi yang dibuat.
7. Menyunting dan Meninjau Proyek
 - a. Tinjau video untuk memastikan semua elemen bekerja dengan baik.
 - b. Edit jika ada elemen yang kurang sesuai.
8. Menyimpan dan Mengekspor Video
 - a. Klik tombol *Share* dan pilih *Download*.
 - b. Pilih format MP4 dan klik *Download*.
 - c. Video Anda siap untuk digunakan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan “Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic” bagi mahasiswa peserta kegiatan dimulai dengan persiapan materi yang meliputi pemilihan konten terkait *Speaking Academic* dan pengenalan fitur-fitur *Canva* yang relevan. Materi ini disusun secara sistematis, mencakup berbagai aspek penting dalam pembuatan video animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara formal dalam konteks akademik.

Sesi Pendahuluan

Pada sesi awal, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai *Canva*, termasuk pengenalan antarmuka aplikasi, serta penjelasan tentang keuntungan menggunakan video animasi untuk presentasi akademik. Materi ini dirancang agar peserta memahami bagaimana video animasi dapat memperkaya presentasi mereka dan membuatnya lebih menarik.

Demonstrasi Langsung

Setelah sesi pengenalan, dilakukan demonstrasi langsung tentang cara menggunakan *Canva* untuk membuat video animasi yang mendukung keterampilan *Speaking Academic*. Langkah-langkah penggunaan *Canva*, mulai dari pemilihan *template*, menambahkan teks, gambar, dan animasi, hingga menambahkan narasi suara dipresentasikan secara praktis. Demonstrasi ini dilaksanakan dengan menggunakan proyektor/infocus, sehingga semua peserta kegiatan dapat mengikuti proses pembuatan video animasi secara visual.

Praktik Mandiri

Selanjutnya, peserta kegiatan diberi kesempatan untuk praktik secara mandiri. Setiap peserta diberikan tugas untuk membuat video animasi singkat yang relevan dengan topik *Speaking Academic* yang telah dipilih. Dalam sesi ini, peserta dapat menerapkan teknik-teknik yang telah diajarkan, seperti memilih *template* yang sesuai, menambahkan elemen animasi, dan merekam narasi suara.

Sesi Tanya Jawab

Setelah praktik mandiri, peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dalam sesi “Tanya Jawab” untuk memberikan klarifikasi atas hal-hal yang belum dipahami peserta. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan panduan lebih lanjut dan memecahkan masalah yang mungkin ditemui selama praktik mandiri. Sesi ini memungkinkan peserta untuk lebih memahami cara mengoptimalkan penggunaan *Canva* dalam konteks presentasi akademik.

Diskusi Kelompok

Untuk memperkaya pembelajaran, peserta kemudian diajak berdiskusi dalam kelompok kecil. Diskusi ini bertujuan untuk berbagi ide tentang penggunaan *Canva* dalam konteks presentasi akademik, serta strategi-strategi untuk meningkatkan daya tarik presentasi melalui video animasi. Diskusi ini juga bertujuan untuk meningkatkan kolaborasi antar peserta.

Praktik Presentasi

Peserta diberi kesempatan untuk melakukan presentasi menggunakan video animasi yang telah mereka buat. Presentasi ini tidak hanya bertujuan untuk menguji keterampilan berbicara mereka, tetapi juga untuk mengukur bagaimana mereka memanfaatkan teknologi aplikasi *Canva Animated Video* dalam presentasi akademik. Sesi ini dilengkapi dengan umpan balik konstruktif.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta dalam menggunakan *Canva* untuk mendukung

keterampilan *Speaking Academic*. Umpan balik terhadap presentasi peserta dikumpulkan dan peserta diharapkan dapat mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dalam pembuatan video animasi untuk presentasi.

Pemantapan

Pada tahap pemantapan, peserta diberikan sumber daya tambahan berupa panduan tertulis atau video tutorial untuk memfasilitasi pendalaman materi. Diberikan juga dukungan individual untuk peserta yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam pembuatan video animasi atau peningkatan keterampilan *Speaking Academic* mereka.

Evaluasi Akhir

Evaluasi akhir dilakukan untuk menilai dampak keseluruhan kegiatan yang telah dilakukan. Umpan balik holistik dikumpulkan dari peserta untuk mengetahui sejauh mana kegiatan ini membantu mereka dalam menguasai teknik penggunaan *Canva Animated Video* dan meningkatkan kemampuan berbicara dalam konteks akademik. Hasil evaluasi ini juga digunakan untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa depan.

Berikut adalah beberapa foto pelaksanaan kegiatan.



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kegiatan “Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic” yang dilakukan dalam konteks implementasi pengabdian kepada masyarakat ini, menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman dan penerapan keterampilan *speaking* secara formal. Berdasarkan evaluasi akhir, sebagian besar mahasiswa peserta berhasil membuat video animasi yang menarik, informatif, dan relevan dengan topik akademik mereka. Mereka mampu menggunakan berbagai fitur *Canva*, seperti pemilihan *template*, penambahan elemen visual (gambar, teks, dan ikon), serta penerapan animasi dan narasi suara. Keberhasilan ini tercermin dari peningkatan kemampuan mahasiswa peserta dalam mengintegrasikan teknologi untuk mendukung presentasi mereka secara efektif.

Dalam hal efisiensi waktu, mahasiswa peserta juga menunjukkan kemajuan berupa mampu menyelesaikan tugas pembuatan video animasi dengan lebih cepat berkat kemudahan antarmuka *Canva* yang sederhana dan *template-template* siap pakai yang disediakan. Mahasiswa peserta juga menunjukkan keterampilan yang lebih baik dalam menyusun konten presentasi yang terstruktur dan dapat dengan mudah dipahami oleh audiens, serta memanfaatkan fitur-fitur *Canva* yang ada untuk menghasilkan presentasi yang lebih dinamis dan kreatif.

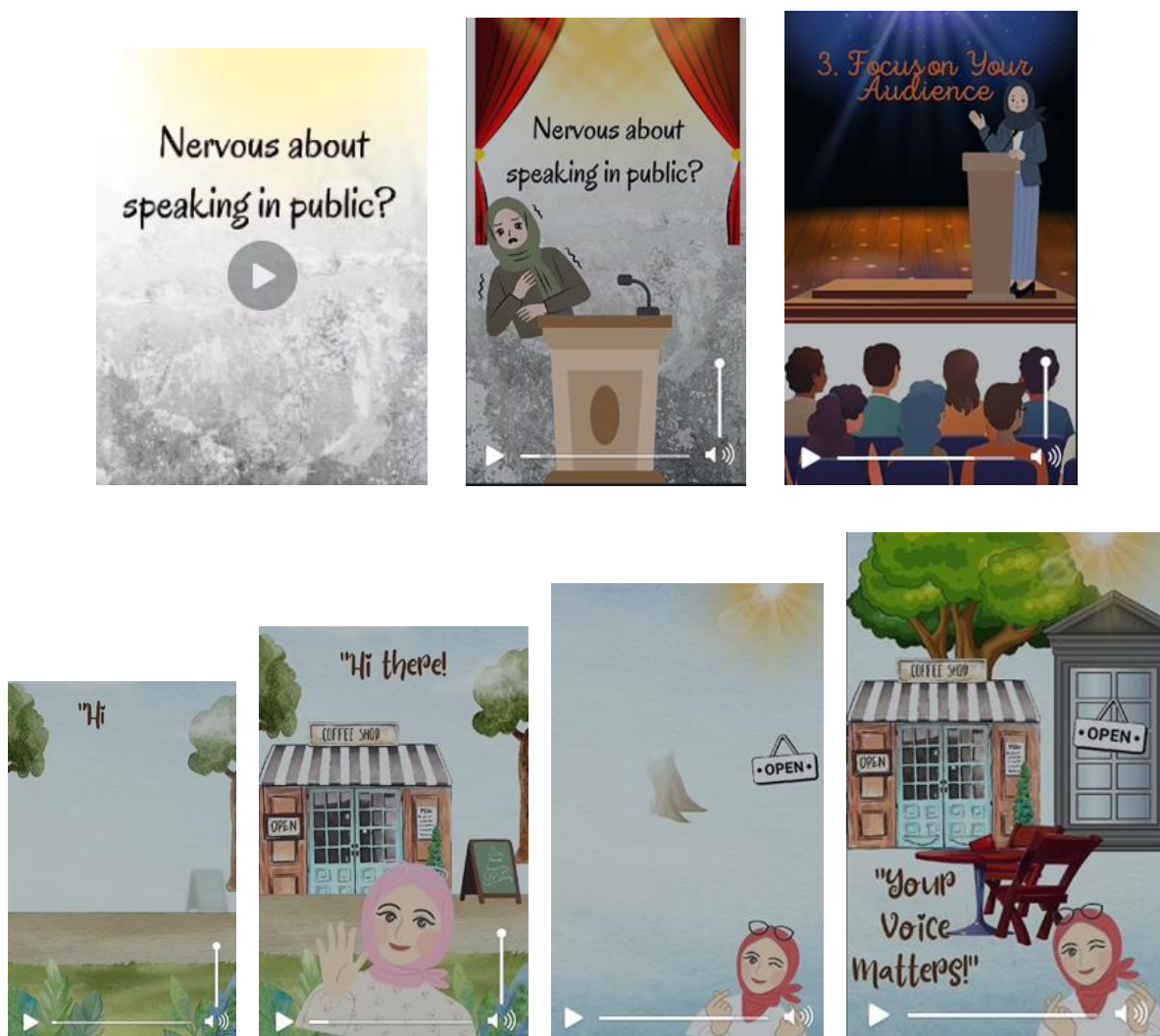
Pembahasan

Ada beberapa faktor yang mendasari keberhasilan kegiatan ini. Pertama, antarmuka *Canva* yang sederhana dan intuitif memungkinkan mahasiswa peserta untuk langsung terlibat dalam pembuatan video animasi tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Dengan bantuan *template* yang tersedia, mahasiswa peserta dapat fokus pada pembuatan konten presentasi yang berkualitas, sementara elemen-elemen visual seperti teks animasi, gambar, dan ikon meningkatkan daya tarik presentasi mereka.

Demonstrasi langsung dan praktik mandiri yang dilakukan pada tahap awal metode pelaksanaan kegiatan memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman dan keterampilan mahasiswa peserta kegiatan. Mereka memiliki kesempatan untuk secara langsung praktik membuat video animasi, memilih elemen-elemen visual, dan menyesuaikan animasi serta narasi suara sesuai dengan topik presentasi mereka. Melalui praktik mandiri ini, mereka dapat mengidentifikasi dan mengatasi tantangan yang muncul saat mengintegrasikan animasi dengan materi berbicara akademik, sehingga keterampilan berbicara mereka menjadi lebih baik.

Selain itu, sesi tanya jawab dan diskusi kelompok memberikan ruang bagi mahasiswa peserta untuk saling berbagi ide dan memberikan umpan balik konstruktif terhadap hasil desain satu sama lain. Kolaborasi ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, memungkinkan mahasiswa untuk memahami lebih dalam tentang penerapan teknologi dalam konteks akademik. Mereka juga diminta untuk melakukan presentasi menggunakan video animasi yang telah dibuat. Hal ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengasah keterampilan berbicara serta memanfaatkan teknologi dalam konteks komunikasi akademik.

Melalui evaluasi akhir, terlihat bahwa mahasiswa peserta tidak hanya mampu menggunakan *Canva* dengan percaya diri, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam mendesain presentasi berbasis video animasi. Hasil yang terlihat yaitu adanya peningkatan dalam kemampuan berbicara mahasiswa, baik dari segi kepercayaan diri, penguasaan materi, dan pemanfaatan teknologi. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta memungkinkan pembelajaran dapat diakses secara online maupun offline (Ambarita, 2021; Kusnandar, 2014). Dengan demikian, kegiatan pemanfaatan *technology based application* seperti ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara mereka, baik dalam presentasi akademik, seminar, maupun diskusi panel.



Gambar 7. Contoh Video *Speaking Academic* dengan *Canva Animated Video* oleh Mahasiswa

Umpan balik dan evaluasi akhir yang diberikan kepada mahasiswa peserta kegiatan berupa kuesioner terkait opini mereka dalam menggunakan *Canva Animated Video*. Berikut persentase kuesioner yang diperoleh sebagai umpan balik.

Table 1. Kuesioner “Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic”
(15 Responden)

No	Daftar Pernyataan	Respon				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Pembuatan video animasi menggunakan <i>Canva</i> tidak sulit bagi saya	6	5	3	1	0
2	Saya selalu menggunakan <i>Canva</i> dalam membuat tugas presentasi	4	6	2	2	1
3	Saya suka menggunakan <i>Canva</i> untuk membuat video animasi presentasi	5	7	2	1	0
4	Saya sudah tahu tentang <i>Canva</i> sebelum pelatihan ini	2	5	3	3	2
5	Fitur <i>Canva</i> lengkap dan mudah digunakan	7	5	3	0	0
6	Saya mengalami kesulitan menggunakan fitur animasi di <i>Canva</i>	1	2	4	5	3
7	Saya mampu menggunakan fitur animasi <i>Canva</i> untuk menambahkan elemen gambar dan suara	6	5	2	1	1
8	Saya mampu mengatur transisi antar slide di <i>Canva</i> dengan mudah	5	6	2	1	1
9	Saya mampu membuat video animasi presentasi yang kreatif menggunakan <i>Canva</i>	7	5	2	1	0
10	Saya akan menggunakan <i>Canva Animated Video</i> untuk presentasi tugas berikutnya	6	7	1	1	0

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan “Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic” yang diberikan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Alwashliyah Medan ini menghasilkan sejumlah temuan penting. Secara umum, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang kemampuan *Speaking Academic*. Sebagian besar mahasiswa peserta merasa penggunaan *Canva* sederhana dan intuitif, dengan fitur-fitur seperti animasi teks, gambar, transisi antar *slide*, dan pengaturan audio yang mudah dipelajari. Hal ini tercermin dari hasil evaluasi yang menunjukkan mayoritas dari mereka merasa percaya diri menggunakan *Canva* dalam menyusun presentasi. Selain itu, kemampuan mereka dalam memanfaatkan elemen visual dan audio secara kreatif berhasil meningkatkan kualitas presentasi mereka, baik dari segi estetika maupun efektivitas penyampaian informasi.

Namun, beberapa kendala juga ditemukan, terutama pada fitur-fitur lanjutan seperti pengeditan suara, sinkronisasi audio, dan pengaturan durasi animasi. Sebagian kecil mahasiswa peserta juga merasa perlu mendapatkan pendampingan lebih intensif untuk memahami alur kerja aplikasi secara menyeluruh. Faktor ini menunjukkan bahwa meskipun kegiatan ini memberikan dampak positif, ada perbedaan tingkat pemahaman dan penguasaan teknologi di antara mahasiswa peserta. Kendala ini terutama dialami oleh mahasiswa peserta yang belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis teknologi, sehingga memungkinkan untuk bimbingan tambahan dan alokasi waktu yang lebih panjang untuk sesi praktik.

Saran

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar kegiatan dengan tema serupa di masa depan dapat menyediakan materi yang lebih komprehensif dengan panduan terperinci untuk fitur-fitur lanjutan *Canva*. Sesi praktik perlu diperbanyak dengan waktu yang lebih fleksibel agar peserta memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan berlatih secara mandiri. Selain

itu, bimbingan personal atau kelompok kecil dapat disediakan untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan, sehingga keterampilan peserta dapat berkembang secara merata.

Lebih lanjut, integrasi teknologi seperti *Canva Animated Video* ke dalam tugas-tugas kuliah perlu didorong agar mahasiswa dapat terus mengasah keterampilan mereka dalam situasi yang lebih nyata dan aplikatif. Pelatihan atau pengembangan lanjutan dengan fokus pada aplikasi teknologi lainnya, seperti aplikasi pembuatan video interaktif atau alat presentasi berbasis AI, juga penting untuk mendukung kesiapan mahasiswa menghadapi tuntutan era digital. Dengan pendekatan ini, pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk bersaing di dunia akademik dan profesional yang semakin berorientasi teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, E. (2021). Belajar Dari Rumah (BDR) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di SMAN 56 Jakarta). *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i1.70>.
- Canva <https://www.canva.com/>
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22-29. <https://www.scienceedujournal.org/index.php/PSEJ/article/view/43>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Kusnandar, K. (2014). Pengembangan Bahan Belajar Digital Learning Object. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 583– 595. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.69>.
- Sari, H. R. & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 2023, 160-161. <https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/article/view/381>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S. & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *JUKANTI*, 6(2), 247–257. DOI: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025> <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/1025>