

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF

Dyan Yuliana^a, Achmad Baijuri^b, Arico Ayani Suparto^c,
Siti Seituni^d, dan Sheilla Syukria^e

^{a,c,d,e}STKIP PGRI Situbondo, Jawa Timur

^bUniversitas Ibrahimy Sukorejo, Jawa Timur

^apitikpitik23@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa *powerpoint*, modul digital, video tutorial, dan bahan presentasi lainnya. Seorang pendidik hendaknya mempunyai media pembelajaran yang baru serta menarik dalam penyampaian materi kepada peserta didiknya, salah satunya dengan memaparkan materi melalui video pembelajaran yang animatif dan menyenangkan. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. Cara penggunaan *Canva Design* pun cukup mudah dengan banyak pilihan variasi desain. Aplikasi ini menyediakan beragam *template* desain untuk digunakan, mulai dari yang gratis (*free*) hingga berbayar (*pro*). *Canva* dapat membantu pengguna untuk membuat dan merancang berbagai macam desain kreatif, mulai dari mendesain brosur, iklan, presentasi, video hingga infografik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Metode penelitian yang digunakan ialah *literature review*. Metode dalam pencarian sumber data artikel dilakukan melalui *database resources Google Scholar (2020-2022)* dengan mengambil artikel yang relevan yang diterbitkan dalam Bahasa Indonesia. Istilah dan frasa kunci yang terkait dengan aplikasi *Canva*, media, dan video pembelajaran digunakan dalam pencarian subjek terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* efektif dimanfaatkan sebagai media pembuatan video pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan *Canva* juga lebih efisien karena banyak menyediakan beragam *template* desain secara gratis (*free*) dan tersedia dalam beberapa versi yaitu *web*, *android*, dan *iphone*, jadi cukup dengan menggunakan HP (*gadget*) sudah bisa membuat video pembelajaran.

Kata kunci: *canva*, *inovatif*, *kolaboratif*, *kreatif*, *media*, *video pembelajaran*.

ABSTRACT

The use of technology in learning is very necessary in terms of designing, analyzing, evaluating, developing, and implementing material in the learning process. The important thing in the learning design process is the media used in learning. These learning media can be in the form of PowerPoint, digital modules, video tutorials, and other presentation materials. An educator should have learning media that is new and interesting in delivering material to his students, one of which is by presenting material through animated and fun learning videos. Canva is an application that can be used in designing learning media in the form of videos. How to use Canva Design is quite easy with many

choices of design variations. This application provides a variety of design templates to use, ranging from free (free) to paid (pro). Canva can help users create and design a variety of creative designs, from designing brochures, advertisements, presentations, videos to infographics. This study aims to analyze the effectiveness of using the Canva application as a creative, innovative and collaborative learning video medium. The research method used is literature review. The method for searching for article data sources is carried out through the Google Scholar database resources (2020-2022) by taking relevant articles published in Indonesian. Key terms and phrases related to the Canva app, media, and learning videos were used in related subject searches. The results of the study show that the Canva application is effectively utilized as a medium for making creative, innovative and collaborative learning videos, so that it can assist educators in delivering material and make it easier for students to understand learning material. In addition, using Canva is also more efficient because it provides a variety of design templates for free and is available in several versions, namely web, Android and iPhone, so you can make learning videos simply by using your cellphone (gadget).

Keywords: *Canva, Collaborative, Creative, Innovative, Learning Videos, Media.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial pada masyarakat maupun individu. Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan ‘Revolusi Industri 4.0’ dengan dimulainya era kreatif. Pada era ini, kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia diberbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan. Penyesuaian penggunaan media pembelajaran, seperti video pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan karena hal tersebut merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan, sehingga pendidik dituntut

untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Adapun alasan perlunya mengembangkan proses belajar mengajar yang variatif, yaitu adanya rasa jenuh dan bosan yang ditimbulkan dari diri peserta didik. Media pembelajaran dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Dukungan sebuah media yang tepat, akan mengantarkan pada tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga media pembelajaran akan berpengaruh pada

sampai tidaknya sebuah informasi secara lengkap dan tepat sasaran. Pendidik hendaknya memanfaatkan secara optimal sarana media pembelajaran. Peran pendidik yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator dalam membantu dan mengarahkan peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar, sehingga menjadi tantangan bagi pendidik untuk cermat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh minat, kompetensi pendidik dan peserta didik, sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar dalam penyampaian pesan atau materi pelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa *powerpoint*, modul digital, video tutorial, dan bahan presentasi lainnya. Hasil dari pembuatan media tersebut dapat digunakan secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

Media merupakan alat bantu yang dapat dimanfaatkan pendidik pada saat pembelajaran di kelas. Kreativitas pendidik dalam menciptakan media belajar yang menarik dan menyenangkan senantiasa harus ditingkatkan. Seorang pendidik hendaknya mempunyai media pembelajaran yang baru serta menarik dalam penyampaian materi kepada peserta didiknya, salah satunya dengan memaparkan materi melalui video pembelajaran yang animatif dan menyenangkan.. Video pembelajaran yang disajikan harus sesuai dengan materi serta kondisi peserta didik. Berbagai inovasi

untuk mengembangkan media pembelajaran terus bermunculan guna mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, begitu juga dalam bidang pendidikan sehingga dibutuhkan beragam media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. *Canva* menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, *editing* foto, gambar mini *youtube*, dan sebagainya. Cara penggunaan *Canva Design* pun cukup mudah dengan banyak pilihan variasi desain. *Canva* dapat digunakan oleh pendidik untuk merancang materi pembelajaran melalui *template-template*, poster, video, infografis, bahkan media presentasi. Banyaknya desain yang menarik pada aplikasi *Canva* dapat memudahkan pendidik dalam mendesain video pembelajaran sebagai media penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Canva merupakan sebuah *tool* desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara *online*. *Canva* adalah *platform* desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen serta konten visual lainnya. Aplikasi ini juga

menyediakan beragam *template* desain untuk digunakan, mulai dari yang gratis (*free*) hingga berbayar (*pro*). *Canva* dapat membantu pengguna untuk membuat dan merancang berbagai macam desain kreatif, mulai dari mendesain brosur, iklan, presentasi, video hingga infografik. *Canva* tersedia dalam beberapa versi yaitu *web*, *android*, dan *iphone*. Media *Canva* dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun tingkat perpendidikan tinggi. *Canva* memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun, diantaranya presentasi, grafik, *Cover Ebook*, video, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan bisa langsung dipublikasikan dimanapun. Dalam mendesain pun tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui HP (gadget).

Dalam penggunaan media pembelajaran, konten audio visual menjadi bagian terpenting saat penyampaian/presentasi materi. Sedangkan untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *Canva*. *Software* ini dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa *template* yang berbayar berbasis *online*. Namun hal ini tidak menjadi kendala, dikarenakan banyak *template* yang menarik dan dapat digunakan secara gratis. Dengan desain yang beragam dan menarik dari *Canva* membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan.

Memberikan pembaharuan proses pembelajaran dengan mendesain media berbantuan *Canva* dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mandiri. *Canva* dapat memberikan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasanya, sehingga berdampak meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penyajian informasi atau literatur secara visual melalui *Canva* berperan penting dalam membangun proses kognitif seseorang untuk memahami konsep dan membantu mengingat materi pembelajaran.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran, salah satunya untuk membuat video pembelajaran. *Canva Design* dapat digunakan secara gratis dan terbuka untuk umum. *Canva Design* dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Didalamnya terdapat *tools* yang berisi *template* desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah. Kita hanya perlu membuat desain sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif”.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum serta dapat membantu kita membuat desain yang

kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Didalamnya terdapat *tools* yang terdapat desain dan animasi yang bisa digunakan dengan mudah. Kita hanya perlu membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan. Cara penggunaannya pun sangat mudah dengan banyak pilihan variasi desain [1].

Canva ialah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, *editing* foto, gambar mini *youtube*, cerita *instagram*, kiriman *twitter*, dan sampul *facebook* [2]. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran, salah satunya berupa aplikasi *Canva* [3].

Adapun kelebihan *Canva* diantaranya : memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik; dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*; dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis; peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *Canva* yang telah diberikan oleh pendidik; memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media *Canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan;

dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *Canva* untuk saling berbagi media pembelajaran; serta dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel [2].

Beberapa kekurangan *Canva* antara lain : aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil, jika tidak adanya internet atau kuota pada *handphone* maupun laptop, maka *Canva* tidak dapat diakses dan digunakan untuk proses mendesain; dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain-lain secara berbayar [3]. Namun, ada juga beberapa yang gratis (*free*). Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu dengan menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri; dan terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templatennya*, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk memasukkan panca indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan rasa di dalam kelas. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologis pendidik untuk merancang lingkungan belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan, lebih dari apa pun, untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan peserta didik, sehingga

dapat meningkatkan proses belajar peserta didik [4].

Suatu media pembelajaran dikatakan baik dan efektif jika (1) media pembelajaran memperhatikan tujuan pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik; (2) faktor fleksibel, yaitu kesesuaian antara sarana yang digunakan dengan latar belakang pembelajaran; (3) umur simpan yaitu media yang baik jika dapat digunakan dalam waktu yang relatif lama; dan (4) kecukupan pesan yang disampaikan oleh media tentang pokok bahasan yang disampaikan kepada peserta didik [5].

Dalam memilih media, pendidik perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu harus sesuai dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai pada saat pembelajaran akan dilaksanakan [6].

Media *audio visual* ialah salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video yang dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Media video memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan melalui media video peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video berlangsung [7]. Media video yaitu media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman dalam suatu materi pembelajaran [8].

Media video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat membawa peserta didik kepada situasi belajar yang menyenangkan serta kreatif dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik [9].

Keunggulan dari penggunaan media *audio visual* yaitu pesan lisan dan tulisan dapat tersampaikan dengan jelas, keterbatasan ruang, waktu, dan indera dapat diatasi, serta dapat digunakan untuk pembelajaran tutorial, sehingga mampu meningkatkan pemahaman para peserta didik [10]. Sedangkan kelemahan dalam media audio visual video ialah keterbatasan alat yang akan digunakan, seperti tidak adanya proyektor di sekolah tersebut, biaya yang digunakan untuk membuat media tersebut, dan sebagainya [6].

Peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena dapat memberikan informasi yang lebih canggih dan cepat. Selain memberikan informasi dan hiburan, video juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran lebih cepat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi melalui media video. Tentunya hal tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan [11].

Belajar kreatif merupakan sebuah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung sepanjang hayat (*longlife education*). Pembelajaran kreatif yaitu pembelajaran yang menekankan pada bagaimana pendidik atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi

kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga warga belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan [12].

Pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan, apabila dilakukan dengan cara mengelola media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga terjadilah proses dalam membangun rasa percaya diri pada siswa [13]. Pembelajaran inovatif menuntut kreativitas guru dalam mengajar. Dalam hal ini, guru dituntut untuk tidak monoton, artinya guru harus memunculkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru sangat diperlukan agar proses pembelajaran inovatif itu tidak membosankan [14].

Pembelajaran kolaboratif menggambarkan suatu perubahan signifikan dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran kolaboratif dilandasi oleh pemikiran bahwa kegiatan belajar hendaknya mendorong dan membantu peserta didik untuk terlibat secara langsung membangun pengetahuan, sehingga mencapai pemahaman yang mendalam [15]. Pembelajaran kolaboratif biasanya peserta didik bekerja dalam suatu kelompok, saling mencari pemahaman, penyelesaian atau arti, atau membuat suatu produk. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok [16].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode *literature review*. PICOS *framework* digunakan dalam strategi mencari *literature* yang berasal dari jurnal dan prosiding tentang penggunaan *Google Meet* pada pembelajaran daring. *Literature review* yang digunakan dikelompokkan data-datanya yang sejenis sesuai dengan hasil yang dinilai untuk menjawab tujuan dengan menggunakan metode naratif. Jurnal yang sudah sesuai dengan inklusi dikumpulkan menjadi satu dan diringkas yang meliputi nama peneliti (*author*), tahun terbit, nama jurnal (volume dan nomor), judul, metode, dan hasil penelitian serta *database*.

Data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data sekunder, dimana data yang diperoleh tidak langsung terjun ke lapangan, tetapi mengambil dari data penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan terdahulu. Sumber data yang digunakan menggunakan *database* yang ada di *Google Scholar* berupa artikel jurnal dan prosiding. Dalam pencarian jurnal menggunakan kata kunci (AND, OR NOT or AND NOT) yang dipakai untuk lebih detail lagi dalam pencairan jurnal dan dapat mempermudah pencarian jurnal yang diinginkan. Kata kunci yang digunakan yaitu “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran*” yang terbit pada tahun 2020-2022.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan *literature review* sebanyak 64,29% dipublikasikan pada tahun 2022, 33,33% tahun 2021, dan sisanya tahun 2020 hanya sekitar 2,38%

dengan desain penelitian terbanyak menggunakan *Research & Development* (R&D). Penelitian *literature review* ini hampir setengahnya yaitu 47,62% menggunakan teknik *purposive sampling*, *teknik total sampling* sebesar 28,57% serta *Convenience Sampling* dan *Simple Random Sampling* masing-masing sebanyak 19,05% dan 4,76%. Instrumen penelitian yang banyak digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi sebesar 21,44%, observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi dengan 19,05% serta observasi dan kuesioner sebanyak 16,67%. Sedangkan tes hanya sebesar 2,38%. Analisis data yang digunakan terbanyak menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu 54,76%. Analisis deskriptif kualitatif juga cukup banyak digunakan sebesar 40,48% dan 4,76% menggunakan analisis data kuantitatif.

Hasil *literature review* dari 42 artikel jurnal dan prosiding terdapat 38 artikel yang termasuk dalam kategori pemanfaatan aplikasi *Canva* untuk siswa dan 4 artikel yang termasuk dalam kategori pemanfaatan aplikasi *Canva* untuk mahasiswa dengan jenis artikel terbanyak tentang pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran sebesar 14,28% dan pengembangan media audio visual berbasis aplikasi *Canva* dengan 11,94%. Berdasarkan hasil analisis *literature review* terdapat 41 artikel yang menyatakan bahwa *Canva* sangat efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran audio visual dan memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan

pembelajaran. Media video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* mudah digunakan serta dilengkapi beragam desain dan tampilan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, terjadi peningkatan juga pada hasil belajar dan prestasi peserta didik. Namun, ada 1 artikel yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* memberikan pengaruh kecil terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

Media pembelajaran menggunakan *Canva* memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memiliki implikasi yang baik dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi *Canva* menarik, inovatif, efektif, dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21, sehingga sesuai digunakan pada pembelajaran saat ini. Selain itu, video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Canva* sangat menyenangkan dan tidak ada kendala yang berarti dalam penggunaannya, serta dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan pendidik dalam membuat media audio visual. Selain itu, media pembelajaran visual berbasis aplikasi *Canva* membuat peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, kreatif, dan belajar jadi lebih menyenangkan karena memiliki beragam *template* serta fitur-fitur untuk memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Sebagian besar pendidik tidak terkendala penggunaan *Canva* untuk

membuat media video pembelajaran karena memang cukup mudah digunakan dan tersedia banyak tutorial di *youtube* bagi pemula.

Pembahasan

Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif dapat dilihat dari hasil *literature review* beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Sebagian besar *literature* menyatakan bahwa *Canva* sangat efektif digunakan sebagai media video pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai *template design* dan menu unggulan yang tersedia di aplikasi *Canva*, seperti menyisipkan *video* dari *youtube* atau *upload* dari *drive* maupun *personal computer* untuk menunjang pembuatan video pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga akan mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Keterampilan dalam membuat media *audio visual* dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* juga dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik.

Selain itu, *Canva* juga selalu *mengupdate* beragam *template design* dan fitur-fitur terbaru sesuai dengan kebutuhan *user* (pengguna) dan perkembangan pembelajaran masa kini, jadi pendidik tidak akan merasa ketinggalan jaman jika ingin memanfaatkan *Canva* untuk membuat video pembelajaran. Tetapi dalam penerapannya, pemanfaatan *Canva* masih terdapat kendala, seperti *template design* dan fitur-fitur yang berbayar (*pro*). Namun, pendidik sebagai *user* tidak perlu khawatir karena masih banyak tersedia *template* dan

fitur lainnya yang dapat diunduh dan digunakan secara gratis (*free*).

Jika dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang sejenis seperti *microsoft powerpoint*, *Canva* memiliki lebih banyak *design template* dan fitur yang lebih beragam untuk mendukung pembuatan video pembelajaran. Ada juga aplikasi *macromedia flash*, *filmora*, *kine master*, dan lain-lain yang banyak digunakan untuk pembuatan video pembelajaran, namun *Canva* lebih mudah dalam penggunaannya bahkan bagi pemula sekalipun. *Canva* lebih mudah dipelajari dan diaplikasikan oleh berbagai kalangan, baik usia muda maupun dewasa/paruh baya.

Canva memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran *online*. *Canva* dapat mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun. dengan adanya aplikasi *Canva*, pendidik bisa melakukan pembelajaran di manapun dan dengan mudah membagikan materi-materi secara *online*, sehingga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran masa kini. Media pembelajaran berupa video melalui aplikasi *Canva* menjadi salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital, sehingga sesuai dengan perkembangan abad 21. Desain yang tersedia bervariasi tergantung pada kreativitas pendidik dalam mengembangkan desain yang tersedia pada aplikasi tersebut.

Hasil studi literatur yang dilakukan dari penelitian-penelitian sebelumnya, pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media

video pembelajaran berjalan dengan baik dan mayoritas siswa maupun mahasiswa merespon dengan baik karena adanya kemudahan akses, fitur, dan *template* yang beragam, serta kemudahan dalam penggunaan dan pembuatan desainnya di aplikasi *Canva*. Namun tidak perlu khawatir, meskipun ada banyak *template* yang berbayar, tapi tersedia juga beragam *template* dan desain yang dapat diakses secara gratis/tidak berbayar (*free*). Jadi, pengguna tinggal memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan dan jenis desainnya.

Terkadang ada juga pendidik yang mengalami kendala pada saat menggunakan *Canva*, seperti terkendala sinyal internet karena aplikasi *Canva* hanya bisa digunakan secara *online* (terhubung internet) untuk membuat *design* maupun video pembelajaran. Namun, hal ini dapat diatasi dengan penggunaan *wifi* ataupun paket data pribadi karena *Canva* tidak terlalu membutuhkan banyak kuota internet jika dipakai sesuai kebutuhan. Tidak dipungkiri bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan sebelum menggunakan media *audio visual* berbasis *Canva*. Jadi, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media video pembelajaran efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *literature review* dari 42 artikel penelitian yang terdiri dari 35 artikel jurnal dan 7 prosiding dapat

disimpulkan bahwa aplikasi *Canva* efektif dimanfaatkan sebagai media pembuatan video pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. *Canva* dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. Cara penggunaan *Canva Design* cukup mudah dan menyediakan beragam *template* desain untuk digunakan, mulai dari yang gratis (*free*) hingga berbayar (*pro*). Selain itu, pemanfaatan *Canva* juga lebih efisien karena banyak menyediakan beragam *template* desain secara gratis (*free*) dan tersedia dalam beberapa versi yaitu *web*, *android*, dan *iphone*, jadi cukup dengan menggunakan HP (*gadget*) sudah bisa membuat video pembelajaran. Dengan demikian, *Canva* dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui video pembelajaran yang animatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Puji Astuti, S. (2021). Pengembangan Media *Canva* Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Listrik Statis. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 3(1), 8–15.
- [2] Tanjung, R. ., & Faiza, D. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 7985.
- [3] Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.

- [4] Agustini, D., Wijayanti, N., Rahmawati, P., Yudi P, E., & Puji C, V. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 199–207.
<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>.
- [5] Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran : Dari Konsepsi Ke Utilisasi dan Permasalahannya. *Jurnal Kwangsan*, 3(2), 135.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v3i2.30>.
- [6] Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira P, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>.
- [7] Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
- [8] Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- [9] Nurwinda, Khaedar, M., Cayati, & Fitriana HS, E. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sd Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- [10] Mila, N., & Alisyahbana, A. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Penelitian*, 181–188.
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>.
- [11] Nurwahidah, C. dhien, Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr*, 17(1), 118–127.
- [12] Siregar, E., & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Galia Indonesia.
- [13] Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran: Dasar Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Depublish.
- [14] Afid, B. (2014). *Konsep Dasar Pembelajaran Inovatif*. <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/02/05/konsep-dasar-pembelajaraninovatif/>. 25 Mei 2023.
- [15] Hassan, S. . A., Abidin, Z., & Hassan, Z. (2021). Keberkesanan Pembelajaran dan Pengajaran Dalam Talian (E-Pembelajaran) Terhadap Pembelajaran Pelajar di Kolej Komuniti Hulu Langat. *International Journal of Humanities Technology and Civilization (IJHTC)*, 2(10).
- [16] Ismail. (2021). Pengembangan Sistem Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Produktif Bagi Guru Dalam Meningkatkan Kompetensi. *Jurnal Serambi PTK*, VIII(5), 479–488.