

## PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 7 PALEMBANG

Sapna Sapira

Universitas PGRI Palembang

Juaidah Agustina

Universitas PGRI Palembang

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang

Korespondensi penulis: [sapnsapiraa@gmail.com](mailto:sapnsapiraa@gmail.com)

**ABSTRACT** This research aims to explore the application of learning videos using the Canva application in creating a pleasant learning environment for class IX students at SMP Negeri 7 Palembang. This research uses a qualitative descriptive approach. This approach focuses on collecting qualitative data through observation and recording. The data sources used in this research are 1) the events observed were the process of implementing learning by implementing animated learning videos using the Canva application, 2) documents in the form of open modules, 3) field notes obtained through observation. The research results show increased motivation and engagement of students during the learning process. In addition, feedback from participants indicated that the use of interesting learning videos could improve understanding of the material and create a more positive learning atmosphere. This research concludes that the application of learning videos using Canva is effective in creating a pleasant learning environment and can be used as an alternative to improve the quality of learning in the classroom.

**Keywords:** Learning videos, Canva, learning environment, students, implementation.

**ABSTRAK** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik kelas IX di SMP Negeri 7 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini berfokus pada pengumpulan data kualitatif melalui observasi dan pencatatan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 1) peristiwa yang diobservasi ialah proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Canva, 2) dokumen yang berupa modul ajar, 3) catatan lapangan yang didapatkan melalui observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, umpan balik dari peserta didik mengindikasikan bahwa penggunaan video pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih positif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan video pembelajaran menggunakan Canva efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** Video pembelajaran, Canva, Lingkungan Belajar, Peserta Didik, Penerapan.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Menurut (Saleh, 2023) penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih,

seharusnya peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat saat ini, harus dimanfaatkan sebaik mungkin terutama dalam bidang pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, inovatif, interaktif dan menyenangkan.

Salah satu inovasi yang patut diterapkan dalam mendukung suasana belajar yang menyenangkan adalah video pembelajaran. Penggunaan video dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Menurut (Ani Nuraini, 2022), video pembelajaran adalah salah satu media yang menyajikan materi dalam bentuk audio visual, yang mencakup konsep, prinsip, proses, teori dan contoh pengetahuan, dengan tujuan agar peserta didik memahami materi pelajaran. Penggunaan video pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik adalah *canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, *infografis*, *power point*, pamflet, brosur, undangan dan video. Aplikasi *canva* menyediakan berbagai template, elemen desain dan alat pengeditan yang memudahkan pengguna dalam menghasilkan desain yang menarik. Banyaknya desain yang menarik memudahkan pendidik untuk mendesain video pembelajaran sebagai media penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak bosan dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Hadi, 2020), dari hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan aplikasi *canva*, pendidik tidak hanya dapat menghasilkan materi yang informatif tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik.

Pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* ini berdasarkan Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu Peserta didik dapat menulis teks deskripsi dengan sudut pandang orang pertama dengan tepat. Dari pembahasan di atas, sejalan dengan salah satu mata kuliah PPG Prajabatan, yaitu Pemahaman tentang Peserta didik dan Pembelajarannya. Mata kuliah ini membahas 4 topik, pada topik 1 membahas mengenal peserta didik, topik 2 membahas pembelajaran yang berpihak pada peserta didik, topik 3

membahas asesmen yang mempertimbangkan pengetahuan peserta didik, dan topik 4 membahas lingkungan belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui inovasi pendidikan dengan penerapan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami realita fenomena kejadian apa yang dialami secara langsung. Pendekatan ini berfokus pada pengumpulan data kualitatif melalui observasi dan pencatatan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 1) peristiwa yang diobservasi ialah proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Canva*, 2) dokumen yang berupa modul ajar, 3) catatan lapangan yang didapatkan melalui observasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX.7. Lokasi penelitian ini di SMP Negei 7 Palembang, JL. A. Yani 8 Ulu, Silaberanti. Kecamatan. Jakabaring, Palembang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Implementasi Mata Kuliah Pemahaman Peserta Didik dan Pembelajarannya (PPDP) dengan Penerapan Video Pembelajaran *Canva***

Pemahaman peserta didik dan pembelajarannya adalah salah satu mata kuliah yang harus ditempuh pada Program Profesi Guru (PPG) Prajabatan. Pemahaman peserta didik adalah proses, perbuatan dan cara memahami sesuatu, sedangkan belajar adalah upaya memperoleh pemahaman dan pengetahuan terhadap suatu ilmu (Rizmitami, 2019). Pemahaman peserta didik melihat sejauh mana peserta didik dapat memahami, mencerna dan mengimplementasikan informasi atau konsep yang diajarkan oleh guru. Agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, maka diperlukan pemahaman guru terhadap peserta didik, baik dari karakteristik, gaya belajar, bakat, minat dan potensi mereka. Hal tersebut dapat diimplementasikan dengan menerapkan asesmen awal untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, setelah mengetahui kebutuhan peserta didik guru harus merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Media yang dapat digunakan agar tercipta

lingkungan belajar menyenangkan dan peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yaitu menggunakan video pembelajaran animasi *canva* dan pencarian kata *educandy*.

Salah satu topik pada mata kuliah Pemahaman Peserta Didik dan Pembelajarannya membahas mengenai lingkungan belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik. Lingkungan belajar menjadi faktor penting dalam kesuksesan pembelajaran, karena lingkungan belajar akan mendukung kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Terdapat beberapa elemen yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan, yaitu berupa lingkungan fisik, seperti ruang kelas yang memadai, sarana dan prasarana lengkap, terdapat perpustakaan, UKS, ruang guru, terdapat guru, kepala sekolah, peserta didik, penjaga sekolah dan sebagainya. Lingkungan yang mendukung tidak hanya berupa lingkungan fisik saja, tetapi juga mencakup peran guru dalam memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran, seperti menggunakan metode pembelajaran aktif, diskusi kelompok, permainan atau proyek kreatif, menggunakan media pembelajaran yang menarik, variasi materi, apresiasi dan motivasi. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat mendorong kreativitas, kolaborasi, keterlibatan, kemandirian, serta prestasi akademik peserta didik. Hal tersebut dapat diraih peserta didik ketika mereka merasa nyaman, bahagia dan sejahtera dalam belajar.

## **2. Pentingnya Inovasi Desain Pembelajaran dalam Materi Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dapat berubah dari yang kurang menarik menjadi sangat menarik melalui inovasi, pengembangan, dan pengelolaan proses pembelajaran. Inovasi desain pembelajaran adalah upaya pembaharuan dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik (Yudianto, 2017). Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi yang dapat dikembangkan yaitu metode, strategi, media dan materi. Pada penelitian ini inovasi desain pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *canva* dan pada saat penugasan dikombinasikan dengan *game* pencarian kata *educandy*.

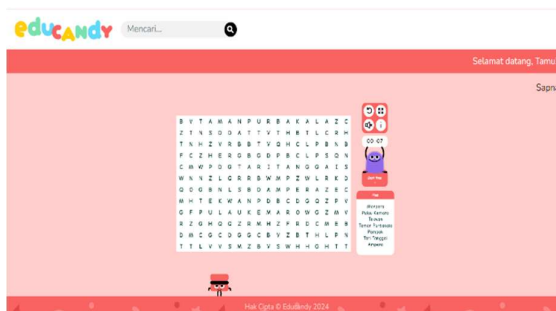
Pada penelitian ini, terdapat beberapa langkah yang akan dilakukan peneliti, yaitu 1) melakukan asesmen awal, 2) merancang video pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, 3) merancang modul ajar, dan 4)

melakukan pembelajaran di kelas. Peneliti melakukan asesmen awal terlebih dahulu, dari hasil asesmen didapatkan data bahwa peserta didik kelas IX.7 memiliki gaya belajar auditori dan visual. Maka, solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu dengan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Langkah selanjutnya yaitu, merancang video pembelajaran animasi berbasis aplikasi *canva* untuk menjelaskan materi teks deskripsi dengan cara yang menarik. Video yang telah dirancang berisi materi langkah-langkah menulis teks deskripsi dan sudut pandang orang pertama dalam teks deskripsi. Peneliti menggunakan pendekatan *CRT (Culture Resposiv Teaching)* dengan memasukkan unsur budaya Palembang di dalam video tersebut, karena berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan semua peserta didik berasal dari Sumatera Selatan. Video tersebut dikemas dengan menarik dan terdapat berbagai elemen di dalamnya, seperti animasi orang, jembatan ampera, makanan khas palembang, rumah adat, tarian, dan perpaduan warna yang indah, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk terfokus memperhatikan video tersebut. Selanjutnya peneliti membuat modul ajar dan mengimplementasikannya di tahap penerapan.

Selain menggunakan video animasi pada saat penyampaian materi, peneliti juga menggunakan aplikasi *educandy* pencarian kata dalam penugasan. Hal tersebut dilakukan agar tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. *Educandy* adalah salah satu media permainan interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, terdapat berbagai pilihan permainan didalamnya, seperti teka-teki silang, pencarian kata, melengkapi kata, memasang kata, memori kata dan sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan permainan pencarian kata yang didalamnya terdapat tempat, makanan, dan tarian khas Palembang yang akan ditemukan oleh peserta didik.



**Gambar 1. Inovasi Desain Pembelajaran Canva**



**Gambar 2. Inovasi Desain Pembelajaran *Educandy***

### **3. Penerapan Media Pembelajaran Berupa Video Pembelajaran Animasi *Canva***

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat membangkitkan semangat, motivasi, bahkan membawa pengaruh psikologis dalam diri peserta didik. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dapat menerapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi *Canva* dalam penyampaian materi dan menggunakan *educandy* dalam penugasan. Penerapan video pembelajaran animasi *Canva* menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi peserta didik pada saat melakukan proses pembelajaran. Video yang dikemas dengan elemen visual yang bervariasi membantu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan mereka memahami konsep yang kompleks.

Setelah melakukan asesmen, dan merancang video pembelajaran, selanjutnya yaitu merancang kegiatan pembelajaran yang akan diimplementasikan di kelas IX.7 SMP Negeri 7 Palembang. Selain menggunakan media video pembelajaran *Canva* dan *educandy*, dalam modul ajar juga menggunakan pendekatan CRT (*Culture Resposiv Teaching*). Pada saat penerapan video pembelajaran *Canva* di kelas, semua peserta didik menunjukkan antusias yang tinggi selama proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di kelas, dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

#### **1. Kegiatan Pendahuluan**

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik, memotivasi peserta didik agar tercapainya karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5)

bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan. Selanjutnya, melakukan pembiasaan membaca, mendengarkan, berbicara selama 3-5 menit materi pelajaran maupun non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Dilanjutkan dengan melakukan apersepsi materi sebelumnya terkait teks deskripsi, peserta didik merespon pertanyaan guru terkait materi sebelumnya. Selanjutnya, guru mengajak peserta didik melakukan *ice breaking* bersama, agar peserta didik rileks dan santai saat mengikuti pembelajaran. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan pertanyaan pemantik terkait menulis teks deskripsi.

## 2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti peserta didik mengamati dan menyimak materi dalam video pembelajaran yang ditayangkan melalui proyektor. Selanjutnya, Peserta didik menanggapi video pembelajaran yang telah ditayangkan dan dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab bersama guru terkait video yang sudah ditayangkan. Setelah melakukan tanya jawab, peserta didik menerima LKPD yang dibagikan guru dan menyimak cara pengerjaan dalam penugasan. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi delapan kelompok untuk bekerjasama mencari kata kebudayaan Palembang pada aplikasi *educandy* dan mengerjakan tugas LKPD, yaitu menulis teks deskripsi. Guru menayangkan permainan pencarian kata melalui proyektor, masing-masing kelompok secara cepat mencari kata-kata kebudayaan Palembang. Kelompok yang berhasil menemukan kebudayaan Palembang terlebih dahulu akan menulis teks dekskripsi dengan tema tersebut. Misalnya, kelompok 1 menemukan kebudayaan Palembang “Ampera”, maka kelompok 1 harus menulis teks deskripsi dengan tema “Ampera”. Selanjutnya, peserta didik secara berkelompok berdiskusi menungkan ide, melakukan analisis dan mendeskripsi analisis tersebut melalui hasil diskusi. Setelah selesai membuat teks deskripsi, setiap kelompok mempresentasikan hasil tulisan deskripsinya di depan kelas dengan baik, dan ditanggapi oleh teman kelompok yang lain. Peserta didik dan guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang sudah mempresentasikan hasil diskusinya. Terakhir, peserta didik dan guru melakukan evaluasi tentang informasi dan pengetahuan yang telah diperoleh.

### 3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini, peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan cara mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dibahas, yaitu menulis teks deskripsi. Selain itu, peserta didik juga merefleksi pembelajaran yang sudah dilaksanakan, secara keseluruhan mereka mengaku pembelajaran dengan menggunakan media berupa video pembelajaran *Canva* dan dikombinasikan dengan *educandy* sangat menyenangkan. Selanjutnya, guru memberikan penguatan dari kesimpulan pembelajaran yang telah diungkapkan peserta didik. Guru juga memberikan motivasi kepada peserta didik mengenai pentingnya pendidikan untuk kehidupan masa depan. Guru memberitahu pembelajaran selanjutnya. Terakhir, peserta didik bersama guru menutup kegiatan dengan berdoa dan salam.

Berdasarkan penerapan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* yang telah dilaksanakan di kelas IX.7 SMP Negeri 7 Palembang, secara keseluruhan peserta didik menunjukkan antusias yang begitu tinggi selama sesi pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Selain itu, diskusi kelompok juga menjadi lebih aktif dari biasanya, terlebih lagi ketika mereka menyimak video pembelajaran dan mencari kata kebudayaan Palembang pada aplikasi *educandy* yang di tayangkan melalui proyektor.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan penerapan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi di kelas tidak hanya meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat dijadikan sebagai alat yang lebih fleksibel untuk menyampaikan materi dengan cara yang kreatif dan sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif, dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital *AI (Artificial Intelligence)* sesuai dengan perkembangan abad 21. Video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* sangat dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani Nuraini, Y. D. (2022). Media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster bagi guru. *prosiding.unma.ac.id*.
- Baijuri, A. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif dan kolaboratif. *jurnal pendidikan teknologi informasi*.
- Hadi, S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *eprints.unm.ac.id*.
- Rizmitami, V. (2019). Pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam. *repository.ar-raniry.ac.id*.
- Saleh. (2023). Media pembelajaran. *repository.penerbiteureka.com*.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran. *seminar nasional pendidikan*.