

# Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Materi Teks Cerita Fantasi di SMPN 9 Yogyakarta

Rizqi Nafisah Rahmahningsih<sup>1)</sup>, Iis Suwartini<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

Media pembelajaran, *Canva*, Bahasa Indonesia

---

**Abstrak:** Video pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dimanfaatkan selama proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan observasi dan kuesioner. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII C SMPN 9 Yogyakarta yang berjumlah 20 siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Hasil dari penelitian ini, 95% siswa menyukai video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. 90% siswa mudah memahami materi yang disampaikan dengan video pembelajaran tersebut. Aplikasi *Canva* efektif dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran.

---

How to Cite: Rahmahningsih. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Teks Cerita Fantasi di SMPN 9 Yogyakarta. Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD

---

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 masih belum berakhir, selain mengganggu kesehatan pandemi covid-19 juga sangat berimbas pada bidang pendidikan. Beberapa kebijakan pemerintah pusat maupun pemerintah daerah sudah dikeluarkan salah satunya dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan sistem daring/online. Kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran jarak jauh yakni keterbatasan siswa yang memiliki gawai, laptop, maupun komputer serta keterbatasan kuota/jaringan internet guna menunjang pembelajaran daring. Hal yang sering dikeluhkan selama pandemi adalah masalah sinyal seluler (Sadikin, 2020).

Pada kegiatan pembelajaran secara konvensional, guru biasanya menyampaikan materi dengan metode ceramah kemudian siswa diberi tugas berupa menjawab soal guna melihat kemampuan siswa. Tetapi hal ini tidak dapat digunakan kembali setelah adanya kegiatan pembelajaran di rumah yang mengharuskan guru mengkreasi berbagai metode untuk menyampaikan materi. Selain itu, tenaga pendidik mampu memilih media pembelajaran yang efektif pada proses pembelajaran daring. Media pembelajaran akan membantu peserta didik dalam menguasai, memahami materi yang disampaikan oleh guru meskipun pembelajaran jarak jauh. Penyesuaian media pembelajaran bisa berdasarkan karakteristik dan kemampuan peserta didik (Ahmadi, 2017).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat tidak akan menjenuhkan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Media pembelajaran memiliki manfaat yang baik bagisiswa karena menambah pengetahuan, dan dapat merangsang semangat belajar siswa (Miftah, 2013). Perancangan media pembelajaran yang baik akan membangkitkan motivasi dan menstimulus gairah belajar siswa sehingga meningkatnya pemahaman siswa dan menjadikan tingginya kualitas pendidikan. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu proses kegiatan pembelajaran sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman siswa (Istiqlal, 2018). Menurut Ribawati (2015), penggunaan media video berdampak pada semangat belajar siswa.

Kemajuan teknologi dapat dijadikan tumpuan bagi guru untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Efektivitas merupakan faktor utama dalam pembelajaran guna memastikan keberhasilan penggunaan model pembelajaran. Keefektifan dapat dijelaskan sebagai tindakan keberhasilan siswa. Proses tersebut melibatkan usaha dan strategi yang dilaksanakan secara baik dan tepat. Oleh karena itu penulis dalam penelitian ini ingin melihat bagaimana keefektifan penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* ketika proses

pembelajaran daring. Guru menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

## Media Pembelajaran

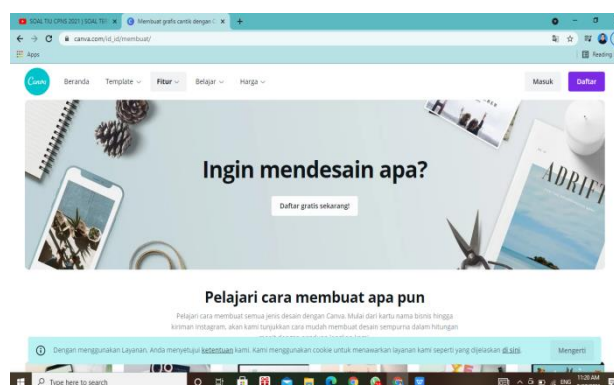
Menurut Hamijaya segala sesuatu yang menjembatani penyaluran ide disebut dengan media (Rohani, 2007). Media berarti sebagai mediator guna menyampaikan dan menyalurkan ide. Media juga sebagai sarana komunikasi yang dapat menyajikan informasi dan sebagai pelengkap sistem pembelajaran tradisional yang bercondong ke metode ceramah. Peran penting media pada proses pembelajaran mampu berperan dan memungkinkan siswa mengalami objek/peristiwa yang ada di masa lalu, mempermudah siswa untuk mengamati hal yang sulit dijumpai, serta mempermudah siswa memahami secara jelas objek/hal yang sulit diamati. Media ini bisa berupa audiovisual, visual, 3D dll.

Heinich dalam Rusman (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah batas dari media sebagai perantara yang mentransmisikan informasi antara sumber dan audien. Media Pembelajaran adalah sumber atau alat yang dimanfaatkan sebagai penyalur informasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan. Pemanfaatan teknologi kegiatan belajar mengajar menyebabkan munculnya media pembelajaran menjadi lebih kompleks dan terintegrasi dengan komputer, seperti film, video, sistem distribusi elektronik, buku dan media cetak, media audio, multimedia, dan video interaktif (Hosnan, 2014). Video merupakan media penyampaian informasi yang paling dinamis dan efektif (Munir, 2013). Hal ini dikarenakan video memadukan unsur audio dan visual dalam satu tempat. Keunggulan yang dimiliki video, yaitu kreasi yang tidak bergantung pada pembelajaran, komunikasi dan dapat dilihat ulang, menampilkan detail dan hal-hal yang kompleks, mengulang, memperlambat, bahkan memperbesar dan membandingkan dua atau lebih adegan secara bersamaan (Majid, 2012). Terdapat banyak jenis video pembelajaran antara lain, video instruksional yang direkam secara langsung, video materi yang disampaikan guru melalui *webcam*, video presentasi menggunakan *power point* yang dilengkapi dengan suara pada saat *slide show*, dan video ceramah interaktif (Vieria, Lopez, dan Suarez, 2014).

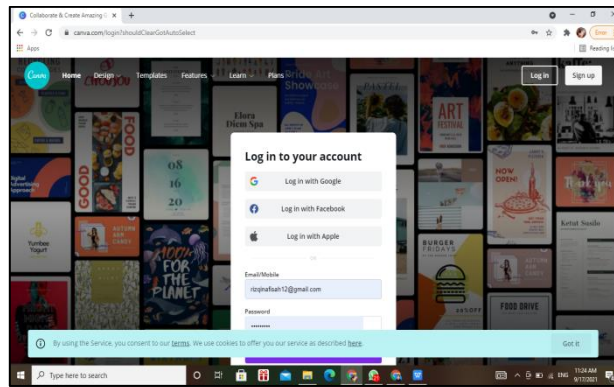
Kecanggihan teknologi sangat menguntungkan bagi seorang pendidik terutama dalam media pembelajaran. Tidak hanya siswa yang pandai mengakses internet, seorang guru juga harus bisa memanfaatkan teknologi yang ada. Video pembelajaran merupakan salah satu media alternatif yang dipilih oleh guru untuk mempermudah menyampaikan materi selama pembelajaran jarak jauh karena dinilai lebih efektif dan mampu memvisualkan dengan menggunakan suara dan gambar serta dapat diputar ulang oleh siswa.

## Aplikasi Canva

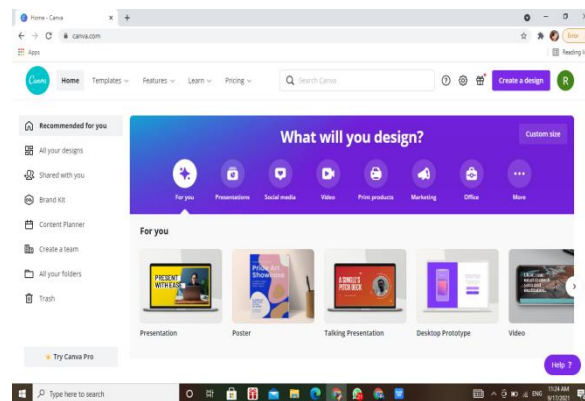
Aplikasi *Canva* merupakan sebuah perangkat lunak untuk mendesain berbagai poster, presentasi, logo dan sebagainya. *Canva* juga menyediakan berbagai template gratis dan berbayar yang dapat dengan mudah digunakan bagi pemula. Tidak hanya itu, fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *Canva* juga sangat mudah dipelajari dan digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Hasil dari desain yang dibuat bisa langsung diunduh maupun disebar luaskan melalui link yang dibagikan oleh guru. Siswa juga dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat bahan presentasi maupun membuat poster.



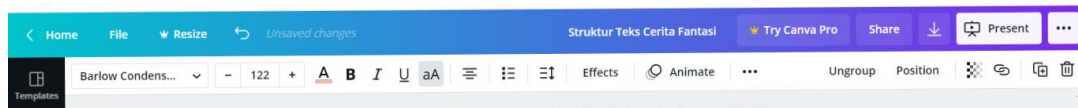
Gambar 1. Tampilan Awal Sebelum Masuk



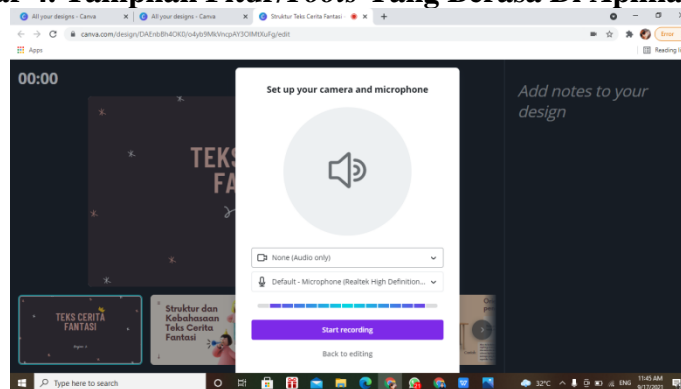
Gambar 2. Tampilan *Log In/Sign Up* Aplikasi *Canva*



Gambar 3. Tampilan Setelah *Log In*



Gambar 4. Tampilan Fitur/*Tools* Yang Berasa Di Aplikasi *Canva*



Gambar 5. Tampilan Fitur Merekam Video Dan Audio

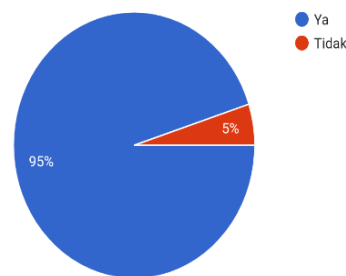
## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dekriptif kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengkaji dan menganalisis objek. Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan situasi yang terdapat pada setiap variabel. Sumber data diperoleh dengan dengan mengisi kuesioner melalui *google formulir*. Subjek penelitian melibatkan 20 siswa dari kelas VII C SMPN 9 Yogyakarta. Objek penelitian ini ialah pemanfaatan video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada materi teks cerita fantasi. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 23 Agustus 2021 sampai 10 September 2021. Instrumen penelitian yang digunakan ialah observasi dan kuesioner yang terdiri dari tiga pertanyaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengumpulan data kali ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai materi teks cerita fantasi, antara lain: (1) “Apa perbedaan jenis fantasi aktif dan fantasi pasif?”, (2) “Apa perbedaan keanehan dan keajaiban?”, (3) “Ada berapa bagian struktur dalam cerita fantasi?”. Untuk melihat keefektivan video pembelajaran, peneliti membagikan kuesioner dengan hasil berikut:

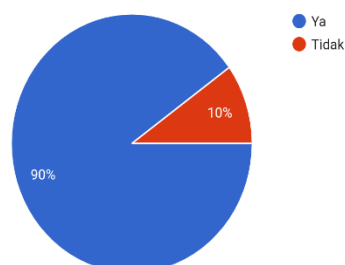
Apakah video pembelajaran teks cerita fantasi berbasis aplikasi Canva ...narik dan menyenangkan?  
20 jawaban



**Gambar 6. Hasil Prosentase Aplikasi Canva**

Gambar 6. memperlihatkan bahwa video pembelajaran teks cerita fantasi berbasis aplikasi *Canva* berkesan menarik dan menyenangkan. Dengan hasil prosentasi 95% dari 20 siswa menyetujui bahwa video pembelajaran tersebut menarik minat siswa untuk mencermati materi dan terkesan menyenangkan. Hanya 5% siswa yang kurang menyetujui hal tersebut.

Apakah video pembelajaran teks cerita fantasi berbasis aplikasi Canva mudah dipahami?  
20 jawaban



**Gambar 7. Hasil Respon Efektivitas Aplikasi Canva**

Gambar 7. juga memperlihatkan besarnya prosentase efektivitas penggunaan video pembelajaran teks cerita fantasi berbasis aplikasi *Canva*. Seperti yang dilihat dari hasil prosentasi menunjukkan 90% dari 20 siswa merasa mudah memahami materi pembelajaran dengan media tersebut. Hanya 10% siswa yang merasa kurang terbantu dengan media pembelajaran tersebut.

### Penelitian Kelas

Penelitian dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran secara daring. Fokus penelitian pada materi teks cerita fantasi di kelas VII C SMPN 9 Yogyakarta. Peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan belajar mengajar. Peneliti membagikan video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* yang memuat materi teks cerita

fantasi mengenai hakikat, ciri umum, unsur intrinsik, struktur, dan kebahasaan cerita fantasi. Pemanfaatan media video berbasis aplikasi Canva sebagai media pembelajaran jarak jauh sangat efektif sebagai alternatif media guna meningkatkan gairah belajar siswa. Siswa dapat mencermati materi teks cerita fantasi yang ditampilkan pada video kemudian menuliskan hal-hal penting pada buku pelajaran. Video pembelajaran berbasis Canva mampu menumbuhkan gairah siswa sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan dan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Materi teks cerita fantasi yang disampaikan yaitu dengan Kompetensi Dasar 3.3 dan 3.4 yaitu mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi). Indikator pencapaian kompetensi menjelaskan hakikat, jenis, ciri umum serta menyajikan teks cerita fantasi. Hasil yang didapatkan pada pembelajaran KD tersebut siswa dapat memahami hakikat, jenis, ciri umum, dan unsur intrinsik serta mampu memenuhi tugas keterampilan menulis cerita fantasi. Kemudian penyampaian materi teks cerita fantasi KD 3.4 dan 4.4 yaitu menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) dengan indikator pencapaian kompetensi menjelaskan struktur dan kebahasaan serta menceritakan kembali teks cerita fantasi. Hasil yang diperoleh dari pembelajaran KD tersebut yakni siswa mampu menelaah struktur dan kebahasaan serta mampu menceritakan kembali ini teks cerita fantasi. Proses pelaksanaannya, peneliti membagikan video pembelajaran lewat *Whatsapp* grup, kemudian siswa diberi waktu 30 menit untuk mencermati dan menulis hal-hal yang penting. Selanjutnya, siswa diminta bergabung menggunakan *google meet* untuk mengulas materi yang ada di video dengan cara tanya jawab guna melihat respon siswa dan melihat kemampuan berpikir siswa. Hasil pembelajaran siswa menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut.

Setelah siswa menonton dan mencermati video pembelajaran. Hasil respon siswa terkait tiga pertanyaan di atas, yakni respon pertanyaan pertama 20 siswa menjawab pertanyaan dengan tepat. Respon siswa terkait pertanyaan kedua, dari 20 siswa 17 siswa menjawab dengan tepat dan 3 siswa kurang tepat. Respon pertanyaan ketiga, 20 siswa menjawab dengan tepat. Dari hasil respon tersebut dapat diketahui bahwa sebagian siswa menonton video dengan cermat dan memperhatikan setiap detail materi yang disampaikan.

Pada diagram hasil respon siswa pada Gambar 5. terkait ketertarikan siswa menonton video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Terlihat bahwa dari 20 siswa, terdapat 95% dari 20 siswa yang merasa tertarik dan menikmati video pembelajaran teks cerita fantasi berbasis aplikasi *Canva*. Sedangkan 5% dari 20 siswa kurang tertarik dan kurang menikmati video pembelajaran tersebut. Sebagian besar siswa tertarik dan menikmati untuk melihat video pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan adanya interaksi dan munculnya keaktifan siswa pada saat mengulas materi dengan *google meet*. Sebagian besar siswa berlomba-lomba untuk menjawab serta menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hasil respon kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa memperkuat bukti ketertarikan siswa terhadap video pembelajaran teks cerita fantasi berbasis aplikasi *Canva*.

Pada diagram hasil respon siswa pada Gambar 6. terkait pemahaman siswa terhadap materi teks cerita fantasi setelah menonton video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Terlihat bahwa dari 20 siswa, terdapat 90% siswa mudah memahami materi yang disajikan dengan video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Sedangkan 10% siswa kurang memahami video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Hal ini terbukti dari hasil kuis yang digunakan untuk melihat tingkat kemampuan siswa, menunjukkan bahwa 90% siswa mengerjakan kuis dengan tepat. Tidak hanya itu, dalam penilaian tugas harian mengidentifikasi dan menelaah cerita fantasi, sebagian besar siswa tepat dan benar dalam pengerjaannya. Nilai rata-rata kelas yang didapat dalam penilaian harian ialah 85. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami materi dengan baik.

Berdasarkan hasil respon siswa tersebut penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*, sangat memudahkan siswa untuk memahami materi dan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran terkesan menyenangkan dan lebih interaktif. Ketika media video dikemas dalam format yang menyenangkan, menghibur dan mudah dipahami, media video juga dapat membantu para orang tua menemani mengawasi anaknya belajar. Hal ini juga mendukung pendidik untuk berkarakter yang baik pada siswa. Selain itu, terdapat pula tanggapan siswa mengenai video pembelajaran teks cerita fantasi berbasis aplikasi *Canva* sebagai berikut:

1. Bagus dan mudah dipahami
2. Mudah dipahami, karena menjelaskan dengan video dan gambar dengan jelas.
3. Seru dan tidak membosankan.
4. Menarik, jadi lebih semangat mempelajarinya.
5. Mudah dipahami dan seperti belajar tatap muka.



Sebagian besar siswa merasa jika video pembelajaran sangat efektif digunakan pada pembelajaran daring karena dapat berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Yendrita (2019) mengemukakan bahwa media video pembelajaran berpengaruh penting terhadap hasil belajar siswa. Siswa lebih bersemangat belajar menggunakan video pembelajaran karena video yang ditayangkan menarik dengan tatanan sedemikian rupa agar fokus dan mencermati materi yang ada di dalamnya. Tidak terjadi kendala ketika video pembelajaran dengan link *google drive* dibagikan kepada siswa melalui whatsapp grup. Yang biasanya terjadi kendala yakni ketika guru akan menjelaskan kembali materi melalui *google meet*, tidak sedikit siswa yang terkendala kuota maupun jaringan yang mengakibatkan mereka tidak mengikuti pembelajaran daring dengan maksimal. Hal yang sering dikeluhkan selama pandemi adalah masalah sinyal seluler. Kemudian terjadi pula kendala gawai siswa yang rusak dan tidak bisa mengikuti pembelajaran hingga berhari-hari. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi tertinggal dan harus mengejar target pembelajaran.

## KESIMPULAN

Video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* merupakan salah satu dari media pembelajaran yang dapat digunakan guru guna meningkatkan gairah dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* diambil dari media pembelajaran daring yang merupakan solusi dalam proses pembelajaran khususnya untuk menyelesaikan masalah siswa. Hasil dari penelitian ini, 95% dari 20 siswa menyukai video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dan 90% dari 20 siswa mudah memahami materi yang disampaikan dengan video pembelajaran tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran efektif terutama pada pembelajaran jarak jauh (PJJ). Melalui video pembelajaran teks cerita fantasi, siswa sangat tertarik tertarik, mudah memahami, dan membantu belajar di rumah. Aplikasi *Canva* diharapkan mampu menjadi variasi media yang digunakan pada pembelajaran jarak jauh.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Ibu Iis Suwartini, M.Pd selaku DPL yang sudah membimbing dalam penulisan artikel ini. Saya ucapkan terima kasih kepada Kepala sekolah serta guru-guru SMPN 9 Yogyakarta yang telah memberikan izin dan membimbing selama kegiatan PLP 2 berlangsung. Saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Dinar Uji Setyaningrum, S.Pd selaku guru pamong saya yang sudah membimbing dan memberi dukungan kepada saya. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu mendengar keluh kesah saya.

## REFERENSI

- Ahmadi, F., Sutaryono, S., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan media edukasi "Multimedia Indonesian Culture"(MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127-136.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Majid, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
- Munir, M. (2013). *Multimedia: konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), 134-145
- Rohani, Ahmad. (2007). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19:(Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Vieira, I., Lopes, A. P., & Soares, F. (2014). The potential benefit of using video in higher education. *Proceeding of Edulearn 14 Conference, Barcelona*, 750-756. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/47139700.pdf>