

Implementasi Media Video Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Desain Pesan Mahasiswa Teknologi Pendidikan Uki Toraja

Helviana devi¹, Desnal galla karurukan², Olivia la'bi³, Hasni⁴
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja¹
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja²
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja³
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja⁴

Email: hasni@ukitoraja.ac.id
Helvianadevi0212@gmail.com,
desnalgallakarurukan3794@gmail.com
olivialabi205@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk pengimplementasian media video berbasis aplikasi canva pada mata kuliah desain pesan mahasiswa prodi Teknologi Pendidik Universitas Kristen Indonesia Toraja. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang di peroleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini mengasumsikan secara filosofis yang berbeda, strategi penelitian, dan metode pengumpulan data, analisis dan interpretasi. Dengan memanfaatkan canva para mahasiswa dapat terbantu dalam melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. terutama pada materi yang bersifat sangat abstrak dan tidak dapat disaksikan oleh peserta didik dalam kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata kuliah desain pesan dan untuk memberikan pelatihan kepada dosen dalam membuat media menggunakan aplikasi canva sehingga akan meningkatkan pemahaman, kreativitas, keterampilan dosen dalam mengoperasikan aplikasi canva ini dan memberi pelajaran yang positif mengenai suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *implementasi media canva; aplikasi berbasis canva*

ABSTRACT

The purpose of this study was to implement Canva application-based video media in the message design course for students of the Educational Technology Study Program, Indonesian Christian University, Toraja. This study uses a development approach with a qualitative descriptive approach. This study interprets and describes the data obtained according to the conditions that occur in the field. This approach assumes different philosophies, research strategies, and methods of data collection, analysis and interpretation. By utilizing Canva, students can be helped in seeing the objects being studied directly and foster student interest in learning activities. especially on material that is very abstract and cannot be witnessed by students in their daily lives. Therefore, this study aims to describe the effectiveness of using the Canva application in making learning media for message design courses and to provide training to lecturers in making media using the Canva application so that it will increase the understanding, creativity, and skills of lecturers in operating this Canva application and provide Positive lessons about an application that has been widely provided can be used as a technology-based learning media in the learning process.

Keywords: *canva media implementation; canva based app*

PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, para mahasiswa diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar. Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan, perubahan ini terjadi juga pada aspek Pendidikan terutama pada pemanfaatan media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuk yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran yang berbasis online. Perubahan ini akan mengubah kebiasaan para guru atau dosen dalam proses mengajar, dimana para pengajar mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Globalisasi merupakan proses dimana terjadinya perubahan tatanan masyarakat secara mendunia serta tidak adanya mengenal batas waktu (Alwi, 2019). Arus globalisasi memberikan banyak perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan secara teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal pun turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus pengembangannya. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia Pendidikan, bahkan dapat dikatakan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi ini merupakan hasil berkembangnya suatu ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut juga harus dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan.

Menurut (Tanjung, R. E., & Faiza, 2019) dalam (Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, 2018) menyatakan bahwa memanfaatkan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dengan *canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta efisiensi waktu baik bagi dosen maupun para pengajar lainnya dan bahkan para mahasiswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya fitur yang telah tersedia seperti *drag and drop* yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan mahasiswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga mahasiswa dapat mengerjakan secara berkelompok maupun individu. Sama halnya dengan (Garris Pelangi, 2020) ia menyatakan bahwa aplikasi *canva* memiliki kelebihan, yakni tersedia desain menarik yang beragam, meningkatkan kreativitas baik dosen maupun mahasiswa dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia, hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran, kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop maupun android.

Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah memanfaatkan media pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu mahasiswa untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, 2020). Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dosen untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pembelajaran, meningkatkan minat belajar para mahasiswa, memusatkan perhatian mahasiswa, konsep yang dijelaskan dosen semakin jelas, serta membantu mahasiswa agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di dalam kelas. Hal ini, membantu para mahasiswa agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada mahasiswa.

Terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan Pendidikan antara lain mahasiswa, dosen, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Selain itu, terdapat faktor internal dan eksternal yang berpengaruh pada hasil belajar. Faktor internal antara lain

kompetensi mahasiswa, minat, kondisi fisik, dan sebagainya. Adapun factor eksternal antara lain sarana belajar, kompetensi dosen, termasuk media pembelajarannya. Hal ini, dapat berpengaruh terhadap keaktifan mahasiswa dalam belajar khususnya pada mata kuliah desain pesan.

Dalam pembelajaran desain pesan dibutuhkan keaktifan yang tinggi baik oleh mahasiswa maupun dosen. Peran dosen yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu mahasiswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I. & Dangnga, 2018) Hal ini dapat dicapai jika pembelajaran didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan. Kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis (Gafur, 2012) Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media, pesan dari dosen ke mahasiswa akan tersampaikan dengan efektif.

Media pembelajaran merupakan salah satu factor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Mahasiswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang di berikan dosen jika mereka mendapat pengalaman belajar yang bermakna bagi mereka. Melalui media pembelajaran, dosen memfasilitasi mahasiswa agar memahami pembelajaran baik itu menggunakan media visual, audio ataupun audio-visual. Menurut (Falahudin, 2014) media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam proses komunikasi dalam proses belajar mengajar. Pendapat lainnya dari (Nurita T., 2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan Pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran ini sangatlah diperlukan oleh dosen dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam Pendidikan. Media merupakan alat bantu yang digunakan dosen dalam mengajar, selain menggunakan buku atau metode cerama, dosenpun diharapkan mempunyai media pembelajaran yang berbeda dan menyesuaikan materi serta kondisi pada mahasiswanya masing-masing.

Sebagai generasi digital, gaya belajar para mahasiswa harus berubah baik dari segi cara mengajar sekaligus penyiapan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., 2020) Para dosen harus mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran. Canva adalah salah satu cara yang dapat digunakan diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan para pengajar dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi & Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, 2021) Canva sangat mempermudah para pengajar dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah para pengajar serta mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini di karenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan para mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi para mahasiswa dengan menyajikan bahan ajar serta materi secara menarik.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, 2018) Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu dosen dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah dosen dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar,

grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat mahasiswa untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung, R. E., & Faiza, 2019b) Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif dosen dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada mata kuliah desain pesan.

Penelitian ini mengkaji tentang implementasi berbasis video yang membutuhkan berbagai fitur, konsep dan lain sebagainya. Sehingga resolusi yang dihasilkan juga besar. Hal yang menjadi sarana pada penelitian ini yaitu untuk penelitian selanjutnya diberikan berdasarkan kendala saat ini. Analisis penggunaan media teknologi video dalam mata kuliah desain pesan, hasil dari penelitian bahwa penggunaan video dalam pembelajaran mendapat perhatian khusus bagi mahasiswa dan dosen ini akan membuat para mahasiswa tertarik dan lebih focus dalam pembelajaran. Peneliti (Winarni, S., 2021) mengkaji tentang efektifitas media pembelajaran berupa video dalam meningkatkan literasi numerasi dan digital mahasiswa dan hasilnya terbukti efektif. Para penelitian tersebut menarik, tetapi akan lebih menarik jika video pembelajaran tersebut memiliki keterangan penjelas sehingga akan lebih menarik pembaca karena spesifik dalam penggunaan media tersebut.

Begitu banyak manfaat dalam penggunaan media canva yang bisa mempermudah kita dalam proses mengajar bahkan mempermudah mahasiswa dalam mengerjakan tugas dan lebih gampang mencerna materi pembelajaran yang diberikan oleh dosen. Dalam pengimplementasian media video berbasis canva ini bukan hanya mempermudah dosen dan mahasiswa bahkan dapat membuat mahasiswa menciptakan banyak karya yang kreatif dan membuat mahasiswa lebih aktif. Salah satu manfaat dari canva ini yaitu template Power Point yang sangat memudahkan mahasiswa dalam pengerjaan materi presentasi, disini mahasiswa dapat berkreasi dalam memilih template-template yang telah disediakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran akan sangat membantu dosen dalam mempersiapkan desain yang akan disampaikan kepada mahasiswa berupa materi pembelajaran. Terlebih pada mata kuliah desain pesan yang materinya bersifat teknologi. Dengan memanfaatkan canva para mahasiswa dapat terbantu dalam melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. terutama pada materi yang bersifat sangat abstrak dan tidak dapat disaksikan oleh peserta didik dalam kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata kuliah desain pesan dan untuk memberikan pelatihan kepada dosen dalam membuat media menggunakan aplikasi canva sehingga akan meningkatkan pemahaman, kreativitas, keterampilan dosen dalam mengoperasikan aplikasi canva ini dan memberi pelajaran yang positif mengenai suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini mengasumsikan secara filosofis yang berbeda, strategi penelitian, dan metode pengumpulan data, analisis dan interpretasi yang bertujuan untuk mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah aplikasi canva sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran desain pesan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengumpulan data dengan studi literatur dan menjabarkan fitur-fitur yang ada di aplikasi canva, serta bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam media pembelajaran desain pesan. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Kristen Indonesia Toraja pada prodi Teknologi Pendidikan dengan waktu penelitian pada bulan November 2022. Target dalam penelitian ini bahwa

seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan yang bisa mengimplementasikan media video berbasis aplikasi canva dalam proses pembelajar khususnya pada mata kuliah desain pesan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media yang banyak digunakan oleh para dosen dalam pembelajaran baik itu secara offline maupun secara daring. Namun, pada pembuatan materi pembelajaran menggunakan video terkadang dosen terkendala waktu pembuatan karena membuat video membutuhkan waktu yang cukup Panjang. Jadi media video ini sering digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada saat perkuliahan daring. Tetapi terkadang video pembelajaran yang digunakan banyak menggunakan video yang sudah jadi yaitu mengambil dari youtube karena memikirkan waktu pembuatannya, biaya dan kerumitan. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para dosen untuk membuat video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Dosen juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau berbayar. Desain yang tersedia bervariasi dari segala bidang. Baik kebutuhan dibidang Pendidikan, maupun non Pendidikan bahkan untuk keperluan iklan dan bisnis juga tersedia (Triningsih et al., 2021).

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, aplikasi canva menyediakan ruang belajar untuk setiap dosen dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Aplikasi canva menyediakan banyak template menarik untuk menarik minat mahasiswa dalam proses pembelajaran, baik itu berupa power point maupun template untuk pembuatan video pembelajaran. Aplikasi canva menjadi factor pendukung dalam pembuatan template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh dosen lebih menarik.

Video Pembelajaran Berbasis Canva

Video pembelajaran berbasis canva secara etimologis berasal dari kata “vidi” dan “visum” yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Atau dapat dikatakan bahwa video merupakan tayangan gambar yang bergerak disertai dengan suara atau audio. Media video mengandalkan kemampuan indra penglihatan dan pendengaran untuk memperoleh informasi. Video atau film merupakan salah satu media yang konkret dan terbukti efektif dalam menyampaikan suatu informasi, membentuk opini dan menggugah empati masyarakat. Video adalah jenis inovasi untuk merekam, menangkap, menangani, mengirim dan memodifikasi gambar bergerak. Sesuai dengan itu, video merupakan inovasi untuk menangkap, merekam, menangani, menyingkirkan, memindahkan, dan menciptakan Kembali rangkaian gambar diam dengan memperkenalkan adegan-adegan bergerak secara elektronik sehingga tayangan video seolah-oleh gambar yang bergerak.

Pembelajaran berbasis video artinya menggunakan dan memanfaatkan media dalam pelaksanaan pembelajaran seperti memperkenalkan topik, menyajikan konten, memperlihatkan contoh, memberikan pengayaan dan umpan balik. Pembelajaran berbasis video dipercaya dapat mendorong terciptanya belajar yang aktif. Maksud dari belajar aktif ini adalah pembelajaran menggunakan video dapat merangsang para mahasiswa untuk secara aktif terlibat dalam menyaksikan tayangan video pembelajaran. video pembelajaran ini merupakan suatu media yang dapat dimanfaatkan dalam mendidkan dan pengalaman Pendidikan. Yang berfungsi untuk menghidupkan dan mempersiapkan kemampuan nalar mahasiswa terhadap materi yang mereka peroleh sebagai suara dan visual. Di antara keuntungan melibatkan video dalam kerangka pembelajaran di kampus antara lain; dapat memudahkan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran, dapat menarik perhatian mahasiswa dalam

pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih aktif, dapat merangsang mahasiswa untuk memahami materi yang dijelaskan oleh dosen atau pendidik.

Pengembangan inovasi PC, ponsel, dan pemrograman yang sangat cepat memungkinkan setiap orang untuk membuat rekaman pembelajaran secara bebas dan untuk semua maksud dan tujuan. Banyak program dan aplikasi yang dimanfaatkan dalam membuat dan mengedit video pembelajaran. Salah satu aplikasi yang mudah dan menarik untuk mengedit video adalah aplikasi canva. Video pembelajaran berbasis canva dapat dimanfaatkan sebagai sumber inovasi bagi pendidik untuk membuat rekaman pembelajaran sesuai keinginan dan kebutuhannya. Para dosen juga dapat memutuskan untuk menggunakan secara gratis atau berbayar.

Video pembelajaran ini dapat digunakan pada saat pembelajaran secara daring (Salam, M. Y., & Mudinillah, 2021) atau pembelajaran langsung atau luar jaringan. Hasil video melalui aplikasi canva ini dapat diakses di galeri tanpa menggunakan jaringan internet, jadi mahasiswa dapat memutar ulang video ketika ada hal yang belum dipahami. Langkah-langkah dalam pembuatan video melalui aplikasi canva ini yaitu sebagai berikut:

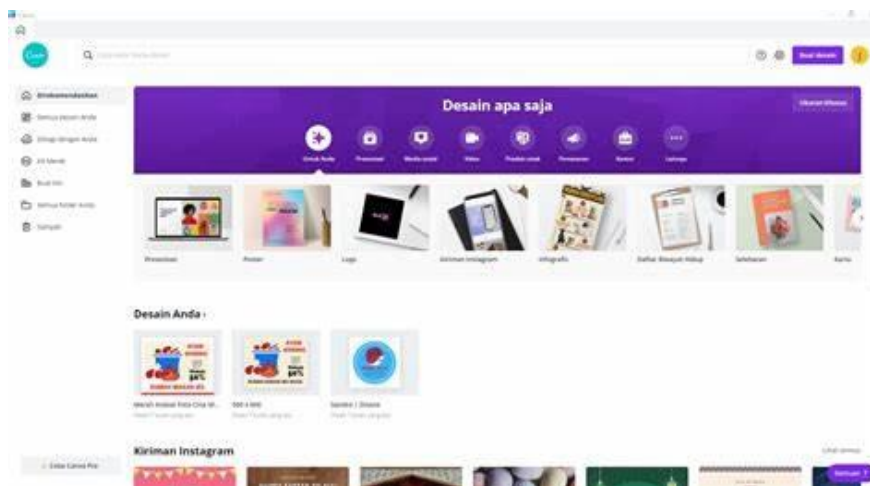
1. Membuka laman canva https://www.canva.com/id_id/ daftar menggunakan akun google.

Membuka laman canva tidak hanya dapat dibuka melalui computer tetapi juga dapat diakses



Gambar 1: Halaman depan aplikasi canva

melalui handphone jadi dapat diakses dimana dan kapan saja tanpa harus membawa laptop atau computer selama dalam jaringan. Karena saat ini, teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari kehidupan manusia era society 5.0 maka jaringan atau internet merupakan kebutuhan bagi manusia millennial saat ini. Dosen juga harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Segala sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan harus terus maju dan mau belajar sehingga dapat mentransfer ilmunya kembali kepada para mahasiswa dengan kemasan yang inovatif dan menarik.

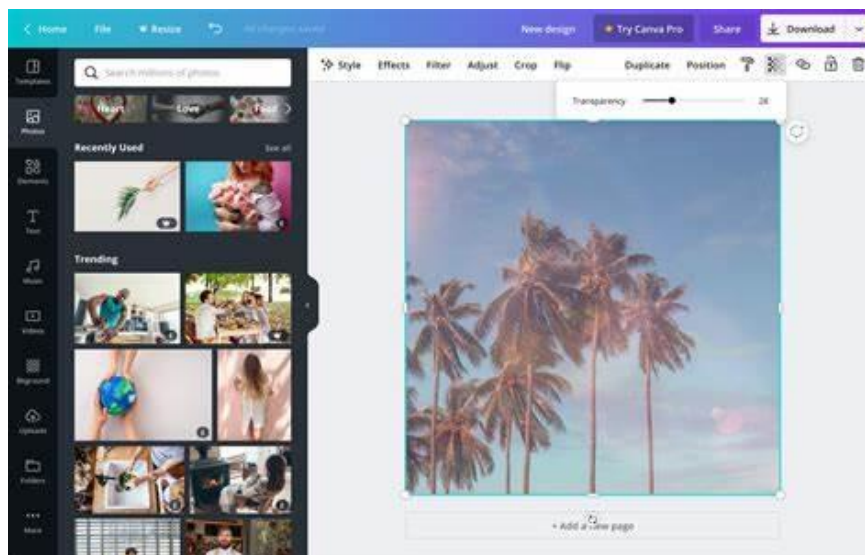


Gambar 2: pilihan desain

2. Memilih desain presentasi

Ketika memilih desain presentasi, maka akan muncul banyak pilihan, pilihan jenis presentasi yang sesuai dengan kebutuhan kita. Tidak hanya desain jenis presentasi tetapi juga tampilan layar dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika ingin membuat video pembelajaran sekaligus modul maka dapat memilih pada *create design* dan pilih A4.

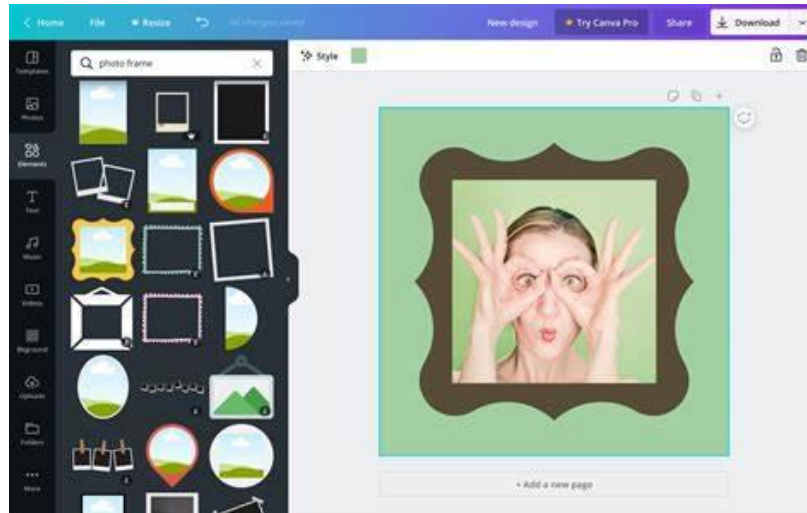
3. Memilih template tema apa saja



Gambar 3: contoh template yang telah dipilih

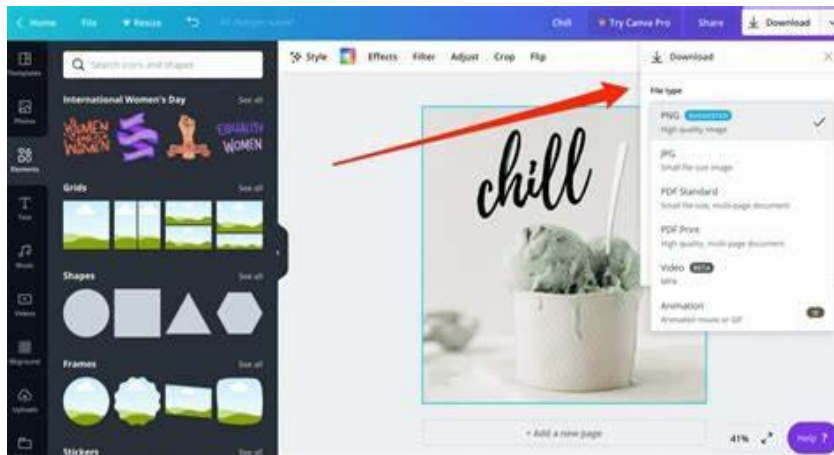
Pada gambar diatas merupakan salah satu contoh template. Pada template yang sudah dipilih tersebut dapat diubah kembali dengan menambahkan atau menghilangkan hal yang tidak sesuai atau tidak diperlukan. Warnanya juga dapat diubah sesuai dengan keinginan. Objek atau gambar yang dimasukkan ke dalam template dapat diubah keberadaan bends tersebut atau tranparasi.

4. Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan



Gambar 4: contoh pilihan gambar atau animasi bergerak

Pada gambar diatas dilihat ada berbagai pilihan. Pengguna dapat memilih gambar sesuai yang dibutuhkan. Contohnya pada gambar diatas adalah video animasi bergerak pada bingkai foto. Selain pilihan dari gambar yang sudah tersedia di canva, juga dapat menggunakan gambar koleksi pribadi yang tersimpan difolder computer atau *handpone*. Jika menginginkan gambar atau objek yang lain maka kita ketik saja sesuai dengan keinginan dengan cara klik *elements* kemudian klik gambar pencarian, misalnya ketik “bingkai foto yang menarik” maka akan muncul pilihan gambar seperti di atas, pilih gambar yang bertanda *free* jika ingin gratis, selain bertanda *free* maka gambar tersebut berbayar. Jika mau menambahkan tulisan, dapat klik bagian kiri pada tanda “T” yaitu *texts*. Teks dapat didesain berdasarkan *font*, *size*, *effects* and *colours*. Jika ingin menambahkan suara dosen atau music, maka dapat memilih icon *audio* pada sisi kiri dibawah icon *text*. Untuk lamanya tampilan perhalaamn dapat disesuaikan pada icon jam (*edit timing*) bagian atas.



Gambar 5: pilihan jenis download file desain

Kemudian jika ingin berpindah pada halaman berikutnya maka klik tanda plus pada bagian bawah desain yang telah dibaut. Halaman berikutnya dapat memilih lagi template yang sesuai keinginan. Setelah semua desain jadi maka dapat di *download* sesuai kebutuhan, dapat berupa file PNG, JPG, PDF standard, PDF print, MP4 video atau GIF. Berikut tampilan pilihan tipe file untuk di *download*. Perhatikan tanda panah kuning pada gambar, jika kebutuhan untuk video pembelajaran maka pilih MP4 video.

Implentasi Video Berbasis Canva

Video pembelajaran berbasis canva ini dikembangkan dnegan tujuan agar mahasiswa tidak hanya belajar materi, konsep dan teori yang ada dibuku tematik saja, atau hanya mendengar penjelasan dosen saja tanpa mengetahui bagaimana sebenarnya realisasi dari materi yang diajarkan. Mata kuliah desain pesan sebagai mata kuliah yang memerlukan teknologi sebagai alat komunikasi fisual, tentunya mahasiswa tidak akan bisa memahami materi jika yang dipelajari hanya teorinya saja. Untuk itu perlu adanya peristiwa yang bisa diamati mahasiswa. Pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat menjadikan video pembelajaran menjadi lebih menarik. Video pemelajaran tentu berisi beragam konten, ada animasi, video rekaman, gambar-gambar, dan lain sebagainya, serta dapat disertai dengan suara atau audio sebagai penunjang isi video. Sejalan dengan hasil penelitian (Hapsari, G. P. P., 2021) dengan menggunakan media pembelajaran canva dapat memudahkan dan mengemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi karena canva ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafis, dan lai-lain.

Implemntasi media video berbasis aplikasi canva ini sudah berhasil di terapkan pada mahasiswa Teknologi Pendidik di Universitas Kristen Indonesia Toraja. Berdasarkan hasil wawancara dan survey terhadap mahasiswa, video pembelajaran yang diimpementasikan cukup menarik dan memuat pembelajaran sangat tepat jika digunakan dalam pembelajaran terutama pada materi yang secara jelas memnggambarkan suatu proses yang terjadi, sehingga dapat membantu dosen menggambarkan proses yang terjadi pada mahasiswanya sehingga mahasiswa mudah memahai preses tersebut.

Penggunaan apliksi canva dalam pembuatan video pembelajaran desain pesan, selain menghasilkan video yang menarik bagi mahasiswa, mudah digunakan oleh para dosen juga dapat menjadi langkah awal bagi dosen-dosen di Universitas Kristen Indonesia Toraja ini untuk mulai

menyiapkan diri dalam menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Karena penggunaan canva ini dapat menjadi referensi bagi dosen dalam mendesain media-media pembelajaran lainnya seperti poster, kolasi foto, sampul buku atau majalah, komik, dan masih banyak lagi. Selain itu, dosen tidak perlu kesusahan untuk menggunakan laptop, karena aplikasi canva ini tersedia di android. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi berbasis digital yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan abad 21.

Adapun Langkah-langkah pengimplementasian media video berbasis canva mata kuliah desain pesan ini dilakukan dengan beberapa Langkah sesuai dengan yang termuat dalam RPP yang telah dibuat. Langkah pertama dilakukan dengan dosen membuka kelas, kemudian dilanjutkan dengan bagian inti pembelajaran. Dosen menyampaikan gambaran materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Pada awal pembelajaran, dosen mengkondisikan siswa secara klasikal dengan menggambarkan ilustrasi dan percakapan yang merangkum kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini. Dosen memberikan penjelasan sedikit tentang materi desain pesan kemudian dosen memberikan tugas secara berkelompok dengan mengamati video pembelajaran mengenai desain pesan. Setelah menyelesaikan tugas diskusi tentang video yang telah diamati mahasiswa diminta untuk menyampaikan dan mempresentasikan hasil pengamatan video di depan kelas. Setelah itu dosen memberikan reward kepada setiap kelompok yang telah menyampaikan presentasinya. Setelah pembelajaran selesai, dosen menutup kelas dengan menanyakan materi yang belum dipahami mahasiswa dan setelah itu berdoa penutup.

KESIMPULAN DAN SARAN

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan dan berkembangnya suatu proses pembelajaran ialah bagaimana media yang digunakan didesain semenarik mungkin sehingga perhatian para mahasiswa terfokus pada materi yang disajikan. Pembuatan video yang memanfaatkan aplikasi canva sangatlah tepat, karena berisi beragam template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi pembelajaran dengan menarik, sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Mahasiswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat.

Hasil sebuah penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik secara offline maupun secara daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dapat dilihat dari berbagai aspek, misalnya desain pembelajaran yang menarik, serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam bentuk media. Penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Desain materi yang digunakan oleh para dosen dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar mahasiswa merasa nyaman dan mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video yang berbasis aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien yang berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Dengan adanya media video pembelajaran berbasis canva ini, mahasiswa merasakan suasana baru dalam belajar, karena selama ini pembelajaran mereka hanya terpaku pada buku tematik saja. Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan video pembelajaran, selain menghasilkan video yang menarik bahkan mudah digunakan

oleh para dosen maupun pengajar lainnya, juga dapat menjadi Langkah awal bagi dosen-dosen di Universitas Kristen Indonesia Toraja untuk mulai menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Karena pemanfaatan aplikasi canva ini dapat menjadi referensi bagi dosen dalam mendesain media-media pembelajaran lainnya seperti poster, kolase foto, sampul buku/majalah, komik, dan masih banyak lagi.

Video pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi canva ini sangat menarik, sehingga perlu dilakukan penelitian selanjutnya dengan mempraktikkan langsung kepada para mahasiswa untuk mengetahui keefektifan sebuah media tersebut atau untuk menganalisis kreatifitas dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan media tersebut berdasarkan perkembangan Pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 7(2), 180–189. <https://hukum.unidayan.ac.id/index.php/JFKIP/article/download/84/58>
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, M. R., & Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa*, 1, 143–151. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867%0D>
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & K. (2020). (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Falahudin, I. (2014). pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4).
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2018). *Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi*. 75–82. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050/3465>
- Gafur, A. (2012). Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran. *Yogyakarta: Ombak*.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 Pemanfaatan*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/Sasindo.V8i2.79-96%0D>
- Hapsari, G. P. P., & Z. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Volume 5 no 4.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Nurita T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Misykat*, 3(1).
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). “Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar.” *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7.
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). *Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In Mts Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar*. 23(2), 101–111.

<https://doi.org/10.21009/Jtp.V23i2.20650%0D>

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019a). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019b). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. J. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344%0D>
- Winarni, S., K. et al. (2021). *Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa Pendidikan Matematika*.