



Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Inggris

**Putu Rusanti^{1✉}, I Gusti Agung Galuh Wismadewi², Ni Kadek Ary Susandi³, Ni Wayan Novi Suryati⁴,
Ni Kadek Maya Cintya⁵**

Institut Teknologi dan Kesehatan Bali, Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail : rusanti.putu@gmail.com¹, galuhhitari@yahoo.com², arysusandi.stikesbali@gmail.com³,
novisuryati241192@gmail.com⁴, maya.agapita88@gmail.com⁵

Abstrak

Merdeka Belajar Kampus Merdeka mengajak mahasiswa tidak hanya belajar di kelas, namun materi pembelajaran harus dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hal ini membuat media pembelajaran e-learning menjadi sangat diperlukan. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi canva yaitu suatu media yang digunakan untuk membuat modul, brosur, power point, dan video yang harus diakses secara online. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi kebutuhan (*need analysis*) untuk media pembelajaran Bahasa Inggris (2) mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis canva pada mata kuliah Bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Proses pengembangan materi dilakukan dengan *analysis, design, development, dan implementation*. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian memperlihatkan sebanyak 92% mahasiswa menyatakan belajar dengan video menjadi lebih antusias. Video pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva. Hasil validasi ahli media adalah 87.75% dan validasi materi adalah 89.25% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah layak. Hasil dari tahap uji coba pada mahasiswa menunjukkan 52.4% mahasiswa setuju bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan video menjadi lebih menarik. Penelitian ini berguna untuk kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas yang membantu dosen dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Canva, Media Pembelajaran.

Abstract

The program of Merdeka Belajar Kampus Merdeka encourage the learning process can be held both in the class or outside and it is accessible anytime and anywhere. One of the learning media which can be beneficial in educational field is canva. Canva is used to develop learning media and can be accessed online. The learning video was developed by using canva application. The purposes of this were to identify the need analysis for learning media in studying English and to develop the material by using Canva in learning English. This research employed RnD (Research and Development) with ADDIE model. The material development process was carried out by analysis, design, development, and implementation. The data were gained by using questionnaire. This research was analyzed descriptively. The findings showed that 92% of students stated that learning through videos will be more interesting. The result of media expert validation was 87.75% and material expert validation was 89.25% which meant the learning video is good. There were 52.4% of students agreed that learning through video is more interesting. This research is beneficial for learning activities in the class to help lecturer in explaining materials to be more interested.

Keywords: English, Canva, Learning Media.

Copyright (c) 2024 Putu Rusanti, I Gusti Agung Galuh Wismadewi, Ni Kadek Ary Susandi, Ni Wayan Novi Suryati, Ni Kadek Maya Cintya

✉ Corresponding author :

Email : rusanti.putu@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6641>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Penggunaan media yang tepat pada proses pembelajaran sangat mempengaruhi suasana kelas tersebut. Media pembelajaran adalah instrument untuk menyampaikan materi dari dosen guna menambah pengetahuan kepada mahasiswa (Aghni, 2018). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai media yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan rasa ingin tahu mahasiswa terhadap materi yang akan mereka pelajari (Febrita & Ulfah, 2019). Pemilihan media pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat diperlukan di kelas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi menarik. Hal ini akan membuat mahasiswa termotivasi untuk belajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, mahasiswa diharapkan memiliki keterampilan dalam berkomunikasi Bahasa Inggris. Untuk menguasai suatu bahasa, terdapat empat keterampilan yang harus dikembangkan yaitu berbicara, membaca, menulis dan mendengarkan. Pada saat ini, kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di ruangan kelas, melainkan belajar juga dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Hal ini sesuai dengan program pemerintah yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang mengajak mahasiswa menjadi aktif untuk mendapatkan informasi tidak hanya berdasarkan tatap muka di kelas namun juga bisa melakukan kegiatan praktek di luar kampus.

Berdasarkan observasi di Institut Teknologi dan Kesehatan Bali pada mata kuliah Bahasa Inggris, masalah yang dialami oleh tenaga pengajar adalah belum memiliki media pembelajaran berupa video yang dapat diakses oleh peserta didik secara luring. Video ini diharapkan mampu menjelaskan materi kepada mahasiswa. Selain itu, mahasiswa dapat mengunduh atau mengakses materi kapanpun dan dimanapun. Begitu pula, mahasiswa dapat memahami materi yang diberikan oleh dosen. Dengan demikian, video pembelajaran untuk mata kuliah Bahasa Inggris perlu dikembangkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Alat yang digunakan untuk membuat video pembelajaran adalah canva. Canva adalah aplikasi secara online yang berfungsi untuk membuat presentasi, poster, brosur, dan lain-lain. Canva juga membuat penggunaanya mampu mengembangkan sebuah dokumen termasuk membuat video pembelajaran (Junaedi, 2021). Selain dapat digunakan secara gratis, jika ingin mendapatkan lebih banyak fitur, maka seseorang harus berlangganan aplikasi tersebut karena Beberapa fitur hanya tersedia jika berlangganan. Kelebihan aplikasi ini adalah seseorang dapat mendesain suatu dokumen sesuai dengan kemampuannya, aplikasi ini sangat mudah digunakan, dan seseorang dapat membuat sebuah video pembelajaran (Dita, 2022).

Hal tersebut didukung oleh beberapa peneliti yaitu Tanjung & Faiza (2019) juga melakukan penelitian tentang Canva sebagai Media Pembelajaran. Penelitian ini dilakukan bertujuan mendeskripsikan canva yang digunakan pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X di SMK Negeri 3 Pariaman. Metode yang digunakan adalah menggunakan *reseach and development*. Berdasarkan uji ahli dan guru diperoleh nilai validasi 0,83 yang berada dalam kategori valid. Hasil uji validasi produk oleh guru menunjukkan 90% yang artinya media pembelajaran layak digunakan dan uji validasi oleh siswa menunjukkan 86% yang termasuk kategori layak.

Rahmatullah et al (2020) melakukan penelitian yang menggunakan canva sebagai media pembelajaran audio visual. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Makasar. Uji coba menggunakan pendekatan PTK dengan melakukan beberapa siklus. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus pertama adalah 67.13% dan pada siklus kedua terjadi peningkatan yaitu 88%. Selain itu, Junaedi (2021) juga melakukan penelitian pengembangan aplikasi canva pada mata kuliah *English for Information Communication and Technology*. Sebanyak 14 mahasiswa menjadi subjek pada penelitian ini. Ini merupakan penelitian *Classroom Action Research*. Hasil penelitian ini menunjukkan aplikasi canva dapat meningkatkan nilai mahasiswa berdasarkan

hasil post test setelah dilakukan beberapa siklus. Dari hasil kuesioner menunjukkan peningkatan nilai pada hasil post test mahasiswa. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa juga meningkat.

Berdasarkan penjelasan beberapa artikel terkait yang menunjukkan aplikasi canva memberikan manfaat sebagai media pembelajaran di kelas. Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan video pada aplikasi canva. Video tersebut dibuat dengan menggunakan fitur-fitur yang sudah disediakan dan menambahkan suara agar mahasiswa dapat memahami penjelasan materi yang dipelajari. Pada aplikasi canva terdapat beberapa fitur misalnya dokumen, video, poster, pamflet, brosur, dan lain-lain. Penggunaan video dalam pembelajaran mampu menarik minat mahasiswa (Nurseptiani & Oesman, 2022). Selain itu, materi ini dikembangkan untuk mata kuliah Bahasa Inggris pada program studi D-IV Keperawatan Anestesiologi yaitu materi akan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Beberapa kosakata akan berisi istilah-istilah keperawatan dengan tujuan mahasiswa mampu berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Berkaitan dengan pemaparan tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mahasiswa agar mereka dapat belajar kapanpun dan dimana pun. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka tenaga pengajar harus menentukan media pembelajaran yang sesuai. (Wulandari et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis kebutuhan mahasiswa dalam belajar Bahasa Inggris dan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video dengan menggunakan aplikasi canva pada mata kuliah Bahasa Inggris. Adapun manfaat penelitian ini adalah untuk menambah referensi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen di kelas dan memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan materi pembelajaran.

METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian RnD (*Research and Development*) yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan juga mengevaluasi efektifitas dari produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *analysis, design, development, implementation dan evaluation*.

Analysis (Analisis)

Pada tahap pertama, peneliti mencari tahu media pembelajaran yang sudah dimiliki dan yang akan ingin dikembangkan. Terdapat tiga hal penting yang perlu dilakukan yaitu analisis ketersediaan media pembelajaran, analisis kebutuhan, dan analisis karakter peserta didik. Analisis ketersediaan adalah mengetahui media pembelajaran yang sudah dimiliki dan kekurangan dari media tersebut. Hal ini akan berkaitan dengan analisis kebutuhan yaitu mengetahui media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Pada analisis ketersediaan didapatkan hasil terdapat buku Bahasa Inggris yang sudah dikembangkan oleh dosen. Buku ini yang biasa digunakan untuk mengajar di kelas. Perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar mahasiswa termotivasi untuk belajar. Setelah mengetahui hal tersebut, dilakukan analisis peserta didik yaitu mengetahui mahasiswa lebih menyukai belajar menggunakan audio atau vision dan juga mengetahui sikap mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Pada tahap ini menggunakan kuesioner dan wawancara. Penelitian ini melibatkan mahasiswa program studi DIV Keperawatan Anestesiologi semester II.

Design (Perancangan)

Setelah selesai melakukan analisa, kegiatan akan dilanjutkan dengan melakukan desain atau membuat rancangan. Hal yang perlu dilakukan adalah membuat instrument yang digunakan untuk menguji kelayakan dari suatu produk. Selain itu, aspek yang penting adalah merancang hal-hal apa saja yang harus tersedia di dalam video tersebut.

Development (Pengembangan)

Setelah selesai merancang instrument, dilanjutkan dengan membuat produk yaitu video pembelajaran. Setelah vide selesai dibuat, dilanjutkan pada tahap validasi oleh ahli atau *expert judges*. Validasi yang dilakukan adalah validasi ahli media dan ahli materi Bahasa Inggris. Pada tahap ini *judges* akan memberikan masukan terkait video pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, peneliti akan merevisi video tersebut agar menjadi lebih baik.

Implementation (Implementasi)

Setelah video pembelajaran divalidasi, dilanjutkan pada tahap implementasi yaitu mengujicoba video pembelajaran tersebut di kelas. Mahasiswa akan diberikan materi sesuai dengan video yang sudah dikembangkan. Pada akhir kelas, mahasiswa akan dites pengetahuannya mengenai materi yang telah dijelaskan di video dan mengisi kuesioner tentang pendapat mereka belajar dengan video.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah peneliti melakukan evaluasi terhadap masukan-masukan yang diberikan oleh pengguna (user). Selain itu, juga dilakukan wawancara pada mahasiswa mengenai materi yang telah dikembangkan apakah dapat dimengerti atau belum. Dengan demikian, masukan-masukan yang diberikan oleh pengguna sangat penting agar materi ini dapat direvisi menjadi lebih baik.

Penelitian ini dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Data dari kuisisioner akan dianalisis dengan deskriptif statistik. Wawancara akan dianalisis dengan menggunakan model Terdapat tiga kegiatan dalam melakukan data analisis yaitu data reduksi, data display, dan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Selain itu, untuk menguji validitas isi dari para ahli menggunakan rumus Gregory. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang sudah dikembangkan (Miles & Huberman, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tawah awal dalam melakukan sebuah penelitian. Tujuannya adalah untuk menemukan media pembelajaran yang telah digunakan dan media yang ingin dikembangkan. Data diperoleh melalui wawancara dan kuesioner kepada mahasiswa prodi DIV Keperawatan Anestesiologi. Hasil kuesioner analisis kebutuhan ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Ketersediaan Materi Bahasa Inggris

No	Ketersediaan Materi	Ya	Tidak
1	Apakah anda memiliki buku teks untuk belajar Bahasa Inggris?	56	

Dari data yang diperoleh, sebanyak 56 orang mahasiswa menyatakan bahwa mereka menggunakan buku teks Bahasa Inggris dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa buku teks sangat diperlukan oleh mahasiswa karena menyediakan berbagai macam materi maupun aktivitas yang membantu dalam proses pembelajaran. Aspek yang penting dari sebuah media pembelajaran adalah mampu mengajak mahasiswa memahami isi materi yang akan mereka pelajari (Arifin et al., 2018).

Setelah menemukan potensi media ajar yang dimiliki oleh mahasiswa, maka perlu dilakukan pengembangan media agar mahasiswa memiliki materi tambahan dalam belajar. Dalam mengembangkan sebuah materi, perlu dilakukan analisis topik-topik yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Data tentang materi yang dibutuhkan oleh mahasiswa disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Materi yang Dibutuhkan oleh Mahasiswa

No	Kebutuhan	Jumlah	Persentase
1	Tenses	14	25%
2	Comparative and Superlative	7	12.5%
3	Would you...?	13	23.2%
4	How much and how many	5	8.9%
5	Giving and asking direction	9	16.1%
6	Preposition	8	14.3%

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebanyak 25% mahasiswa menginginkan topik tentang *tenses*. Sementara 23.2% mahasiswa membutuhkan topik tentang *would you...?*. Topik yang sudah dipilih oleh mahasiswa akan dikembangkan menjadi video dengan menggunakan aplikasi canva. Dalam setiap video akan berisi topik yang akan dikembangkan. Data tersebut menunjukkan mahasiswa ingin mengembangkan topik yang mereka anggap perlu mendapatkan penjelasan yang lebih menarik karena video menyajikan gambar dan suara. Keinginan mahasiswa untuk belajar Bahasa Inggris dengan video disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Antusiasme Mahasiswa dengan Video/Animasi

No	Pertanyaan	Jumlah	Persentase
1	Apakah anda antusias saat pembelajaran di kelas menggunakan video/ animasi?	52	92%

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa senang dan antusias jika pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan video. Video berbahasa Inggris terlihat lebih menarik karena memadukan anatara gambar dan suara yang membuat mahasiswa dapat belajar mendengar pengucapan (pronunciation) yang benar. Selain itu, hal ini sesuai dengan konsep Merdeka Belajar yaitu mahasiswa dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun menggunakan handphone atau laptop mereka. Mahasiswa akan menjadi lebih menarik dan termotivasi untuk belajar karena mereka diharuskan menonton video (Rahmatullah et al., 2020).

Selain melakukan analisis kebutuhan pada mahasiswa, data juga diperoleh dari interview dengan beberapa dosen pengajar Bahasa Inggris. Pada hasil interview menunjukkan bahwa selain menggunakan buku wajib yang dimiliki oleh mahasiswa, dosen juga memberikan materi dengan media lain berupa power point di depan kelas, video, dan audio listening yang diperoleh dari mengunduh di internet. Dengan adanya strategi pembelajaran tidak hanya dengan textbook, diharapkan mahasiswa dapat termotivasi dalam belajar mata kuliah ini.

Disamping itu, media pembelajaran Bahasa Inggris yang ada di internet kadang tidak sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Misalnya pengucapannya yang terlalu cepat sehingga mahasiswa tidak dapat menangkap apa yang dikatakan oleh pembicara (*speaker*). Hal ini karena Bahasa Inggris termasuk dalam Bahasa asing (*foreign language*) di Indonesia sehingga intensitas penggunaan Bahasa Inggris masih sangat minim. Dengan demikian, materi Bahasa Inggris akan tersampaikan dengan baik apabila media pembelajaran tepat yang dibutuhkan oleh mahasiswa.

Berdasarkan pada potensi dan masalah yang ada, maka perlu dikembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mahasiswa. Video pembelajaran bertujuan agar mahasiswa lebih termotivasi dan senang ketika belajar di kelas. Selain itu, dosen juga dapat lebih mengembangkan strategi-strategi baru dalam pembelajaran di kelas.

Pengembangan Media Pembelajaran

Pada tahap pengembangan media pembelajaran, hal-hal yang harus dilakukan yaitu:

1. Perangkat komputer harus memiliki akses internet yang memadai
2. Masuk ke situs www.canva.com
3. Apabila menggunakan secara gratis, maka beberapa fitur-fitur pro pada akun tidak dapat digunakan atau akses gambar yang didapatkan hanya sedikit. Namun, apabila menggunakan akun pro atau berbayar maka semua gambar dan fitur-fitur yang tersedia dapat digunakan dengan mudah.
4. Membuat akun pribadi dengan memasukkan email
5. Memilih desain yang akan dibuat. Dalam *canva* kita bisa membuat beberapa pilihan, seperti video, modul berbentuf A4, surat, brosur, power point, dll
6. Jika sudah memilih, bisa melanjutkan ke tahapan pembuatan dengan memilih fitur-fitur yang tersedia.

Pengembangan Materi

Tahap selanjutnya adalah mendesain materi pembelajaran dalam bentuk video. Pemilihan materi yang dibuat video disesuaikan dengan hasil analisis potensi dan masalah.

1. Greeting

Tampilan awal video pembelajaran Bahasa Inggris adalah seperti pada gambar 1. Video diawali dengan memberikan salam dan menanyakan kesiapan mahasiswa untuk mengikuti video selanjutnya. Tampilan awal dibuat menarik dengan menambahkan foto yang mampu menarik minat mahasiswa untuk menonton video. Penggunaan tulisan dan warna yang tepat juga diperlukan. Di samping itu, latar belakang video juga diperhatikan sehingga memberi kesan yang bagus untuk mengawali materi pembelajaran ini. Topik yang diambil adalah *would you like* yang biasanya ada di restaurant atau meminta tolong yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1: Pembukaan Video (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus disampaikan setiap pembuatan media pembelajaran. Tujuannya adalah agar pengguna mengetahui tujuan yang ingin dicapai setelah menonton video tersebut. Pada gambar 2 menunjukkan tujuan dari materi yang akan diberikan.



Gambar 2: Tujuan Pembelajaran (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Materi Inti

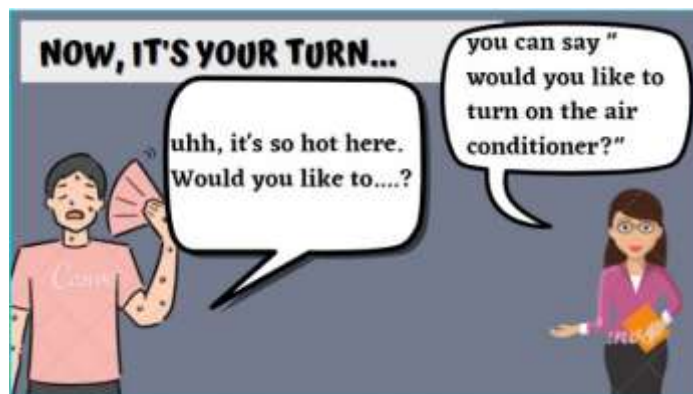
Selanjutnya materi ini yaitu menjelaskan materi yang akan dibahas sesuai dengan hasil kuesioner pada tahap analisis kebutuhan. Pada tampilan ini dilengkapi dengan gambar, audio dan teks agar mahasiswa dapat mendengar dan membaca teks dengan jelas sehingga mereka akan bisa melafalkan pengucapan kata tersebut. Intonasi dan durasi penjelasan yang disampaikan juga disesuaikan agar tidak terlalu cepat sehingga mahasiswa mengerti penjelasan video tersebut. Salah satu contoh materi ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3: Tujuan Pembelajaran (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Latihan

Tampilan video selanjutnya adalah percakapan yang menunjukkan contoh dari materi sebelumnya. Setelah mahasiswa dijelaskan tentang materi dan beberapa *expression would you like*, mereka diberikan contoh penggunaan kalimat tersebut dalam sebuah percakapan. Mahasiswa juga bisa membuat contoh yang lain agar mereka lebih memahami. Contoh Latihan ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4: Latihan Percakapan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. Penutup

Pada penutup video berisikan kalimat motivasi untuk meningkatkan semangat belajar. Kalimat ini berisikan ajakan-ajakan yang sifatnya membangun dan membuat mahasiswa untuk memiliki pemikiran yang lebih terbuka. Selain itu, mahasiswa juga dijelaskan pentingnya belajar Bahasa Inggris di dunia kerja sehingga mereka dapat memahami pentingnya belajar Bahasa Inggris.



Gambar 5: Penutup (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari Expert Judges

Validasi media pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan canva divalidasi oleh *expert judges* yaitu ahli media, ahli materi. Video pembelajaran dengan menggunakan canva dapat dikategorikan layak apabila memiliki nilai $>60\%$ sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 4. Kriteria dan Kategori Validitas Isi

Nilai Kualitatif	Skor
$0\% < NP \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak
$20\% < NP \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% < NP \leq 60\%$	Sedang
$60\% < NP \leq 80\%$	Layak
$80\% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

1. Ahli Media

Setelah selesai dikembangkan, video pembelajaran akan dilakukan validasi. Ahli media diberikan kuesioner dengan menggunakan kuesioner. Hasil validasi ahli media dipaparkan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Video Pembelajaran dari Ahli Media

No	Materi	Persentase
1	Tenses	83%
2	Would you...?	90%
3	Giving and asking direction	93%
4	Preposition	85%
	Rata-rata	87.75%

2. Ahli Materi

Video pembelajaran juga dilakukan validasi pada dosen Bahasa Inggris selaku ahli materi. Ahli materi akan diberikan kuesioner untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Hasil validasi disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Video Pembelajaran dari Ahli Materi

No	Materi	Persentase
1	Tenses	90%
2	Would you...?	92%
3	Giving and asking direction	88%
4	Preposition	87%
	Rata-rata	89.25%

Uji Coba Produk

Video yang sudah divalidasi akan dilajukan uji coba pada kelas kecil. Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada 56 orang mahasiswa prodi DIV Keperawatan Anestesiologi yang mendapatkan mata Kuliah Bahasa Inggris. Terdapat 5 pertanyaan yang tertera pada kuesioner. Uji coba produk dilakukan secara daring yaitu dengan menggunakan aplikasi zoom. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan kuesioner yang harus mereka isi terkait validitas media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 52.4% mahasiswa menyatakan setuju bahwa video mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian materi kepada mahasiswa dan 45.2% mahasiswa menyatakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video mampu memberikan memotivasi kepada mahasiswa untuk belajar Bahasa Inggris. Selain dilengkapi dengan gambar yang menarik, video mampu meningkatkan imajinasi mahasiswa dan melatih kemampuan mendengarkan (*listening skill*).

Dari segi tipografi, sebanyak 54.8% mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa ukuran teks, warna dan gambar pada materi yang disajikan sudah sesuai dan dapat dipahami. Dari segi Bahasa, sebanyak 83.3% mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa instruksi yang digunakan pada video tersebut mudah dipahami. Instruksi yang efektif adalah menggunakan *direct instruction* yang berarti berfokus pada instruksi yang diberikan oleh guru secara sistematis dan jelas (Sidik NH. & Winata, 2016). Instruksi langsung biasanya menggunakan kalimat suruhan yang simple karena memudahkan mahasiswa untuk mengerti materi yang dijelaskan.

Pembahasan

Media pembelajaran menjadi hal yang sangat berguna untuk menunjang kegiatan belajar. Media merupakan sarana yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang sesuai akan menumbuhkan partisipasi aktif mahasiswa di kelas dan menjadi lebih inovatif dan menyenangkan (Robiah et al., 2023). Disamping itu, pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keinginan secara psikologis peserta didik terhadap kegiatan yang berlangsung di kelas (Wulandari et al., 2023). Dengan demikian, tenaga pengajar harus melakukan perencanaan yang matang untuk merancang media pembelajaran di kelas. Hal ini juga harus dipahami oleh tenaga pengajar bahwa media pembelajaran yang tidak kontekstual juga tidak akan memberikan dampak yang positif untuk suasana belajar di kelas.

Dalam bidang pendidikan telah dilakukan pemanfaatan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran saat ini tidak hanya menggunakan buku namun dapat berupa audio, video, atau media interaktif lainnya. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak dikembangkan oleh peneliti. Pada umumnya video berfungsi sebagai sarana informasi yang dapat ditonton oleh masyarakat. Selain itu, saat ini video lebih banyak dikembangkan untuk media pembelajaran di kelas karena video merupakan media yang menarik dan interaktif (Swastika et al., 2023). Video yang baik memiliki beberapa persyaratan misalnya kemudahan penggunaan, ketersediaan media yang mudah diakses oleh mahasiswa, dan kebermanfaatan video yang dikembangkan (Pratiwi & Meilani, 2018).

Pembelajaran dengan menggunakan video dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva. Canva adalah aplikasi yang digunakan secara online dan memiliki fungsi untuk membuat dokumen, brosur, pamflet, dan video. (Alindra et al., 2023). Video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan canva memiliki banyak manfaat. Dosen menjadi kreatif untuk membuat sebuah video pembelajaran. Terdapat beberapa fitur yang bisa dipilih langsung pada aplikasi misalnya gambar seseorang sedang menjelaskan, gambar seseorang sedang berdialog, atau yang lainnya. Fitur tersebut dapat ditambahkan pada pembuatan video dengan menambahkan audio melalui teknik *dubbing*. Selain itu, dalam video juga dapat ditambahkan fitur musik agar lebih bersemangat untuk belajar di kelas (Hidayati et al., 2019).

Pembelajaran dengan aplikasi canva dapat digunakan di semua level pendidikan (Fitria, 2022). Terdapat berbagai macam kegiatan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan aplikasi ini. Aplikasi canva dapat digunakan pada materi *short functional text*. Misalnya mahasiswa diajak untuk mendesain sebuah greeting cards, undangan, poster, brosur atau pengumuman. Selain meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Inggris, hal ini juga akan meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam menggunakan teknologi dalam mendesain sesuatu. Aplikasi canva juga dapat diterapkan pada siswa kelas 2 di Sekolah Dasar. Ketertarikan siswa SD terhadap penggunaan video pembelajaran pada materi di kelas menunjukkan 77% yang termasuk dalam kategori sangat positif (Sahiruddin et al., 2024).

Pada pengembangan media pembelajaran, setiap video dibagi menjadi beberapa bagian yaitu greeting/salam, tujuan pembelajaran, materi inti, percakapan, vocabulary/kosakata, dan closing/penutup. Pengembangan materi pembelajaran harus menunjukkan tujuan pembelajaran yang jelas (Djumingin et al., 2022). Hal ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui capaian yang akan diperoleh pada akhir video tersebut. Disamping itu, prinsip pengembangan materi adalah mahasiswa mampu memiliki rasa percaya diri yang baik. Pada video ini, bagian yang dapat mengembangkan rasa percaya diri mahasiswa adalah pada tayangan percakapan yang dilakukan oleh pasien dan perawat. Mahasiswa akan mengetahui bagaimana contoh penggunaan kosa kata tersebut dalam sebuah percakapan sehingga mereka dapat mempraktekannya di depan kelas. Berdasarkan hasil persentase uji media, diperoleh persentase sebesar 87.75%. Sesuai dengan tabel konversi, persentase 87.5% berada pada kualifikasi sangat valid. Disamping itu, validasi juga dilakukan oleh ahli materi. Tabel 6 menunjukkan validasi ahli materi adalah 89.25%. Hal ini menunjukkan materi yang dijelaskan pada video sudah valid atau layak.

Tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Media pembelajaran berbasis video diujicobakan kepada 56 orang mahasiswa prodi D-IV Keperawatan Anestesiologi untuk mendapatkan respon penilaian mahasiswa. Hasil kuesioner menunjukkan 52.4% mahasiswa menyatakan setuju bahwa video mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian materi kepada mahasiswa dan 45.2% menyatakan sangat setuju. Video pembelajaran membuktikan mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar Bahasa Inggris. Selain dilengkapi dengan gambar yang menarik, video mampu meningkatkan imajinasi mahasiswa dan melatih kemampuan mendengarkan (*listening skill*). Penggunaan video di kelas dapat melatih kemampuan visual dan audio mahasiswa menjadi lebih baik (Hidayati et al., 2019). Penelitian terkait dilakukan oleh Azqiyya & Bogor (2023) pembelajaran animasi berbasis aplikasi canva sangat membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA. Hasil respon siswa menunjukkan persentase sebanyak 87.4% yang termasuk dalam kategori materi sangat menarik. Hal ini menunjukkan video pembelajaran menarik untuk dilihat sehingga menumbuhkan minat untuk belajar Bahasa Inggris.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah analisis kebutuhan yang diperlukan oleh mahasiswa adalah pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Di dalam video terdapat *greeting*, tujuan pembelajaran, materi inti, latihan, dan penutup. Hasil validasi ahli media adalah 87.75% dan validasi materi adalah 89.25%. Hasil ujicoba kelompok kecil menunjukkan 52.4% mahasiswa menyatakan setuju bahwa video mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian materi kepada mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada Institut Teknologi dan Kesehatan Bali sebagai institusi atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Selain itu, peneliti juga

2638 *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Inggris - Putu Rusanti, I Gusti Agung Galuh Wismadewi, Ni Kadek Ary Susandi, Ni Wayan Novi Suryati, Ni Kadek Maya Cintya*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6641>

berterimakasih kepada *expert judges* yang telah menyumbangkan ide dan saran sehingga materi yang dikembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alindra, A. L., Sari, A. N., Nursyahbani, A., Tufahati, N. A. W., Melia, N., Trisnawati, P., & Salsabila, R. A. (2023). Penugasan PowerPoint melalui Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa: Studi Kasus di SDN Ciwangi Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 601–612. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/12439>
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended Learning. *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>
- Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & Zen M. F., D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 103–108. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1078>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan materi pembelajaran bahasa indonesia*.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Fitria, T. N. (2022). Using Canva As Media for English Language Teaching (Elt) in Developing Creativity for Informatics Students'. *ELT Echo : The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Miles, M. ., & Huberman, A. . (1994). *Qualitative Data Analysis*. Sage Publication.
- Nurseptiani, S., & Oesman, A. M. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Video Youtube. *Jurnal Pendidikan Bahasa ...*, 8(3), 277–285. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/51406%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/download/51406/23666>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Robiah, A., Adwiyah, A., Andriani, E., Virana, N., Nafisa, S., Muhammadiyah, U., Utara, S., & Belajar, P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*,

- 2639 *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Inggris - Putu Rusanti, I Gusti Agung Galuh Wismadewi, Ni Kadek Ary Susandi, Ni Wayan Novi Suryati, Ni Kadek Maya Cintya*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6641>
4, 1042–1045.
- Sahiruddin, S., Matahari, M., & Mony, D. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas 2a Sekolah Dasar Negeri 2 Kota Sorong. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(1), 22–30. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1157>
- Sidik NH., M. I., & Winata, H. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3262>
- Swastika, A. I., Sujud, S., & Jati, P. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Manusia Purba Indonesia Dengan Menggunakan Canva. *Jpsi*, 6(2), 300.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>