

PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR

Sri Hapsari Wijayanti¹, Alfonso Harrison², Herry Pramono³, Yunia Panjaitan⁴

^{1,3,4} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

²Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis dan Ilmu Komunikasi,
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

e-mail: sri.hapsari@atmajaya.ac.id, alfonso.harrison@atmajaya.ac.id,
herry.pramono@atmajaya.ac.id, yunia.panjaitan@atmajaya.ac.id

Abstrak

Variasi media pembelajaran berupa video pembelajaran dilaporkan efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Masalahnya, membuat video pembelajaran membutuhkan keahlian tersendiri yang belum dikuasai oleh guru-guru di Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang. Tujuan kegiatan ini ialah membantu guru-guru SDN yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru Gugus 10 Kecamatan Cisauk agar dapat membuat video pembelajaran menggunakan Canva *free* untuk mendukung pembelajaran. Jumlah peserta sebanyak 23 guru dari sembilan SDN di Kecamatan Cisauk. Metode kegiatan berupa pelatihan, pendampingan, penugasan, monitoring dan evaluasi. Pelatihan diselenggarakan secara luring selama dua kali pertemuan, sedangkan pendampingan secara daring dalam dua kali pertemuan. Dari hasil *pretest* dan *posttest* diketahui ada peningkatan pengetahuan guru terhadap teknik pembuatan video dan penggunaan Canva. Hasil evaluasi terhadap video yang dihasilkan guru menunjukkan bahwa guru sudah dapat membuat video secara kreatif dengan memanfaatkan fitur-fitur di dalam Canva. Selain disampaikan dengan bahasa sederhana, video pembelajaran dilengkapi dengan soal dan latihan yang siap dibagikan kepada siswa.

Kata kunci: guru, sekolah dasar, Canva, video pembelajaran, media pembelajaran

Abstract

Variations of learning media in the form of learning videos are reported to be effective in increasing student understanding of the material. The problem is that making learning videos requires expertise that teachers in Cisauk District, Tangerang Regency, have not mastered. This activity aims to help elementary school teachers who are members of the Teacher Working Group Cluster 10 Cisauk Sub-district make learning videos using Canva to support learning. The participants were 23 teachers from nine elementary schools in Cisauk District—activity methods in training, mentoring, assignment, monitoring, and evaluation. The training was held offline for two sessions, while online mentoring was held

in two sessions. From the pretest and posttest results, it is known that there is an increase in teacher knowledge of video-making techniques and the use of Canva. The results of the evaluation of the videos produced by teachers show that teachers can make videos creatively by utilizing the features in Canva. In addition to being delivered in simple language, learning videos are equipped with questions and exercises ready to be shared with students.

Keywords: teacher, elementary school, Canva, learning video, learning media

PENDAHULUAN

Guru membutuhkan media pembelajaran untuk “menyampaikan pesan atau materi agar tercapai tujuan pembelajaran”(Utami et al., 2021). Media pembelajaran membantu menyederhanakan konsep-konsep yang rumit sehingga dapat dengan mudah dicerna oleh siswa. Siswa akan cepat bosan jika guru hanya mengandalkan buku teks atau lembar kerja siswa (LKS) dan kurang memanfaatkan teknologi sebagai variasi dalam mengajar. Jika rasa bosan muncul, siswa tidak berminat belajar dan akhirnya akan berdampak pada prestasi belajar siswa serta keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Akan tetapi, dilaporkan guru masih kurang menguasai penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang berdampak pada kejenuhan dan prestasi yang rendah (Parwati & Ariawan, 2015; Suprianti, 2018).

Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka belajar dengan senang dan hasil belajar juga maksimal (Kurniawan & Trisharsiwi, 2016). Penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan pesan tersampaikan dengan baik (Yudianto, 2017). Salah satu media pembelajaran yang banyak diminati adalah video. Video pembelajaran adalah “suatu

media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik” (Aliwardhana, 2021). Pembelajaran dengan video dilaporkan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar (Novita et al., 2019), meningkatkan minat dan menggali kreativitas siswa kelas tinggi (Prehanto et al., 2021), serta meningkatkan hasil belajar siswa (Agustriana, 2014; Yuanta, 2020).

Media video mampu mencapai kemampuan siswa dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik, dan meningkatkan kemampuan interpersonal (Yudianto, 2017). Dengan adanya video, siswa dan guru terbantu dalam pengajaran dan pembelajaran karena video memberikan kesan positif terhadap capaian pembelajaran, motivasi, dan keterlibatan siswa (Kamlin & Keong, 2020). Video melibatkan panca indera dan dapat dilakukan secara interaktif antara guru dan siswa. Penggabungan unsur-unsur audio, video, audio-video, teks, animasi di dalam video memberi pengalaman tersendiri bagi siswa dan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak hingga tuntas. Belum lagi

fleksibilitas tayangan video yang dapat dinikmati baik secara sinkronous maupun ansinkronous (Kamlin & Keong, 2020). Pembelajaran menggunakan video memudahkan siswa untuk mencerna materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Terbukti ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan visual dan hasil belajar siswa SD (Novita, Sukmanasa, & Yudistira Pratama, 2019). Penggunaan teknologi terbukti sangat penting ketika masa pandemi (Rusdiana et al., 2021), bahkan dirasakan makin penting karena memberi siswa keleluasaan untuk mengulang kembali hingga materi betul-betul terserap.

Pada masa pandemi, guru-guru di Kecamatan Cisauk secara kreatif telah merancang video pembelajaran sederhana berisi materi-materi yang akan dibagikan kepada siswa melalui *whatsapp*. Mereka mencoba belajar membuat video melalui tayangan di YouTube atau membuat sendiri melalui gawai. Meskipun demikian, guru-guru di Kecamatan Cisauk masih membutuhkan kecakapan teknis menciptakan video pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Pemahaman terkait teknologi yang terbatas menjadi salah satu masalah utama yang dihadapi oleh guru (Gede et al., 2019). Hal inilah yang juga dialami oleh para guru di Kecamatan Cisauk. Oleh karena itu diperlukan pemahaman guru dalam mengoperasikan aplikasi untuk memproduksi sebuah video pembelajaran yang menarik bagi siswa (Ketut et al., 2019).

Salah satu aplikasi untuk membuat video pembelajaran ialah Canva. Canva cukup dikenal dan banyak digunakan oleh siswa,

mahasiswa, guru, bahkan praktisi karena tampilannya yang menarik dan kemudahan lainnya, seperti dapat diunduh secara gratis; bisa digunakan melalui laptop atau gawai; fitur-fitur dan *template* gratis; hasil desain mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi *power point* (Tanjung & Faiza, 2019; Utami et al., 2021), serta sangat memudahkan bagi pengguna pemula (Rusdiana et al., 2021). Hanya diperlukan paket data jika menggunakan gawai, juga desain dan *template* di aplikasi Canva dapat lebih bervariasi jika memilih paket pro atau premium alias berbayar (Resmini et al., 2021).

Canva menyediakan banyak desain sesuai dengan kebutuhan, bukan hanya video presentasi, tetapi juga poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan spanduk. Canva mudah diaplikasikan untuk mata pelajaran dan jenjang pendidikan apa pun. Dengan belajar Canva, guru-guru mampu membuat video pembelajaran (Yurdayanti et al., 2021; Wihyanti, 2022) sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa (Utami et al., 2021). Guru-guru dapat menerapkan variasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan Canva dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini memperkuat Tim untuk memilih Canva sebagai media pembuatan video pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah mengajarkan guru-guru SDN di Kecamatan Cisauk untuk menggunakan Canva dalam pembuatan video pembelajaran.

METODE

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah guru-guru yang tergabung dalam Gugus 10 di SDN Kecamatan Cisauk,

Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Jumlah SDN dalam gugus tersebut ada sembilan, yaitu SDN Suradita, SDN Rahayu, SDN Anamui, SDN Perum Suradita, SDN Cibogo, SDN Kiansatang Jaya, SDN Dandang 1, SDN Dandang 2, dan SDN Mekarwanti. Kegiatan diselenggarakan di SDN Suradita, Jl. Raya Cisauk, Lapan selama dua kali pertemuan.

Kegiatan ini melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan monitoring-evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan modul, koordinasi dan sosialisasi kegiatan, pendaftaran peserta, dan pembuatan tes daring. Modul yang dipersiapkan berisi teknik pembuatan video dan penggunaan Canva. Pada tahap persiapan ini, peserta diminta registrasi melalui tautan yang dibagikan sehingga terhubung dalam grup *whatsapp*. Pretes dan postes berisi pengetahuan dan keterampilan membuat video dan menggunakan Canva.

Untuk pembelajaran teknologi, seperti pembuatan video, Isnaini (2021) mengatakan bahwa peserta guru-guru di Purbalingga mengalami kesulitan karena pelaksanaannya dilakukan secara daring melalui Zoom. Karena itu, dalam kegiatan ini Tim menyelenggarakan kegiatan pembelajaran teknologi pembuatan video menggunakan aplikasi Canva secara luring agar kendala yang dihadapi saat kegiatan dapat segera teratasi.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan diselenggarakan dua pertemuan. Pada dua kali pertemuan tersebut, Tim memberikan pelatihan dengan teknik ceramah, demonstrasi, diskusi, *sharing* pengalaman, dan di akhir pertemuan

guru diberikan tugas membuat video. Setelah dua kali pelatihan, peserta diminat mengisi postes dan selanjutnya dilakukan pendampingan penyelesaian tugas pembuatan video pembelajaran. Pendampingan dilaksanakan dua kali pertemuan secara daring melalui Zoom setelah jam mengajar, pukul 13.00 WIB. Pada tahap evaluasi, Tim mengamati hasil pretes dan postes serta kualitas video yang dihasilkan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran masa kini sudah memanfaatkan banyak multimedia yang dapat menunjang pemahaman siswa atas materi ajar. Video mengerahkan hampir semua panca indera untuk menyerap informasi yang ditampilkan. Namun, untuk membuat video pembelajaran perlu perencanaan yang matang dan lengkap agar konten video berkualitas dan tujuan pembelajaran tercapai. Untuk itu, sehari sebelum pelaksanaan, guru-guru diminta untuk mengunduh aplikasi Canva di laptop masing-masing dan mengerjakan pretes. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 25 orang pada pertemuan pertama, sedangkan pada pertemuan kedua 23 orang. Tim secara bergantian menjelaskan tahapan pembuatan video, dari praproduksi (*video treatment*), produksi (*video shooting*), dan pascaproduksi (*video editing*) (Gambar 1).



Gambar 1. Penyampaian Materi Editing Video

Dalam praproduksi, penting memulai pembuatan *video treatment*, yaitu dokumen panduan yang berisi alur cerita untuk menjadi pedoman pengambilan gambar (*shooting*) dan editing. Dengan dokumen ini, video direncanakan secara detail agar tidak

ada yang terlewat. Perlu diperkirakan juga durasi video dan judul proyek video. Dokumen *video treatment* memuat informasi mengenai *scene* (adegan), *activity/scene* (tindakan yang dilakukan per *scene*), *talent* (pemeran), *shot* (ukuran bidikan kamera dalam satu *frame*), transisi (efek perpindahan antaradegan), *voice over* (perekaman suara untuk di luar layar), dan teks (tulisan yang ditunjuk), *setting* (petunjuk area yang digunakan, *outdoor* atau *indoor*), *music background* (latar belakang adegan) (lihat contoh di Tabel 1). Berdasar acuan tersebutlah, guru memulai pembuatan videonya. Oleh karena itu, *video treatment* sebaiknya dibuat secara detail agar tidak ada lagi materi yang tertinggal.

Tabel 1. *Video Treatment* Pembelajaran Matematika

Sekolah : SDN Perumnas Suradita
 Project Title : Video Pembelajaran Matematika Kelas 5 Materi Bangun Ruang Tabung
 Duration : 3.22 menit

Scene	Activity/ Scene	Talent	Shot	Transition	VO	Teks	Setting	Music BG
1	Pembukaan video	-	<i>Tilt down</i>	<i>Fit & move</i>	Video pembuka berisi identitas sekolah	Nama Sekolah dan Logo	Halaman sekolah	On. Vol.Normal (Ukulele Song)
2	Memberitahukan tentang judul materi	-	-	<i>Wipe Lines</i>	Judul materi	Judul materi	Animasi 2D	On. Vol.Normal (Ukulele Song)

Sekolah : SDN Perumnas Suradita
 Project Title : Video Pembelajaran Matematika Kelas 5 Materi Bangun Ruang Tabung
 Durasi : 3.22 menit

Scene	Activity/ Scene	Talent	Shot	Transition	VO	Teks	Setting	Music BG
3	Talent menyapa audiens yang menonton video	Guru	-	<i>Flow</i>	Memberikan salam pembuka dan menyebutkan materi dengan video rekam diri	Judul materi	Kelas	<i>On. Vol.Nor-mal</i>
4	Memberitahukan tujuan pembelajaran	Guru	-	<i>Circle Swipe</i>	Menyebutkan tujuan pembelajaran dengan video rekam diri	Tujuan pembelajaran	Kelas	<i>On. Vol.Nor-mal</i>
5	Penjelasan tentang pengertian dari bangun ruang tabung	Guru	-	<i>Wipe Lines</i>	Menjelaskan pengertian bangun ruang tabung dengan video rekam diri	Pengertian tabung	Kelas	<i>On. Vol.Nor-mal</i>
6	Memberitahukan sifat-sifat bangun ruang tabung	Guru	-	<i>Flow</i>	Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang tabung dengan video rekam diri	Sifat-sifat tabung	Kelas	<i>On. Vol.Nor-mal</i>
7	Memberitahukan contoh benda-benda yang berbentuk tabung	Guru	-	<i>Circle Swipe</i>	Memberikan contoh benda-benda yang berbentuk tabung dengan video rekam diri	Contoh benda berbentuk tabung	Kelas	<i>On. Vol.Nor-mal</i>
8	Penjelasan rumus volume bangun ruang tabung	Guru	-	<i>Flow</i>	Menjelaskan rumus volume bangun ruang tabung dengan video rekam diri	Rumus volume tabung	Kelas	<i>On. Vol.Nor-mal</i>
9	Penjelasan tentang contoh soal	Guru	-	<i>Circle Swipe</i>	Menyelesaikan soal yang	Contoh soal	Animasi 2D	<i>On. Vol.Nor-mal</i>

Sekolah : SDN Perumnas Suradita
 Project Title : Video Pembelajaran Matematika Kelas 5 Materi Bangun Ruang Tabung
 Durasi : 3.22 menit

Scene	Activity/ Scene	Talent	Shot	Transition	VO	Teks	Setting	Music BG
	mencari volume tabung				berkaitan dengan volume bangun ruang tabung dengan video rekam diri	volume tabung		
10	Soal-soal evaluasi	Guru	-	<i>Color wipe</i>	Soal-soal evaluasi	Soal- soal evaluasi	Animasi 2D	<i>On. Vol.Nor- mal</i>
11	Salam Penutup	Guru	-	-	Salam penutup, nama dan foto pembu- at video	Salam penutup , nama dan foto pembu- at video	Animasi 2D	<i>On. Vol.Nor- mal</i>

Dalam tahap produksi, dilakukan pengambilan video dengan memperhatikan sudut pandang (*angle*), pencahayaan, durasi, *setting*, dan jenis *shot* yang dipilih. Pada tahap ini, guru dapat mengambil video baik di dalam atau luar ruangan. Hasilnya dapat diunggah dan ditampilkan pada lembar kerja Canva. Video divariasikan dengan grafis, garis, animasi, bentuk, teks, stiker, foto, atau audio, baik yang direkam sendiri maupun audio dari YouTube atau dari Canva yang tidak berbayar hingga menghasilkan tampilan video yang dikehendaki.

Setelah selesai mempersiapkan *scene* demi *scene* video, dilanjutkan dengan melakukan presentasi secara *on the spot* sekaligus merekam. Saat perekaman, wajah narator dapat dimunculkan. Narator dapat berbicara berbantuan catatan yang ditulis dalam *notes* yang terdapat dalam aplikasi

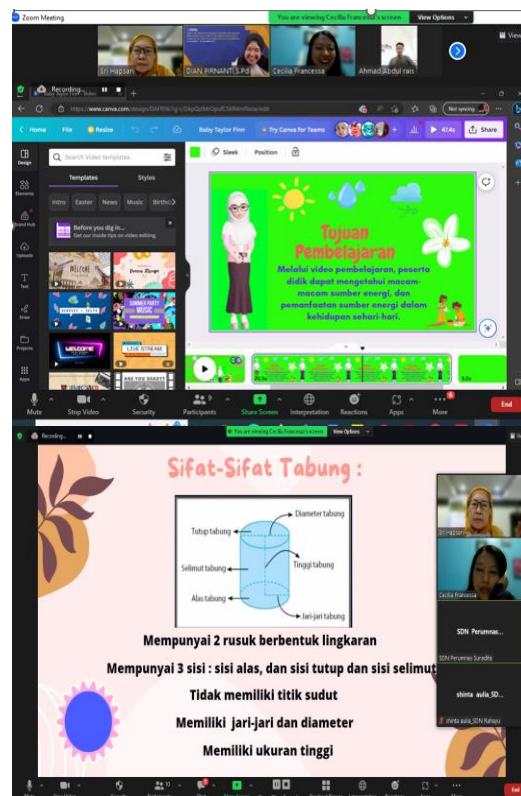
Canva untuk memperlancar penyampaian materi. Dalam praktik, guru mengalami kendala tidak dapat memunculkan wajah diri sendiri dan ada pula yang kesulitan memunculkan suara. Masalah-masalah yang muncul dalam praktik dapat diselesaikan dengan baik dan memperlancar latihan (Gambar 2). Setelah video selesai dibuat, peserta diminta untuk mengeksplor ke YouTube pribadi.



Gambar 2. Praktik Canva

Pelatihan Canva dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Melalui laptop yang dibawa oleh masing-masing guru, guru praktik langsung mengikuti arahan salah satu anggota Tim. Di sela-sela praktik tersebut tidak jarang guru bertanya (Gambar 3). Namun, secara umum guru yang mayoritas berusia muda ini tampak cukup cepat memahami Canva. Di antara mereka sudah ada yang pernah membuat video pembelajaran dengan Canva dan membagikannya kepada siswa.

Dalam penugasan kepada guru, Tim memberikan kebebasan untuk mengerjakan video secara mandiri atau kelompok berdasarkan asal sekolah. Guru dapat bertanya atau berkonsultasi pada tahap pendampingan yang diadakan secara daring melalui Zoom sebanyak dua kali pertemuan. Ada lima guru hadir dalam pendampingan pertama tanggal 10 April 2023 untuk melaporkan perkembangan video yang dibuatnya dan mengutarakan masalah atau kendalanya (Gambar 3). Hasil kerja guru dalam pendampingan antara lain suara guru tenggelam karena latar musik terlalu keras, musik yang berganti-ganti terlalu sering, guru belum mencantumkan logo sekolah, dan nama, serta tujuan pembelajaran di dalam video. Di samping itu, permasalahan lainnya ialah keterlibatan guru dalam kerja kelompok. Kerja kelompok diperbolehkan dalam penugasan ini agar guru dapat berdiskusi, bekerja sama, saling melengkapi, dan tidak merasa terbebani. Akan tetapi, tidak semua guru dalam kelompok bisa mengerjakan bersama-sama karena kendala waktu dan kesibukan masing-masing.

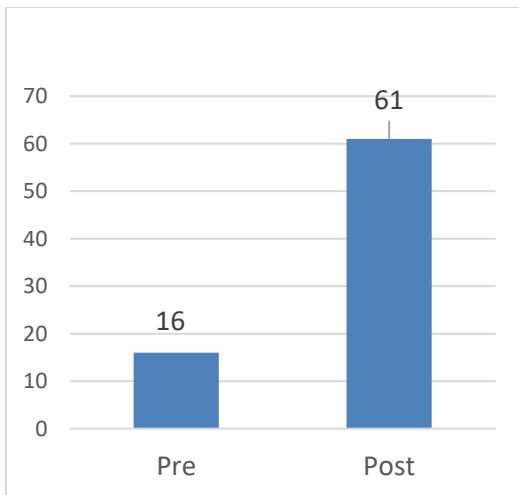


Gambar 3. Pendampingan Pembuatan Video

Pendampingan kedua pada 8 Mei 2023 hanya dua guru yang hadir di Zoom. Ketidakhadiran guru disebabkan kesibukan membuat soal ujian untuk siswa kelas VI yang akan ujian pada 15 Mei 2023, persiapan menghadapi ujian siswa kelas I sampai V pada awal Juni, pembukaan tahun ajaran baru, serta tidak dapat mengikuti pendampingan karena belum ada perkembangan dalam pembuatan videonya. Di samping itu, alasan guru tidak bergabung dalam Zoom baik pada pendampingan pertama maupun kedua juga disebabkan oleh jaringan yang tidak lancar. Hal itu diungkapkan oleh peserta

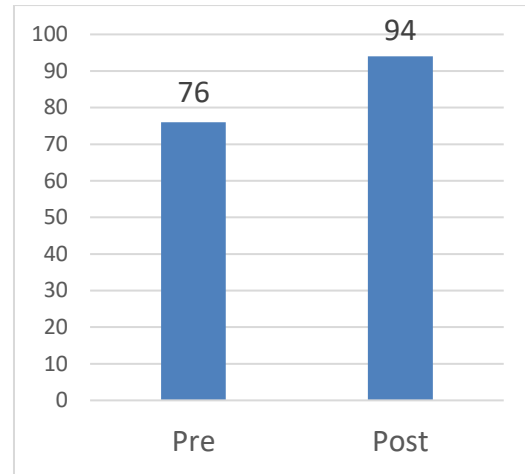
guru dan kehadiran guru yang keluar-masuk Zoom. Hal ini mengisyaratkan bahwa pendampingan secara daring menimbulkan kesulitan karena tidak dapat secara leluasa untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

Pengetahuan guru tentang pembuatan video dengan Canva sebelum dan setelah pelatihan menunjukkan peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kenaikan hingga 61% untuk pertanyaan mengenai tahapan dalam pembuatan video (Gambar 4).



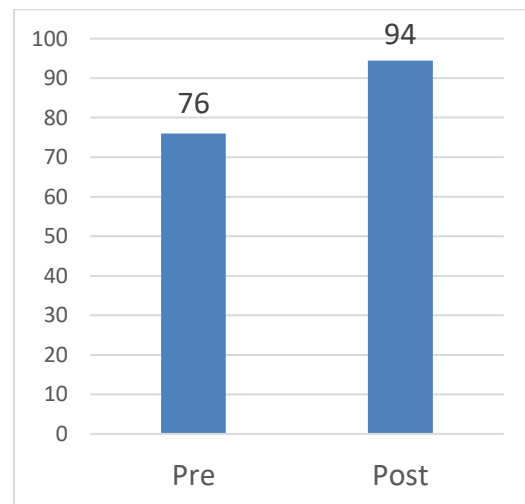
Gambar 4. Tahapan Pembuatan Video (dalam %)

Aplikasi Canva bukan hal yang asing didengar guru. Bahkan, beberapa guru sudah pernah mengoperasikannya. Ketika ditanyakan fitur peralihan dari satu klip video ke klip video yang lain dijawab dengan benar (94%), yaitu transisi (Gambar 5).



Gambar 5. Peralihan Antara Satu Klip dan Klip Video Lain (dalam%)

Pada tahap pascaproduksi, video yang telah dibuat di Canva harus diubah dalam format MP4 untuk dipublikasikan. Sejumlah 94% peserta menjawab dengan benar (Gambar 6).



Gambar 6. Format Video yang Dihasilkan Canva (dalam %)

Dari pertanyaan sederhana yang diberikan pada saat pretes dan postes, guru sudah biasa membuat video langsung di *template* atau desain Canva. Karena itu, tidak mengherankan, umumnya guru sudah memahami fitur-fitur di dalam Canva, seperti berbagai jenis transisi sebagai fitur yang dapat digunakan untuk peralihan dari klip video yang satu ke yang lainnya. Selain itu, guru juga sudah memahami bahwa untuk merekam video dengan Canva dapat disimpan dalam format MP4. Namun, yang belum biasa dilakukan guru adalah melampaui proses praproduksi dengan membuat *video treatment*.

Biasanya guru langsung merancang di *template* Canva untuk membuat video secara langsung padahal *video treatment* berguna sebagai pegangan dalam proses produksi video agar tidak ada bagian yang tertinggal dan mengatur agar peralihan antar-*scene* tampak halus, tidak melompat. Akan tetapi, setelah diberikan pelatihan, dalam pembuatan video sebagai luaran kegiatan ini, guru telah memulainya dengan membuat *treatment* secara detail (lihat Tabel 1) yang selaras dengan video yang dibuatnya.

Sebagai evaluasi kegiatan ini, ada tiga video yang dikumpulkan pada 12 Juni 2023. Masing-masing video merupakan video kelompok, dari SDN Suradita (5 guru), SDN Perumnas Suradita (4 guru), dan SDN Rahayu (5 guru). Ketiga video berdurasi 3-5 menit dan memuat tujuan pembelajaran, latihan, dan soal latihan. Satu dari tiga video tidak mencantumkan logo dan tidak menggunakan musik. Hanya satu

video yang menampilkan wajah talent (dalam hal ini guru).

Ketiga video dinilai dari segi substansi pesan, alur video, kreativitas penyampaian pesan, aspek teknis (grafis, teks, transisi, *shot*, audio), dan tentunya unsur estetika. Kriteria substansi pesan menjadi aspek utama dalam penilaian terhadap video yang diproduksi oleh guru karena pesan adalah inti dari video yang hendak dikomunikasikan kepada para siswa. Dalam konteks ini adalah materi pembelajaran yang hendak diajarkan oleh para guru kepada para siswanya, sehingga video yang baik adalah video yang mampu mengomunikasikan pesan dengan efektif kepada audiensnya.

Kriteria penilaian yang kedua adalah alur video, yakni jalan cerita terkait dengan pesan yang hendak dikomunikasikan kepada para audiens melalui video yang diproduksi. Dalam konteks video pembelajaran ini, jalan cerita yang efektif dalam bentuk pemaparan materi yang dilakukan oleh guru dengan bantuan pesan audio-visual akan memampukan siswa untuk menangkap substansi materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Kreativitas penyampaian pesan adalah kriteria penilaian yang ketiga. Aspek ini menyangkut kreasi pesan dan alur video yang disampaikan secara kreatif kepada audiens. Melalui video pembelajaran yang diproduksi, para guru membuat materi pembelajaran yang disampaikan secara kreatif agar tidak membosankan dan dapat dipahami dengan efektif oleh siswa. Kreativitas video ini dapat dikreasikan melalui pesan dan alur video yang menarik bagi siswa.

Aspek teknis dalam produksi video tentunya menjadi kriteria penilaian yang tidak boleh ditinggalkan sebab dalam pelatihan ini, para guru juga dibekali dengan pengetahuan teknis seputar produksi video pembelajaran. Aspek teknis yang dinilai adalah unsur-unsur grafis, teks, transisi video, pengambilan *shot*, dan pengelolaan audio dalam video pembelajaran yang diproduksi. Unsur-unsur teknis ini jika dikelola dengan baik akan mendukung efektivitas penyampaian materi pembelajaran melalui video yang diproduksi oleh guru.

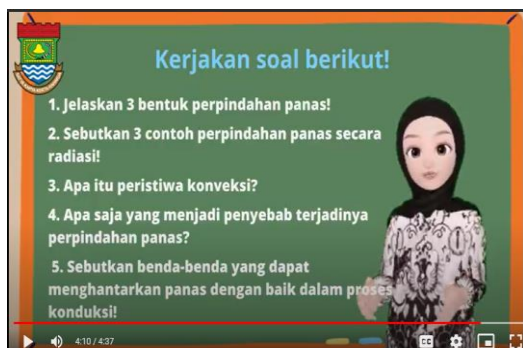
Kriteria penilaian yang terakhir yang juga penting ada dalam sebuah produksi video adalah sentuhan unsur estetika. Dalam produksi video pembelajaran, para guru juga perlu memberikan sentuhan unsur estetika berupa keindahan tampilan-tampilan adegan yang ada dalam video melalui dukungan penggunaan aspek-aspek teknis yang telah dipelajari, seperti grafis, teks, transisi, *shot*, dan audio. Pengelolaan aspek-aspek teknis ini jika dikombinasikan penerapannya dengan substansi pesan dan alur video yang kreatif maka akan menghasilkan video pembelajaran yang efektif untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang hendak disampaikan.

Substansi yang disampaikan dalam video cukup beragam, di antaranya video yang menjelaskan konsep lingkungan sehat, bangun ruang tabung, dan perpindahan kalor. Tidak dijelaskan pembelajaran tersebut ditujukan untuk siswa kelas berapa, hanya satu video yang menampilkan video lingkungan untuk kelas 5 (Gambar 7).



Gambar 7. Video tentang Lingkungan
(Sumber: Video Peserta Guru)

Alur ketiga video yang dihasilkan guru sudah berurutan dan jelas dipahami. Di antara adegan, guru mencoba mengajak keterlibatan siswa dengan bertanya dan membahas soal bersama-sama (Gambar 8). Sebagai video pembelajaran, dua video menampilkan soal latihan di akhir video. Kreativitas guru lainnya ditunjukkan dengan adanya penggunaan animasi, teks, dan gambar yang bergerak-gerak serta musik yang gembira tentunya disukai siswa SD, transisi yang bervariasi, bahkan satu video mengunggah video dari YouTube dengan tidak lupa menyebutkan sumbernya. Penggunaan animasi dalam video sudah sangat tepat, apalagi untuk pembelajaran siswa SD karena kemampuannya mempertahankan ketertarikan siswa menonton dan menyimak pelajaran. Materi ajar yang dibuat dalam bentuk cerita dengan animasi tentu disukai sekaligus menghibur. Guru dapat menyisipkan pendidikan karakter dalam video animasi yang dibuatnya (Wibrata et al., 2023).



Gambar 8. Video dengan Latihan Soal (Sumber: Video Peserta Guru)

Secara umum, video yang diproduksi oleh para guru telah mencakup keseluruhan proses pembuatan sebuah video mulai dari tahap praproduksi, produksi, hingga pasca produksi. Pada tahap praproduksi para guru telah membuat lebih dulu *video treatment* sebelum melakukan pengambilan gambar dan *video treatment* tersebut juga dibuat dengan cukup detail sehingga efektif untuk dijadikan panduan dalam proses teknis pengambilan gambar dan proses editing video pada tahap pascaproduksi.

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian terhadap karya video yang telah dibuat oleh para guru, terlihat adanya kesesuaian antara *video treatment* yang dibuat dengan hasil video yang diproduksi. Hal ini dapat terlihat dari keselarasan berbagai adegan yang tercantum dalam *video treatment* dan video akhir yang dihasilkan. Begitu pula dengan kesesuaian antara rencana *shot*, transisi, dan audio yang tercantum dalam *video treatment* dapat terlihat dalam video yang dihasilkan. Dengan demikian, para guru sekarang telah memahami arti pentingnya *video*

treatment yang dibuat, bahkan dalam bentuk yang paling sederhana sebelum melakukan proses pengambilan gambar.

Di samping itu, hasil video yang diproduksi juga memperlihatkan sentuhan kreativitas dan estetika yang dipadukan dengan olahan berbagai aspek teknis, seperti grafis, teks, dan penggunaan audio yang efektif dalam video yang diproduksi. Dengan demikian, aspek utama dalam video, yakni substansi materi pembelajaran, dapat terkomunikasikan dengan efektif melalui alur video yang disajikan dalam keseluruhan video yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan, dapat terlihat adanya perubahan pemahaman baik secara konseptual maupun teknis dari para guru yang menjadi peserta pelatihan. Secara konseptual, para guru telah memahami perlunya membuat konsep video beserta alurnya dalam bentuk *video treatment*. Para guru juga telah memahami pentingnya konsistensi proses pengambilan gambar video yang mengacu pada *video treatment* yang telah dirancang sebagai pedoman.

Pada sisi lain secara teknis, para guru juga telah memahami pemanfaatan berbagai fitur *video editing* dalam aplikasi Canva guna menambah nilai kreativitas dan estetika sehingga video pembelajaran yang diproduksi dapat menarik perhatian dan menjaga fokus para siswa untuk mengikuti video pembelajaran tersebut dengan tidak merasa bosan.

Hal lain yang juga penting dalam produksi video pembelajaran ini adalah para guru sudah memerhatikan unsur komunikatif melalui penggunaan bahasa yang sederhana, mengajak

siswa (penonton) berpikir terlibat aktif, dan mengajak untuk mendaftar (*subscribe*) saluran media sosial SD Rahayu dalam masing-masing karya video yang dibuat. Meskipun masing-masing video masih memperlihatkan kekurangan dan kelebihan masing-masing, secara umum guru sudah membuktikan kemampuannya membuat video presentasi dengan Canva secara berkelompok. Bekerja kelompok dalam mengerjakan tugas pembuatan video ini merupakan solusi untuk memudahkan guru mempraktikkannya di sela-sela kesibukan mengajar. Dengan bekerja sama secara berkelompok tentu akan menghasilkan pekerjaan yang lebih cepat. Namun kekurangannya, dalam kerja kelompok ini sulit untuk menyamakan waktu untuk dapat bekerja bersama, hanya bisa dilakukan setelah jam mengajar dan sesuai kesepakatan waktu di antara anggota kelompok.

KESIMPULAN

Guru-guru SDN yang tergabung dalam KKG Gugus 10 Kecamatan Cisauk sudah mampu membuat video pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi Canva. Hal itu terbukti dari perancangan video yang diawali dengan pembuatan *video treatment* sebagai skenario detail yang menjelaskan urutan pembuatan video. Video yang dihasilkan menunjukkan kreativitas yang terbangun dari tampilan video yang mengombinasikan teks dengan gambar, suara, animasi, unggahan video, dan musik. Pembuatan video dengan Canva dapat menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan banyak fitur gratis yang dapat dimanfaatkan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliwardhana, H. (2021). Upaya peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran berbasis power point dan filmora. *Al-Fikrah*, 4(1), 22–43.
- Arif Yudianto. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*. 234–237.
- Gede, I., Darmawiguna, M., Santyadiputra, G. S., Made, I., Pradnyana, A., & Aditra Pradnyana, G. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Prezi dan Videoscribe Bagi Guru-Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Jurnal Widya Laksana*, 8(1).
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105–112.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508>
- Ketut, I., Arthana, R., Tirtayani, L. A., Eva, K., Adnyani, K., Nyoman, I., Jayanta, L., Pendidikan, J., Informatika, T., Anak, G., Dini, U., Jepang, B., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2019). Penerapan Sistem Garsupati dalam Bentuk Pengembangan Media Ajar Interaktif Bagi Guru SMA Negeri 1

- Seririt dan SMP Negeri 1 Seririt. *Jurnal Widya Laksana*, 8(1).
- Kurniawan, T. D., & Trisharsiwi. (2016). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul tahun ajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 21–26.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Parwati, Ni. N., & Ariawan, I. P. W. (2015). IbM Media Pembelajaran Matematika di Kecamatan Penebel. *Jurnal Widya Laksana*, 4(2), 198–208.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Indonesian Journal of Primary Education Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Suprianti, G. A. P. (2018). Pelatihan dan bimbingan teknis pembuatan media ajar inovatif berbasis internet bagi guru-guru Bahasa Inggris. *Jurnal Widya Laksana*, 7(1), 1–8.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *VOTEKNIKA Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Utami, D. W., Ananda, I. C., Zaliarisma, N. Y., Suprihatiningsih, R., & Ulya, C. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Canva untuk Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Cerpen di Sekolah Menengah Pertama. *Lingua Franca*, 1(2), 12–25.
- Wibrata, D. G. F., Sanjaya, D. B., Sukardi, & Handayani, D. A. P. (2023). Penguatan pendidikan karakter melalui penerapan video animasi Satua Bali di SD Negeri 1 Baktiseraga, Singaraja. *Jurnal Widya Laksana*, 12(1), 125–133.
- Wihyanti, R. (2022). Pelatihan pembuatan poster, e-book, dan video melalui platform Canva for education bagi guru sekolah dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UST Jogja*, 305–321.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa

Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02>.
816