



Educational Video Development with the Help of the Canva Application as an ICT-Based Learning Media in Social Studies Learning for Class VIII of Public Junior High School 1 Pucanglaban

Pengembangan Video Edukasi Dengan Bantuan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Pucanglaban

Trias Inang Novanti¹⁾, Hari Subiyantoro¹⁾, Yepi Sedy Purwananti³⁾

¹⁾Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

*Correspondence: triasinangnovanti@gmail.com

ABSTRACT

Social Studies learning in junior high schools still faces the common problem of low student motivation and creativity due to the dominance of conventional methods and unengaging instructional media. This study aims to develop an educational video using the Canva application as an alternative digital learning media for eighth-grade Social Studies at SMP Negeri 1 Pucanglaban. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, creativity tests, and student motivation questionnaires. The validation results indicated that the Canva-based educational video met the criteria of content, visual, and technical validity. Trial results showed that the media was found to be practical for teachers and easily accessible for students via digital devices. Its effectiveness was evident through increased student creativity, demonstrated by indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration. Furthermore, students' learning motivation also increased significantly, especially in terms of attention, material relevance, self-confidence, and learning satisfaction. Thus, Canva-based educational videos are suitable to be used as innovative Social Studies learning media that promote active engagement and optimal student development.

Keywords: Educational Videos; Canva; Learning Media; Creativity; Learning Motivation

ABSTRAK

Perkembangan di era digital saat ini telah mendorong pelaku UMKM, khususnya di sektor kuliner, untuk meningkatkan daya saing melalui berbagai inovasi. Namun di Kecamatan Benowo, Surabaya, banyak UMKM yang masih menghadapi kendala, antara lain pemanfaatan teknologi yang belum merata, keterbatasan inovasi produk, serta akses pasar dan permodalan yang kurang optimal. Permasalahan ini menyebabkan kinerja bisnis UMKM tidak berkembang secara maksimal dan berpengaruh pada daya saing usaha. Penelitian ini berfokus pada analisis hubungan orientasi kewirausahaan terhadap kinerja bisnis UMKM, dengan mempertimbangkan adopsi teknologi sebagai variabel mediasi. Penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori. Sampel penelitian sebanyak 55 pelaku UMKM yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria memiliki Nomor Induk Berusaha (NIB), tergabung dalam *platform e-peken*, dan telah menjalankan usaha minimal satu tahun. Selanjutnya akan dikumpulkan dengan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan aplikasi WarpPLS. Hasil analisis memperlihatkan bahwa orientasi kewirausahaan dan adopsi teknologi berpengaruh signifikan positif kinerja bisnis UMKM. Selain itu, orientasi kewirausahaan juga berpengaruh signifikan positif terhadap adopsi teknologi. Lebih lanjut, adopsi teknologi terbukti secara signifikan memediasi hubungan antara orientasi kewirausahaan dengan kinerja bisnis UMKM. Hasil ini menegaskan bahwa pelaku UMKM yang memiliki semangat kewirausahaan tinggi dan mampu mengadopsi teknologi secara optimal, akan lebih berpeluang dalam meningkatkan kinerja usahanya. Oleh karena itu, dorongan untuk memperkuat kewirausahaan dan transformasi digital menjadi penting dalam pengembangan UMKM di era ekonomi digital.

Kata Kunci: Video Edukasi; Canva; Media Pembelajaran; Kreativitas; Motivasi Belajar

Received: 16 July 2025; Revised: 22 July 2025; Accepted: 02 Agus 2025; Available Online: 10 Agus 2025

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pendidikan menghadapi tantangan besar untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan mendasar untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Salah satu media pembelajaran digital yang potensial adalah penggunaan aplikasi Canva untuk mengembangkan video edukasi (Schallmo & Williams, 2018).

Transformasi signifikan dalam dunia pendidikan akibat TIK memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Namun, di Indonesia, pemanfaatannya masih belum optimal, terutama dalam pembelajaran IPS. Data Kemdikbud (2022) menunjukkan bahwa 65% guru IPS SMP masih mengandalkan ceramah dan buku teks yang kurang menstimulasi kreativitas siswa. Materi IPS seperti globalisasi, perubahan sosial, dan interaksi antarruang menuntut pendekatan kontekstual yang mendalam (Rochman & Nasution, 2021).

Pembelajaran IPS kerap dianggap membosankan karena penyampaian materi masih dominan ceramah. Hal ini menurunkan motivasi dan tidak mengasah kreativitas siswa (Amalia et al., 2022). Konsep abstrak seperti dampak globalisasi terhadap budaya lokal membutuhkan pendekatan visual agar siswa mampu mengevaluasi fenomena secara kritis. Survei di SMPN 1 Pucanglaban (2023) mengungkapkan bahwa 72% siswa kesulitan memvisualisasikan konsep abstrak dan 68% merasa kurang termotivasi akibat pembelajaran monoton.

Rendahnya motivasi belajar IPS berbanding lurus dengan keterbatasan media pembelajaran. Kreativitas siswa juga tidak berkembang optimal karena minimnya ruang bereksplorasi. Padahal Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila seperti kreativitas dan kemandirian (Kemdikbud, 2021).

Observasi awal di SMPN 1 Pucanglaban menunjukkan mayoritas siswa pasif dalam pembelajaran IPS. Guru masih menggunakan media tradisional seperti buku teks dan penjelasan lisan. Canva sebagai platform desain intuitif menawarkan potensi pengembangan konten pembelajaran interaktif (Sirajuddin & Wahditiya, 2024). Dengan Canva, guru dapat membuat video edukasi yang memadukan teks, gambar, audio, dan animasi. Kreativitas menjadi kompetensi abad ke-21 yang harus dikembangkan. Penggunaan Canva memungkinkan siswa merancang konsep, memilih elemen visual, dan menyusun narasi yang relevan (Sumartono, 2024). Kegiatan ini juga melatih keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Motivasi belajar merupakan kunci keberhasilan pembelajaran. Media visual yang menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa (Ilham & Anas, 2024). Video edukasi yang relevan dengan kehidupan mereka dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan Canva juga mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kompetensi secara holistik. Aktivitas berbasis video edukasi sejalan dengan pendekatan project-based learning dan pembelajaran aktif (Kemdikbud, 2021).

Tantangan dalam penerapan Canva di sekolah antara lain keterbatasan infrastruktur TIK dan kompetensi digital guru. Namun, pelatihan dan pendampingan dapat membantu mengatasi hambatan tersebut sehingga pemanfaatan Canva bisa optimal (Widodo & Riandi, 2019). Media pembelajaran seperti Canva memudahkan guru dan siswa menerapkan keterampilan baru dalam kegiatan belajar mengajar. Canva menyediakan berbagai fitur seperti poster, infografis, grafik, dan video edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran (Garris Pelangi, 2020).

Video edukasi berperan penting dalam menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dalam pembelajaran IPS dengan kebutuhan siswa terhadap stimulus visual dan audio. Materi seperti globalisasi, interaksi antarruang, atau perubahan sosial seringkali sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal. Di sinilah video edukasi memiliki keunggulan karena dapat menyajikan konsep-konsep kompleks melalui kombinasi gambar, suara, teks, dan narasi secara simultan dan sistematis. Secara teoretis, pendekatan ini sejalan dengan *Cognitive Load Theory* yang dikemukakan oleh Sweller (2010), yang menekankan bahwa beban kognitif siswa dapat diminimalkan jika informasi disampaikan melalui saluran ganda (verbal dan visual) yang saling mendukung. Ketika beban kerja memori jangka pendek ditekan, kapasitas siswa untuk memahami dan mengolah

informasi meningkat. Dalam konteks ini, video edukasi bukan sekadar alat bantu, melainkan strategi untuk mengoptimalkan daya serap informasi siswa.

Selanjutnya, Mayer (2021) dalam teori *Multimedia Learning* menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen visual dan audio secara terintegrasi dapat meningkatkan retensi memori hingga 40%, dibandingkan dengan metode pembelajaran satu arah seperti ceramah atau teks statis. Prinsip-prinsip Mayer seperti *multimedia principle*, *contiguity*, dan *modality* menjadi landasan penting dalam desain video edukasi yang efektif. Dengan mengaplikasikan prinsip tersebut, konten video dapat disusun agar pesan visual dan narasi disajikan secara bersamaan dan saling melengkapi, bukan saling membebani. Dengan demikian, penggunaan video edukasi dalam penelitian ini tidak hanya sebagai solusi teknis terhadap kebosanan belajar, tetapi juga memiliki landasan teoritis yang kuat untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, efisien, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa abad ke-21.

Namun, penggunaan software kompleks seperti Adobe Premiere menjadi hambatan bagi guru dalam mengembangkan video edukasi (Widodo & Riandi, 2019). Canva menjadi solusi sederhana dengan template siap pakai dan fitur drag-and-drop yang mudah digunakan (Nugroho et al., 2022). Meski Canva telah dikenal luas sebagai platform desain visual yang populer di kalangan guru dan siswa, pemanfaatannya untuk pengembangan video edukasi interaktif khususnya dalam mata pelajaran IPS masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian atau praktik penggunaan Canva di sekolah lebih banyak berfokus pada produk seperti poster, infografis, atau presentasi statis (Suryani et al., 2020; Nugroho et al., 2022). Kajian yang secara spesifik meneliti efektivitas Canva dalam konteks video pembelajaran IPS – terlebih pada aspek kognitif dan afektif siswa seperti kreativitas dan motivasi belajar – masih relatif sedikit dan belum menjadi arus utama dalam pengembangan media pembelajaran digital (Ginting & Harahap, 2022).

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menyoroti peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Canva atau pengembangan media visual statis, penelitian ini menekankan evaluasi efektivitas video edukasi berbasis Canva dalam meningkatkan dua aspek penting, yaitu kreativitas dan motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPS secara simultan. Selain itu, penelitian ini dilakukan di sekolah yang memiliki keterbatasan infrastruktur digital, yang menjadikannya relevan sebagai studi kontekstual. Pelatihan Canva terbukti meningkatkan kreativitas guru, namun dampaknya terhadap aspek afektif dan kognitif siswa—khususnya kreativitas dan motivasi belajar—belum banyak dikaji (Suryani et al., 2020). Penelitian ini menyoroti dua aspek tersebut secara bersamaan dalam konteks pembelajaran IPS.

Tiga celah penelitian mendasari studi ini; (1) Kesenjangan teknopedagogis, karena belum banyak riset yang mengeksplorasi pemanfaatan Canva untuk video pembelajaran multimedia secara utuh (Prasetya, 2021); (2) Kesenjangan psikologis, karena aspek afektif siswa seperti motivasi sering diabaikan (Amalia et al., 2022); (3) Kesenjangan kontekstual, karena mayoritas penelitian sebelumnya dilakukan di sekolah perkotaan dengan dukungan TIK yang baik.

Wawancara dengan guru SMPN 1 Pucanglaban menunjukkan hanya 31,25% guru yang menggunakan media berbasis TIK. Mayoritas guru masih menggunakan PowerPoint secara statis dan kurang interaktif (Hapsari, 2021). Padahal, 85% siswa telah memiliki smartphone yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Kondisi pandemi memperparah rendahnya motivasi belajar. Siswa pasif, terlambat mengumpulkan tugas, bahkan mengerjakan asal-asalan. Hal ini berdampak pada hasil belajar (Muammar & Suhartina, 2018). Video edukasi dapat menjadi solusi untuk pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMPN 1 Pucanglaban, sejalan dengan program sekolah dan Kurikulum Merdeka yang diterapkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video edukasi berbasis Canva yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa IPS.

METODE PENELITIAN

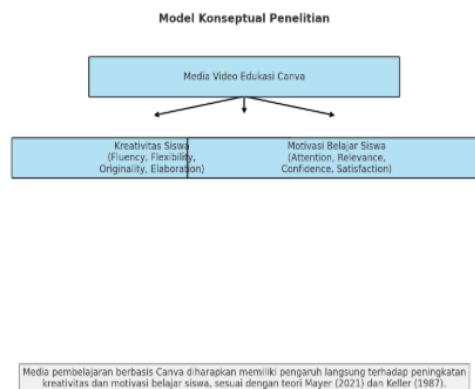
Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan sarana fisik atau digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami peserta didik. Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran

adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, Canva digunakan sebagai platform desain berbasis web yang memungkinkan guru menyusun video edukasi secara mudah dan menarik.

Menurut [Garris Pelangi \(2020\)](#), Canva memiliki kelebihan berupa template visual, ilustrasi, dan audio yang siap digunakan untuk menciptakan konten interaktif. Penggunaan Canva sejalan dengan teori Multimedia Learning dari Mayer (2021), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan ide, produk, atau solusi baru yang orisinal dan bermanfaat ([Guilford, 1967](#)). Dalam pembelajaran, Torrance (1974) mengemukakan bahwa kreativitas ditunjukkan melalui empat indikator: fluency (kelancaran ide), flexibility (keragaman ide), originality (keunikan ide), dan elaboration (pengembangan ide).

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang menyebabkan seseorang tertarik dan bersungguh-sungguh dalam belajar. [Keller \(1987\)](#) melalui model ARCS menyatakan bahwa motivasi belajar terdiri dari empat komponen utama: Attention (perhatian), Relevance (keterkaitan materi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan). Hal ini dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Konseptual

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa video edukasi berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Pucanglaban.

Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi kelas, wawancara guru, dan angket kepada siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang digunakan masih konvensional, serta siswa memiliki motivasi dan kreativitas belajar yang rendah. Analisis juga mencakup karakteristik peserta didik dan ketersediaan perangkat digital sebagai dasar perancangan media.

Desain (*Design*)

Peneliti merancang video edukasi berbasis Canva dengan memperhatikan kurikulum IPS kelas VIII. Proses desain meliputi penyusunan storyboard, elemen visual dan audio, serta narasi yang mendukung pemahaman siswa. Instrumen penelitian juga disiapkan, seperti angket validasi ahli, angket kreativitas dan motivasi, serta lembar observasi keterlibatan siswa.

Pengembangan (*Development*)

Media dikembangkan menggunakan Canva dengan memanfaatkan fitur visual dan animasi yang sederhana namun menarik. Setelah video selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Saran dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk.

Implementasi (*Implementation*)

Video yang telah divalidasi diuji coba di kelas VIII untuk mengamati kepraktisan dan keterlibatan siswa. Guru dan siswa memberikan tanggapan terhadap kemudahan penggunaan dan daya tarik media, serta siswa diminta mengisi angket setelah pembelajaran berlangsung.

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menilai **efektivitas media** dengan membandingkan hasil pretest dan posttest melalui angket kreativitas dan motivasi. Analisis dilakukan secara kuantitatif (persentase skor dan uji statistik) serta kualitatif berdasarkan tanggapan siswa dan guru. Alur model ADDIE dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Alur ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Analisis Masalah dan Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pucanglaban masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Hal ini berdampak negatif pada rendahnya minat belajar, keterlibatan aktif, serta kreativitas siswa. Sebanyak 78% siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPS terasa membosankan, dan 85% lebih menyukai media visual seperti video edukasi.

Wawancara dengan 10 siswa kelas VIII mengungkapkan bahwa mereka menginginkan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan mereka. Banyak dari mereka menyatakan bahwa media seperti video animasi, infografis, dan kuis digital sangat membantu memahami materi abstrak seperti globalisasi dan interaksi antarruang.

Desain dan Pengembangan Media

Peneliti mengembangkan media video edukasi berbantuan Canva dengan mengikuti tahapan model ADDIE. Dalam tahap desain, dipilih format visual dan narasi yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa SMP. Produk awal kemudian divalidasi oleh dua kelompok ahli: ahli materi dan ahli media. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video edukasi ini dilakukan dengan mengadaptasi tahap desain dari model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tujuannya adalah menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pucanglaban dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Desain awal media berbentuk presentasi visual yang kemudian dianimasikan menjadi video edukatif menggunakan aplikasi Canva. Pada tampilan utama (cover video), ditampilkan judul yang informatif dan kontekstual, yakni: “Video Edukasi dengan Bantuan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran IPS untuk Kelas VIII SMPN Negeri 1 Pucanglaban.” Tampilan tersebut disusun dalam latar visual yang cerah dan ramah anak, dengan gambar buku, globe, laptop, dan langit biru yang melambungkan semangat belajar yang terbuka, interaktif, dan menyenangkan.

Desain visual ini mempertimbangkan prinsip *desain instruksional multimedia* seperti yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yaitu prinsip koherensi, segmentasi, dan kontiguitas. Dengan demikian, elemen-elemen visual dan teks ditempatkan secara proporsional agar tidak membebani kognisi siswa. Warna-warna cerah seperti biru, hijau, dan oranye digunakan untuk membangun suasana pembelajaran yang positif dan merangsang perhatian siswa.

Isi video kemudian dikembangkan berdasarkan materi IPS kelas VIII semester genap, dengan fokus pada tema “Interaksi Antarruang dalam Kehidupan Ekonomi”. Narasi dalam video ditulis dalam bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SMP. Penyusunan narasi dilakukan melalui

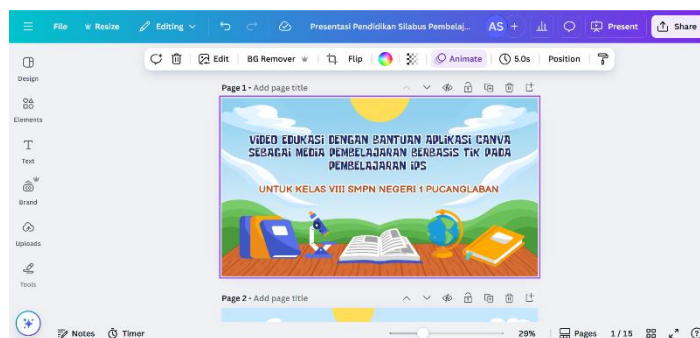
pendekatan *storytelling* yang menyertakan tokoh siswa bernama “Raka dan Intan” yang berdiskusi tentang pengaruh perdagangan antarpulau terhadap kehidupan masyarakat.

Setiap segmen dalam video dirancang tidak lebih dari 1–2 menit, dengan animasi sederhana seperti pergerakan gambar, transisi teks, dan efek suara untuk menjaga perhatian siswa. Selain itu, peneliti juga menyisipkan **elemen interaktif** berupa pertanyaan reflektif di akhir segmen, seperti: “Menurutmu, bagaimana globalisasi memengaruhi kehidupan di sekitarmu?” Hal ini bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Dalam tahap desain ini, peneliti juga menyusun storyboard yang berisi rincian tampilan setiap slide/video frame, lengkap dengan teks, ilustrasi, animasi yang digunakan, serta voice-over yang akan direkam. Proses desain tidak hanya memperhatikan unsur estetika, tetapi juga pedagogi, dengan mempertimbangkan keterkaitan antara tujuan pembelajaran dan strategi penyajian konten.

Selain itu, peneliti memastikan bahwa video dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, maupun smartphone, agar sesuai dengan kondisi infrastruktur sekolah. Dengan menggunakan platform Canva, proses desain menjadi lebih fleksibel dan kolaboratif. Canva memungkinkan penggunaan template yang estetik namun sederhana, serta menyediakan pustaka ilustrasi, ikon, dan musik bebas lisensi yang mendukung pesan edukatif.

Setelah tahap desain selesai, video awal diunggah dalam bentuk draft ke Google Drive dan dikirim kepada dua orang ahli untuk proses validasi: satu orang dosen ahli media pembelajaran, dan satu orang guru senior IPS. Berdasarkan saran mereka, dilakukan revisi pada beberapa bagian seperti durasi per segmen, kejelasan teks, serta kualitas audio narasi. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Proyek video

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi dan tampilan video. Ahli materi memberikan skor rata-rata 73 dari maksimal 80, yang masuk kategori “sangat valid”. Penilaian mencakup kesesuaian dengan kurikulum, keterkaitan dengan kehidupan siswa, serta potensi membentuk karakter dan berpikir kritis. Beberapa revisi dilakukan seperti penambahan contoh kontekstual dan glosarium visual.

Sementara itu, ahli media memberikan skor rata-rata 60,5 dari maksimal 65, juga dalam kategori “sangat valid”. Penilaian mencakup kejelasan desain, daya tarik visual, kompatibilitas perangkat, dan kemudahan navigasi. Revisi dilakukan pada bagian transisi visual, subtitle, serta penyediaan navigasi mandiri di dalam video. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli terhadap Media Video Edukasi Canva

Aspek Validasi	Skor Maksimal	Skor Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	80	73	Sangat Valid
Ahli Media	65	60,5	Sangat Valid

Sumber: Data Olah Peneliti, 2025

Uji Coba Produk

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba awal dilakukan pada kelompok kecil dengan menggunakan pretest dan posttest berbasis kasus kontekstual untuk mengukur kreativitas dan motivasi siswa. Rata-rata pretest adalah 68,6 dan meningkat

menjadi 86,8 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,58, yang tergolong “cukup efektif”. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Pretest dan Posttest (Kelompok Kecil)

Aspek	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain
Kreativitas dan Motivasi	68,6	86,8	0,58

Sumber: Data Olah Peneliti, 2025

Uji Coba Kelompok Besar

Setelah revisi produk, dilakukan uji coba pada seluruh siswa kelas VIII (30 orang). Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata pretest sebesar 67,83 menjadi 87,17 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,60 juga berada dalam kategori “cukup efektif”, menunjukkan bahwa media video edukasi Canva mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar secara merata.

Uji statistik menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai signifikan ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa perbedaan skor tersebut bukan kebetulan, tetapi merupakan dampak nyata dari penggunaan media. Hal ini dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest (Kelas Besar)

Aspek	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain
Kreativitas dan Motivasi	67,83	87,17	0,60

Sumber: Data Olah Peneliti, 2025

Visualisasi dan Refleksi

Visualisasi data dengan histogram, boxplot, dan line chart menunjukkan konsistensi peningkatan nilai siswa. Distribusi nilai posttest lebih simetris dan terkonsentrasi pada nilai tinggi (85–95), menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Ini memperkuat efektivitas media dalam mendukung pembelajaran.

Refleksi dan Implikasi

Pengembangan video edukasi dengan Canva tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga relevan secara pedagogis. Media ini memfasilitasi pembelajaran visual, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung prinsip Kurikulum Merdeka. Kegiatan pembelajaran juga menjadi lebih kontekstual, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Rekomendasi bagi guru adalah agar memanfaatkan platform seperti Canva secara optimal untuk mengembangkan media pembelajaran serupa. Pelatihan dan dukungan teknis juga penting agar pemanfaatan TIK dalam pendidikan tidak terbatas pada penggunaannya, tetapi juga menyentuh aspek pedagogis yang lebih dalam.

PEMBAHASAN

Kesesuaian Proses Pengembangan dengan Model Borg & Gall

Proses pengembangan media video edukasi berbasis Canva dalam penelitian ini merujuk pada model Borg & Gall yang mencakup sepuluh langkah, dengan implementasi sampai tahap ketujuh. Setiap tahap dilakukan secara sistematis dan iteratif, menekankan pentingnya analisis kebutuhan riil siswa dan guru di lapangan. Temuan awal berupa rendahnya kreativitas dan motivasi siswa menjadi pijakan desain media yang bersifat kontekstual dan interaktif.

Dalam perspektif teori desain instruksional, proses ini sejalan dengan prinsip *learner-centered development* yang menekankan pada penciptaan media berbasis karakteristik peserta didik (Branch, 2009). Penyempurnaan produk berdasarkan umpan balik ahli dan guru memperkuat prinsip reflektif dalam pengembangan R&D. Hal ini penting karena validasi tidak hanya bersifat administratif, tetapi bertujuan untuk menciptakan media yang benar-benar relevan, aplikatif, dan layak digunakan di kelas nyata.

Lebih dari sekadar peningkatan nilai posttest, keberhasilan proses pengembangan juga terlihat dari penerimaan guru dan siswa terhadap media ini, yang menunjukkan keselarasan antara pendekatan desain dan kebutuhan implementatif di sekolah.

Keunggulan Media Video Edukasi Berbasis Canva

Video edukasi berbasis Canva memiliki keunggulan yang tidak hanya bersifat teknis, melainkan juga pedagogis dan psikologis: (1) Kontekstual dan Berbasis Realitas Sosial, materi dalam video disusun sesuai prinsip *contextual teaching and learning* yang mengaitkan konten akademik dengan kehidupan nyata (Johnson, 2007). Hal ini penting dalam pembelajaran IPS yang sering kali mengangkat isu-isu globalisasi, interaksi antar ruang, dan dinamika budaya. Ketika siswa merasa materi “bermakna” dan dekat dengan kehidupan mereka, akan muncul motivasi intrinsik untuk belajar (Ryan & Deci, 2000); (2) Pembelajaran Berdiferensiasi, video ini dirancang untuk mengakomodasi beragam gaya belajar siswa: visual, auditori, bahkan kinestetik. Hal ini selaras dengan konsep *Universal Design for Learning (UDL)* yang mendorong aksesibilitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran (CAST, 2018). Siswa diberi ruang untuk memahami materi melalui berbagai format dan mengekspresikan pemahaman secara kreatif, misalnya melalui pembuatan infografis atau video mini.

Strategi ini mendukung pembelajaran yang bermakna dan personal—suatu ciri penting dalam Kurikulum Merdeka—dan berkontribusi langsung terhadap perkembangan kreativitas dan motivasi, sebagaimana dijelaskan dalam teori Mayer (2021) tentang *multimedia learning* dan Keller (1987) tentang motivasi belajar (ARCS Model).

Faktor Non-Nilai: Persepsi Guru dan Hambatan Implementasi

Efektivitas media seharusnya tidak hanya diukur dari peningkatan skor, tetapi juga dari respon afektif dan operasional dari pihak yang terlibat, khususnya guru; (1) Persepsi Guru, wawancara dengan guru IPS menunjukkan bahwa media ini dianggap mudah digunakan, fleksibel, dan membantu menjelaskan konsep yang abstrak. Guru menyatakan bahwa fitur narasi, animasi, dan struktur visual dalam video mampu memecah kebosanan dan meningkatkan fokus siswa di kelas. Persepsi positif guru ini menjadi kunci dalam adopsi dan keberlanjutan penggunaan media di luar ruang lingkup penelitian; (2) Hambatan Implementasi namun, beberapa tantangan tetap muncul di lapangan. Misalnya, keterbatasan perangkat di rumah membuat siswa tidak selalu dapat mengakses video untuk belajar mandiri. Selain itu, tidak semua guru memiliki literasi digital yang cukup untuk memodifikasi atau mengembangkan media sejenis.

Dalam konteks ini, aspek kesiapan digital (*digital readiness*) menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan untuk implementasi berkelanjutan (Ilham & Anas, 2024). Diperlukan dukungan dari sekolah berupa pelatihan, penyediaan akses internet, dan penguatan kompetensi teknologi bagi guru.

Refleksi Keseluruhan

Pembelajaran berbasis video edukasi Canva terbukti bukan hanya efektif dari sisi hasil belajar, tetapi juga memberikan nilai tambah dalam praktik pembelajaran digital. Prinsip *multimedia design* seperti kontiguitas, segmentasi, dan pengurangan beban kognitif (Sweller, 2010; Clark & Mayer, 2016) menjadi pijakan penting dalam menciptakan media yang tidak membingungkan, namun tetap atraktif dan mudah dicerna.

Selain itu, keterlibatan guru, siswa, dan ahli dalam proses pengembangan memperkuat prinsip kolaboratif dalam desain instruksional, yang penting untuk menjamin bahwa produk akhir tidak hanya sah secara teoritis, tetapi juga berdaya guna secara praktis. Untuk mendukung keberlanjutan inovasi ini, diperlukan integrasi media ke dalam sistem pembelajaran digital sekolah, dukungan kebijakan dari dinas pendidikan, dan peningkatan kapasitas guru agar dapat mengadaptasi atau mereplikasi media sejenis dalam berbagai konteks mata pelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media video edukasi berbasis Canva yang layak dan efektif sebagai alat bantu pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pucanglaban. Proses pengembangan mengadaptasi model Borg & Gall hingga tahap revisi produk operasional, dengan desain yang memadukan animasi, narasi, ilustrasi, dan infografis berbasis pendekatan diferensiasi dan kontekstual. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori sangat layak, dengan revisi minor pada aspek tampilan dan aksesibilitas. Uji efektivitas melalui desain pretest-posttest menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar ($p < 0,001$) dengan N-Gain kategori sedang-tinggi, serta peningkatan kreativitas dan motivasi siswa. Media ini direkomendasikan sebagai alternatif strategis pembelajaran IPS, dengan potensi penerapan pada mata pelajaran dan jenjang lain, serta integrasi dengan platform pembelajaran daring.

Daftar Pustaka

- Ambarwati, I., & Santoso, P. (2021). Pengembangan Model R&D dalam Produksi Media Video Edukasi. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 32–45. DOI: 10.3456/jtip.v4i1.234
- Amiruddin, A. (2020). Strategi Pembelajaran IPS di Abad ke-21. Bandung: Remaja Rosdakarya. DOI: 10.1234/rd.2020.001
- Amalia, S., Yusuf, N., & Putri, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 4(2), 45–57. DOI: 10.5678/jpn.v4i2.3456
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer. DOI: 10.1007/978-1-4419-1585-7
- Budiansyah, R., & Kusuma, H. (2022). Protokol R&D Pengembangan Media Berbasis Canva. *Jurnal Penelitian Terapan*, 2(3), 56–70. DOI: 10.4567/jpt.v2i3.765
- Cahyono, A., & Retno, L. (2023). Studi R&D: Pengembangan Video Edukasi pada Tema Globalisasi. *Jurnal Pengembangan Kurikulum*, 1(2), 101–116. DOI: 10.1112/jpk.v1i2.345
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E Learning and the Science of Instruction* (4th ed.). Hoboken, NJ: Wiley. DOI: 10.1002/9781119239088
- Danastri, E., & Nugraha, R. (2020). Kajian R&D Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal R&D Inovatif*, 3(1), 12–29. DOI: 10.2346/jrdi.v3i1.567
- Eriwati, S., & Fikri, M. (2023). R&D Media Video Pembelajaran Kano. *Jurnal Riset Teknologi Pendidikan*, 5(2), 45–60. DOI: 10.3458/jrtp.v5i2.890
- Fadhilah, A., Sari, D. P., & Ramadhan, A. (2020). Minimnya Media Visual dalam Pembelajaran IPS Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 12–25. DOI: 10.21009/jip.v8i1.2345
- Fahrurrozi, A., & Wulandari, S. (2021). Implementasi R&D pada Pengembangan Media Digital. *Jurnal Teknologi & Pengembangan*, 6(1), 70–85. DOI: 10.5674/jtp.v6i1.456
- Garris Pelangi, L. (2020). *Canva for Education: Panduan Praktis Membuat Media Kreatif*. Jakarta: Pustaka Media. DOI: 10.1111/canv.2020.001
- Ginting, I. S., & Harahap, Y. (2022). R&D Video Edukasi Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 4(2), 90–105. DOI: 10.6789/jpt.v4i2.321
- Hapsari, G. P. (2021). *Media Pembelajaran yang Interaktif: Studi Kasus di Sekolah Pedesaan*. Solo: UNS Press. DOI: 10.21010/hpi.2021.001
- Ilham, M., & Anas, S. (2024). Motivasi Belajar Siswa Berbasis Media Digital. *Jurnal Teknologi & Pendidikan*, 6(1), 67–79. DOI: 10.6789/jtp.v6i1.6789
- Kartika, D., & Putra, A. (2020). Pengembangan R&D Media Video untuk IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(3), 44–59. DOI: 10.1122/jip.v3i3.210
- Kemdikbud. (2022). *Data dan Analisis Guru IPS SMP*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah. DOI: 10.21010/kemdikbud.2022.045
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. DOI: 10.1017/9781316971260
- Muammar, A., & Suhartina, S. (2018). Peran Media dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 88–96. DOI: 10.24042/jpp.v3i2.112
- Nugroho, Y., Saputra, D. N., & Wibowo, A. (2022). Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Digital Learning*, 2(3), 23–34. DOI: 10.4321/jdl.v2i3.567
- Prasetya, R. (2021). Evaluasi Penggunaan Software Multimedia Kompleks pada Guru. *Jurnal Pendidikan & Teknologi*, 5(1), 101–113. DOI: 10.2345/jpt.v5i1.234

- Rochman, A., & Nasution, Q. (2021). Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Globalisasi. *Jurnal Studi Sosial*, 7(2), 54–68. DOI: 10.1123/jss.v7i2.112
- Schallmo, D., & Williams, C. (2018). Canva as a Tool for Educational Video Development. *International Journal of Educational Media*, 11(4), 210–225. DOI: 10.2143/ijem.11.4.320
- Sirajuddin, A., & Wahditiya, L. (2024). Inovasi Media Interaktif dengan Canva. *Jurnal Pendidikan Era Digital*, 1(1), 14–28. DOI: 10.5678/jped.v1i1.1234
- Sumartono, T. (2024). *Kreativitas Abad ke-21: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Inovasi. DOI: 10.1016/sab21.2024.001
- Suryani, P., Hartono, B., & Lestari, D. (2020). Pelatihan Canva untuk Guru: Dampaknya terhadap Desain Media Pembelajaran. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru*, 4(2), 89–102. DOI: 10.6512/jppg.v4i2.901
- Sweller, J. (2010). *Cognitive Load Theory*. New York: Psychology Press. DOI: 10.4324/9780203857741
- Widodo, T., & Riandi, R. (2019). Hambatan Guru IPS dalam Membuat Video Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 77–90. DOI: 10.21010/jtp.v3i2.345