

# PENERAPAN APLIKASI CANVA *FOR EDUCATION* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS RINGKASAN MATERI DALAM BENTUK VIDEO PRESENTASI KELAS VI SDN BANGUNREJO KIDUL 2 KABUPATEN NGAWI TAHUN PELAJARAN 2023-2024

Endang Nur Sulistyarningsih 1 □, Universitas PGRI Madiun

Panji Kuncoro Hadi 2, Universitas PGRI Madiun

Dwi Rohman Soleh 3, Universitas PGRI Madiun

□ [alultyanto@gmail.com](mailto:alultyanto@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of the study is to explain how Canva is used in education to teach students how to create video presentations that summarize material for Class VI SDN Bangunrejo Kidul 2 Ngawi Regency for the academic year 2023–2024. This study uses a descriptive, qualitative research design. Sixteen pupils from class VI—thirteen male and three female—were the participants of this study. Questionnaires, assessments, and observation sheets are used as data collection methods. The present study employs data reduction, data presentation, and conclusion drawing as data analysis methodologies. Triangulation techniques are the method used to verify the accuracy of the data in this study. According to the study's findings, two students—or 12%—were in the good category and fourteen students—or 88%—had very good grades. According to this research, Indonesian language courses can benefit from using the Canva for Education software, particularly when it comes to summarizing content. **Keywords:** create material summaries, use Canva for education, and create video presentations  
**Keywords:** *canva for education, write material summaries, video presentations*

**Abstrak:** Tujuan penelitian mendeskripsikan penerapan aplikasi *canva for education* dalam pembelajaran menulis ringkasan materi dalam bentuk video presentasi Kelas VI SDN Bangunrejo Kidul 2 Kabupaten Ngawi tahun pelajaran 2023/2024. Metode penelitian ini deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah sebanyak 16 siswa, yang terdiri dari 3 siswa putri dan 13 siswa putra. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, evaluasi, dan lembar angket. Metode analisis data pada penelitian ini, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini, yaitu melalui teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik ada 14 siswa atau 88% dan yang kategori baik ada 2 siswa atau 12%. Data ini menunjukkan bahwa aplikasi *Canva for Education* dapat diterapkan dalam pelajaran bahasa indonesia terutama meringkas materi.

**Kata Kunci:** *canva for education, menulis ringkasan materi, video presentasi*

**Received ; Accepted ; Published**

**Citation:** Sulistyarningsih, E.N., Hadi, P.K., & Soleh, D.R. (2024). Penerapan aplikasi *canva for education* dalam pembelajaran menulis ringkasan materi dalam bentuk video presentasi kelas VI SDN Bangunrejo kidul 2 kabupaten Ngawi tahun pelajaran 2023-2024. 3(2), 161– 166. Doi.org/10.25273/pe.v10i1.xxxx



Published by Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan sumber daya manusia, karena pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen yang digunakan bukan saja untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Melalui pendidikan dapat ditanamkan sikap atau nilai yang sesuai dan memberikan bekal kompetensi yang diperlukan kepada penerus bangsa. Pada konteks pendidikan, kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Orientasi pelaksanaan pendidikan adalah terwujudnya generasi yang berkarakter, sebagai jawaban atas terjadinya dekadensi moral bagi generasi muda (Agung, 2011).

Keberhasilan suatu pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor bukan hanya faktor sumber daya manusia saja, melainkan sarana dan prasarana pendidikan, metode serta media pembelajaran juga merupakan hal yang tak kalah penting (Subekti & Kurniawati, 2020). Salah satu indikator untuk menentukan kualitas pembelajaran adalah pada bagaimana membuat desain pembelajaran yang menarik dan disusun secara sistematis (Gafur, 2012). Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media, pesan dari guru kepada siswa akan tersampaikan dengan efektif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media digital. Misalnya media digital Canva. Sebagai media digital, Canva merupakan aplikasi yang dianggap cocok untuk pembelajaran.

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Canva, seperti: memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*, dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran secara praktis, peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran Canva yang telah diberikan oleh guru, dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop, tetapi juga dapat menggunakan ponsel (Tanjung & Faiza, 2019).

Saat ini aplikasi Canva juga dikembangkan secara khusus untuk dunia pendidikan, yaitu *Canva for Education* yang dapat diakses secara gratis dengan menggunakan *akun belajar id*. Fitur-fitur yang terdapat pada *Canva for Education* lebih banyak, lebih menarik, dan lebih lengkap.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Bangunrejo Kidul 2 Ngawi, siswa kelas VI yang berjumlah 16 siswa, terdiri 3 siswa putri dan 13 siswa putra memiliki motivasi rendah dalam menulis ringkasan materi. Hal ini terbukti ketika diminta untuk membuat ringkasan materi setelah proses pembelajaran. Sembilan puluh persen (90%) hanya mengerjakan asal-asalan saja. Namun demikian, terdapat sebanyak 18 buah *chromebook* di SDN Bangunrejo Kidul 2 Ngawi sebagai sarana pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara maksimal.

Selain ketersediaan *chromebook* SDN Bangunrejo Kidul 2 Ngawi merupakan sekolah penggerak yang telah menerapkan kurikulum merdeka sehingga pembelajaran berbasis teknologi sangat dianjurkan. Salah satu aplikasi yang diperuntukkan bagi kemajuan dunia pendidikan adalah aplikasi *canva for education* yang dapat diakses melalui *akun belajar id* secara gratis. Siswa kelas VI SDN Bangunrejo Kidul 2 Ngawi telah mempunyai *akun belajar id*. *Chromebook* hanya dapat diakses dengan *akun belajar id*. Faktor sarana pendukung pembelajaran tersedia lengkap. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul: *Penerapan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Menulis Ringkasan Materi dalam Bentuk Video Presentasi Kelas VI SDN Bangunrejo Kidul 2 Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2023/2024*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan aplikasi *Canva for Education* pada pembelajaran menulis ringkasan materi dalam bentuk video presentasi siswa kelas VI SDN Bangunrejo Kidul 2 Ngawi tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menjelaskan penerapan aplikasi *Canva for Education* dalam pembelajaran

menulis ringkasan materi dalam bentuk video presentasi siswa kelas VI SDN Bangunrejo Kidul 2 Ngawi tahun pelajaran 2023/2024.

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan suatu objek yang telah diteliti. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang didasarkan filsafat postpositivisme, yang dipakai dalam melakukan penelitian pada kondisi objek yang natural, (sebagai awalnya adalah percobaan) di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif dan induktif, dan hasil penelitiannya pun tidak mengarah pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna. Tujuan penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk menjelaskan, melukiskan, menggambarkan, menjawab, serta menerangkan lebih detail persoalan yang ada (Veronika et al., 2019).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah sebanyak 16 siswa, yang terdiri dari 3 siswa putri dan 13 siswa putra. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, evaluasi, dan lembar angket. Pada lembar observasi dan lembar angket menggunakan model *skala likert* dengan kriteria 1—4, yaitu 4 = selalu dilakukan, 3 = sering dilakukan, 2 = jarang dilakukan, dan 1 = belum pernah dilakukan. *Skala likert* digunakan mengukur pendapat atau persepsi terhadap suatu fenomena (Sugiyono, 2009). Evaluasi atau penilaian produk dilakukan untuk memperoleh hasil penilaian dari 16 video presentasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva for Education* dari segi kreatifitas dan unsur kebahasaannya. Metode analisis data pada penelitian ini, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini, yaitu melalui teknik triangulasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk rangkuman, tabel, dan deskripsi data secara menyeluruh. Data hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan guru	0%	0%	12%	88%
2	Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	0%	0%	0%	100%
3	Mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab (fokus)	0%	0%	0%	100%
4	Memaksimalkan fitur-fitur di Canva for Education (kreatif)	0%	0%	88%	12%

Berdasarkan tabel observasi aktivitas siswa dapat dilihat bahwa semua siswa terikat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membuat ringkasan materi dalam bentuk video presentasi pada aplikasi *Canva for Education*. Pada tabel di atas untuk indikator siswa memperhatikan penjelasan guru pencapaian skor skala 4 mencapai 88% dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan siswa mempunyai ketertarikan dalam membuat ringkasan materi dalam bentuk video presentasi pada aplikasi *Canva for Education*. Pada indikator *bertanya* pada guru jika mengalami kesulitan dan mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab skor skala 4 mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Canva for Education* pada materi meringkas materi dalam bentuk video presentasi pada aplikasi *Canva for Education* berjalan efektif, semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sedangkan untuk indikator memaksimalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Canva for Education* skor skala 3 mencapai 88% dan skor skala 4 mencapai 12%. Hal ini bisa dimaklumi karena siswa baru mempelajari aplikasi ini. Membutuhkan banyak jam pelajaran untuk membuat siswa mahir menggunakan aplikasi *Canva for Education*.

Data hasil evaluasi produk meringkas materi dalam bentuk video presentasi disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Evaluasi Produk Siswa**

No absen	Kreteria		Nilai	Kategori
	Hasil Ringkasan	Desain Video Presentasi		
1	80	78	79	Baik
2	82	85	83,5	Sangat Baik
3	85	85	85	Sangat Baik
4	86	87	86,5	Sangat Baik
5	86	85	85,5	Sangat Baik
6	85	83	84	Sangat Baik
7	87	88	87,5	Sangat Baik
8	83	80	81,5	Sangat Baik
9	82	82	82	Sangat Baik
10	83	80	81,5	Sangat Baik
11	80	85	82,5	Sangat Baik
12	87	88	87,5	Sangat Baik
13	83	85	84	Sangat Baik
14	82	82	82	Sangat Baik
15	80	85	82,5	Sangat Baik
16	80	80	80	Baik
Rata-Rata Kelas			83,4	

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik ada 14 siswa atau 88% dan yang kategori baik ada 2 siswa atau 12%. Data ini menunjukkan bahwa aplikasi *Canva for Education* dapat diterapkan dalam pelajaran bahasa Indonesia terutama meringkas materi. Di mana kegiatan meringkas ini penting untuk mengetahui *point-point* atau inti sari dari suatu materi. Pada materi ini biasanya siswa malas, tetapi dengan adanya fitur-fitur yang menarik pada aplikasi *Canva for Education* membuat siswa antusias mengerjakan tugas tersebut.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan aplikasi *Canva for Education* dalam pembelajaran menulis ringkasan materi dalam bentuk video presentasi di Kelas VI SDN Bangunrejo Kidul 2 Kabupaten Ngawi tahun pelajaran 2023/2024. Metode penelitian ini deskriptif kualitatif dengan subjek 16 siswa kelas VI. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, evaluasi, dan angket, dengan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta pemeriksaan keabsahan data melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 88% siswa mendapatkan nilai sangat baik dan 12% siswa mendapatkan nilai baik, yang mengindikasikan aplikasi *Canva for Education* efektif untuk meringkas materi pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini menunjukkan persamaan-persamaan dengan hasil-hasil penelitian Sartika, Fitriati, Suwandi, & Pratama (2022), Rahmawati, Nurjanah, & Isnendes (2024), Kurniawan, Ruffi'i, & Hartono (2023), dan Noviatami, Misriani, & Effendi (2024). Penelitian-penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian yang berbeda-beda. Demikian juga sumber data, Teknik pengumpulan data serta Teknik analisis datanya.

Penelitian Sartika, Fitriati, Suwandi, & Pratama (2022) bertujuan untuk mengukur efektivitas strategi sentence combining dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris siswa.

Desain pra-eksperimen pretes postes diterapkan pada Kelas XI Teknik Mekatronika SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan. Instrumen tes tertulis esai dievaluasi oleh dua penilai menggunakan rubrik penilaian menulis. Sampel diambil dengan cluster random sampling. Hasil uji-t menunjukkan t-obtained lebih tinggi daripada t-tabel ( $7.300 > 2.00$ ). Penerapan strategi sentence combining dan aplikasi Canva meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Penelitian Rahmawati, Nurjanah, & Isnendes (2024) bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, terutama aplikasi Canva, dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda. Metode penelitian menggunakan eksperimen dengan desain satu kelompok pretes-postes. Sampel penelitian adalah siswa kelas X di sebuah SMA di Kuningan. Kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Data dikumpulkan melalui tes menulis aksara Sunda sebelum dan setelah intervensi. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis aksara Sunda pada kelompok eksperimen. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penerapan media pembelajaran aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda pada siswa SMA.

Penelitian Kurniawan, Rufi'i, & Hartono (2023) bertujuan mengembangkan media handout elektronik dengan infografis Canva for Education di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo menggunakan model ADDIE. Subyeknya adalah siswa SMAN 1 Dringu, dengan data diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil angket validasi ahli materi menunjukkan buku saku pembelajaran bahasa Lampung sangat layak (80%). Uji coba pada 10 siswa menunjukkan kualitas handout baik (80,07%). Media handout efektif dengan ketuntasan belajar mencapai 90%.

Penelitian Noviatami, Misriani, & Effendi (2024) bertujuan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva untuk kemampuan menulis teks negosiasi kelas X SMA Negeri 1 Palembang dan mendeskripsikan respons siswa terhadap media tersebut. Metode penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, lembar validasi, angket siswa, dan dokumentasi. Hasil validasi media ahli adalah 90%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 95%, dengan rata-rata 93%. Uji coba kelompok kecil dan besar mendapatkan masing-masing 90% dan 95%. Respon siswa adalah 92%. Media ini sangat baik sebagai media pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, setelah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Canva for Education* dapat diterapkan dengan sangat baik pada materi membuat ringkasan materi dalam bentuk video presentasi di SDN Bangunrejo Kidul 2 Ngawi tahun pelajaran 2023/2024. Kelebihan meringkas materi dalam bentuk video presentasi dengan menggunakan aplikasi *Canva for Education* di antaranya adalah meningkatkan motivasi dan komitmen belajar serta kreativitas siswa, memunculkan sikap optimisme dalam belajar dan *Canva for Education* selain diakses dengan komputer, laptop, *chrome book*, aplikasi *Canva for Education* dapat diakses dengan *gadget*. Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah harus tersambung dengan internet dan tidak bisa digunakan mode *offline*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2011). Character Education Integration. *International Journal of History Education*, 12(2), 392–403.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Ombak.
- Kurniawan, F. R., Rufi'i, R., & Hartono, H. (2023). Pengembangan media handout elektronik berbentuk infografis aplikasi canva for education di sman 1 dringu kabupaten probolinggo. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(4), 702–713. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i4.865](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.865)

- Noviatami, P., Misriani, M., & Effendi, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan menulis teks negosiasi di kelas x sma negeri 1 palembang. *Journal on Education*, 6(2), 11146–11153. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.3980>
- Rahmawati, I., Nurjanah, N., & Isnendes, R. (2024). Penerapan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kemampuan menulis aksara sunda: *JALADRI : Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 10(1), 42–47. <https://doi.org/10.33222/jaladri.v10i1.3785>
- Sartika, D., Fitriati, S. W., Suwandi, S., & Pratama, H. (2022). Efektifitas pembelajaran menulis bahasa inggris menggunakan strategi sentence combining dengan aplikasi canva. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 5(1), 279–282. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpsasca/article/view/1464>
- Subekti, A. S., & Kurniawati, L. A. (2020). Pelatihan Mendesain Pembelajaran Daring Menarik Selama Pandemi Covid-19 dengan Teknologi Pembelajaran Sederhana. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 588–595. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4679>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- 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>
- Veronika, A., Nangoi, G., & Tinangon, J. (2019). Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, Leverage, Ukuran Perusahaan dan Opini Auditor Terhadap Ketepatan Waktu Penyampaian Laporan Keuangan Pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode Tahun 2012-2016. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Auditing "Goodwill,"* 10(2), 136. <https://doi.org/10.35800/jjs.v10i2.25611>