

**PELATIHAN MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN CANVA DI  
MADRASAH ALIYAH TERPADU AL-HIDAYAH SUMENEP (MEMAHAMI  
TEORI PAULO FREIRE)**

**Sulidar Fitri<sup>1</sup>, Kedua<sup>2</sup>, Zufrufin Saputro<sup>3</sup>, Pamuji Raharjo<sup>4</sup>, Eko Susetyarini<sup>5</sup>,  
Baiduri<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Doktor Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang

Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang, Jawa Timur, Indonesia 65144

[sfitri@umtas.ac.id](mailto:sfitri@umtas.ac.id), [Zufrufinsaputro@gmail.com](mailto:Zufrufinsaputro@gmail.com), [pamujiaraharjo264@gmail.com](mailto:pamujiaraharjo264@gmail.com),

[susetyorini@umm.ac.id](mailto:susetyorini@umm.ac.id), [baiduri@umm.ac.id](mailto:baiduri@umm.ac.id)

***Abstract:** Paulo Freire is known as one of the figures in Education who changed the paradigm of education, making it a tool for social transformation and justice. Paulo Freire is a philosopher and educator from Brazil who emphasized the importance of education as a tool for liberation. Video media can empower students with Digital Skills which is in line with Freire's theory of Liberation Education. Students need to be given the freedom to be able to learn things that are in accordance with their time. The current era is a digital era that involves a lot of information technology in learning. Learning to improve skills in using one of the videos making applications for learning is something that is needed for the era of the industrial revolution 4.0 and the era of society 5.0. The students were very enthusiastic in participating in the training and were very serious in following the stages of the training.*

***Keywords:** Learning Video, Canva, Paulo Freire*

***Abstrak:** Paulo Freire dikenang sebagai salah satu tokoh Pendidikan yang mengubah paradigma pendidikan, menjadikannya alat transformasi sosial dan keadilan. Paulo Freire adalah seorang filsuf dan pendidik asal Brasil yang menekankan pentingnya pendidikan sebagai alat pembebasan. Media video dapat memberdayakan siswa dengan Keterampilan Digital dimana sejalan dengan teori Freire mengenai Pendidikan pembebasan. Siswa perlu diberi kebebasan untuk dapat mempelajari hal-hal yang sesuai dengan zamannya. Era saat ini merupakan era digital dimana banyak melibatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam penggunaan salah satu aplikasi pembuatan video untuk pembelajaran adalah hal yang dibutuhkan untuk era revolusi industri 4.0 ini dan era society 5.0. Para siswa sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dan sangat serius mengikut tahapan demi tahapan pelatihan.*

***Kata kunci:** Video Pembelajaran, Canva, Paulo Freire*

**P**embelajaran di sekolah pada era revolusi industri 4.0 (Putriani & Hudaidah, 2021) dan society 5.0 memerlukan pendekatan yang inovatif dan berbasis teknologi

(Fukuyama, 2018; Rahmawati et al., 2021). Media pembelajaran yang relevan mencakup platform pembelajaran online (Fitri & Lubis, 2024; Fitri & Rubiani, 2023) dan multimedia. Selain itu, pembelajaran kolaboratif melalui media sosial dan platform kerja sama online semakin penting. Media tidak hanya meningkatkan akses terhadap informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital, pemikiran kritis, dan kemampuan pemecahan masalah yang esensial dalam era digital (Cynthia & Sihotang, 2023).

Paulo Freire dikenal sebagai salah satu tokoh Pendidikan yang mengubah paradigma pendidikan, menjadikannya alat transformasi sosial dan keadilan. Paulo Freire (1921–1997) adalah seorang filsuf dan pendidik asal Brasil yang dikenal sebagai salah satu pemikir besar dalam bidang pendidikan kritis (Bentley, 1999; Pongoh et al., 2022). Ia terkenal karena pendekatan revolusionernya terhadap pengajaran, yang menekankan pemberdayaan, dialog, dan kesadaran kritis.

Freire menekankan pentingnya pendidikan sebagai alat pembebasan. Media video dapat memberdayakan siswa dengan Keterampilan Digital. Untuk menumbuhkan keterampilan digital maka perlu melibatkan siswa dalam proses pembuatan video memberi mereka keterampilan teknologi yang relevan dengan dunia kerja. Selain itu Pendidikan pembebasan perlu menumbuhkan kemandirian belajar. Dengan membuat video pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka sendiri, yang meningkatkan rasa kontrol terhadap proses belajar.

Video sebagai media pembelajaran memanfaatkan elemen visual dan audio secara terpadu, video dapat menghadirkan materi pembelajaran secara interaktif dan kontekstual. Video pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memicu siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat kesimpulan berdasarkan data atau situasi yang ditampilkan (Izul et al., 2024). Misalnya, penggunaan studi kasus atau simulasi dalam video dapat membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat dan memformulasikan solusi atas masalah tertentu (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Selain itu, format video memungkinkan siswa untuk belajar sesuai ritme mereka sendiri, mengulang bagian yang sulit, dan mendalami konsep yang memerlukan pemikiran kritis. Dengan demikian, video pembelajaran tidak hanya menjadi alat transfer informasi, tetapi juga sarana yang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Salah satu masalah yang kerap dihadapi sekolah dalam era digital saat ini adalah kurangnya kemampuan siswa untuk membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi

seperti Canva (Sari et al., 2021). Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pelatihan khusus, keterbatasan fasilitas teknologi, atau minimnya pemahaman guru dan siswa tentang potensi platform digital tersebut. Canva menawarkan fitur yang ramah pengguna dan fleksibel untuk menghasilkan video pembelajaran yang kreatif dan menarik (Sobandi et al., 2023). Ketidakmampuan siswa dalam menggunakan Canva dapat menghambat mereka untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern ini, seperti kreativitas, kolaborasi, dan literasi teknologi (Yunifa & Sriyeni, 2022). Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan program pelatihan terpadu yang melibatkan guru dan siswa, serta peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah agar pembelajaran berbasis teknologi dapat diintegrasikan secara optimal.

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa siswa-siswa di Madrasah Aliyah (MA) Terpadu Al-Hidayah Sumenep belum memiliki kemampuan untuk bisa membuat video pembelajaran secara mandiri, sehingga perlu dilakukan pelatihan untuk membuat video pembelajaran dengan menggunakan Canva. Canva merupakan aplikasi yang dapat dikatakan sebagai salah satu alat yang dapat memfasilitasi untuk membuat video pembelajaran sederhana berbasis website (Yurdayanti et al., 2021). Aplikasi ini dapat digunakan secara online sehingga para siswa tidak perlu harus selalu melakukan instalasi di computer/ laptop masing-masing. Selain itu canva dapat diakses melalui handphone/ smartphone masing-masing. esensial di era modern (Fakhriyana & Riayah, 2021; Priyanthi et al., 2017; Ulyana et al., 2019).

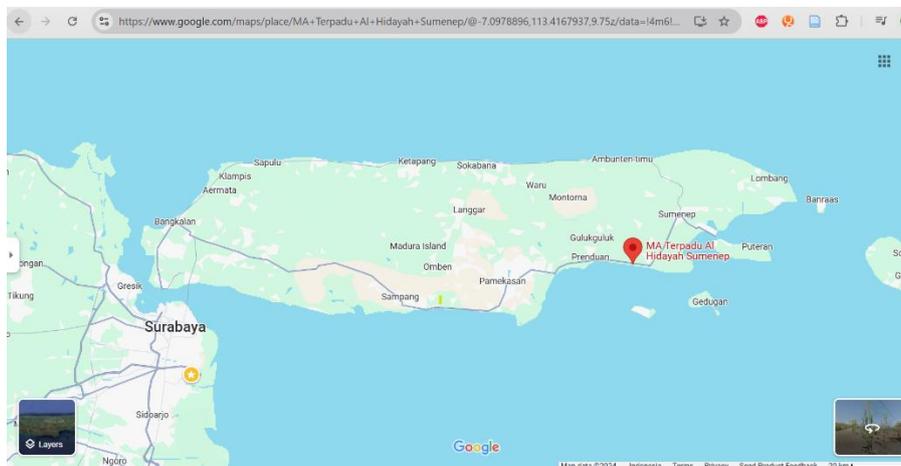
Tujuan kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah untuk memberikan pelatihan dan pengetahuan terkait pembuatan video untuk materi pembelajaran. Selain itu untuk mengedukasi para siswa mengenai teknologi informasi yang sudah sangat umum digunakan di era digital seperti sekarang ini. Manfaat kegiatan pengabdian yang telah dilakukan adalah sudah membantu untuk menambah keterampilan maupun pengetahuan dan wawasan terkait penggunaan aplikasi canva sehingga para siswa dapat mempelajari juga secara mandiri dan membuat media video secara mandiri. Kegiatan ini juga mendukung mereka dalam melakukan peningkatan kualitas diri dalam pengetahuan terkait aplikasi untuk membuat media digital.

## **METODE**

Peserta yang mengikuti pelatihan ini adalah sebanyak 8 orang siswa dimana angka tersebut merupakan jumlah total dalam 1 kelas pada kelas 11. Metode kegiatan pelatihan ini berupa penyampaian materi secara lisan di awal melalui zoom meeting. Setelah memberikan materi pendahuluan terutama pemahaman teori Paulo Freire, dilanjutkan dengan menunjukkan cara menggunakan Aplikasi Canva untuk membuat video pembelajaran sederhana secara praktik tahap demi tahap secara implementatif.

Para siswa berkumpul di suatu ruang kelas khusus untuk menyaksikan pemaparan dari pemateri di layar yang disediakan oleh pengampu di sekolah tersebut. Dalam sesi praktik singkat, peserta dapat mengikutinya secara langsung menggunakan handphone/smartphone masing-masing. Pada akhir sesi, peserta diminta kesediaannya untuk melakukan refleksi dengan menjawab beberapa pertanyaan dari pemateri mengenai beberapa hal mengenai persepsi penggunaan aplikasi canva sebelum dan sesudah praktik dilaksanakan seperti tingkat kemudahan, ketertarikan, dan kepuasan dari peserta dalam sesi pelatihan.

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan ini berlangsung pada hari Senin, tanggal 18 November 2024 dimulai pada pukul 15.30 WIB. Kegiatan dilaksanakan kurang lebih selama 1 jam. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Terpadu Al Hidayah Sumenep. Tepatnya di Dusun Jurgang Laok, Pakandangan Tengah, Kec. Bluto, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69466. Lokasi tersebut merupakan lokasi yang telah disepakati oleh pemateri maupun peserta yang terdiri dari para siswa.



Gambar 1. Peta Lokasi MA Al Hidayah Sumenep



Gambar 2. Suasana Kelas di MA Al Hidayah Sumenep

## HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan memperkenalkan para pemateri yang mendukung untuk terlaksananya program pelatihan kemudian menjelaskan mengenai gambaran materi yang akan dilakukan selama sesi materi berlangsung. Pemateri menjelaskan mengenai pembukaan yang berkaitan dengan teori Pendidikan oleh tokoh Paulo Freire dimana berkorelasi dengan kegiatan pelatihan yang akan dilakukan mengikuti perkembangan era digital yang sedang terjadi. Pada kegiatan ini siswa dapat memahami dan melakukan praktik berkenaan dengan pembuatan video pembelajaran dengan canva dimana teknologi digital tersebut sudah sesuai dengan kondisi zaman yang ada saat ini.

Saat pemaparan materi maupun sesi praktik, para peserta terlihat serius dalam memperhatikan penjelasan mengenai cara membuat video dengan canva dan bagaimana penggunaannya. Memang sebelumnya sekitar 40% siswa-siswa tersebut belum menggunakan secara mandiri. 60% sisanya pernah menggunakan canva secara mandiri untuk membuat desain gambar seperti membuat desain flyer, banner, dan sertifikat.

Berdasarkan wawancara didapatkan bahwa 90% peserta mengaku tertarik atau antusias dalam mengikuti pelatihan. Secara kepuasan dalam kegiatan pelatihan, peserta

mengakui 100% puas dengan kegiatan tersebut karena lebih santai dan dapat dipraktikkan menggunakan perangkat yang dimiliki secara mandiri.

Pada sesi akhir pelatihan sudah terjadi komunikasi dialogis dengan siswa dimana siswa menyatakan opininya bahwa media pembelajaran yang sedang dibuat ini terbilang mudah apalagi mereka bisa mencoba mempraktikkannya melalui smartphone. Secara tampilan visual pun menarik karena ada beberapa elemen-elemen media yang bisa digunakan hanya dengan memilih menu yang disediakan pada aplikasi. Siswa juga mengungkapkan mengenai pandangan mengenai teknologi informasi yang sebenarnya tidaklah sesulit yang diperkirakan di awal. Beberapa siswa menanyakan perangkat apa saja yang bisa digunakan sesuai dengan spesifikasi yang dimiliki oleh masing-masing siswa dan mereka terlihat lega karena perangkat pendukung secara software maupun hardware sangat mudah ditemui dan diakses.



Gambar 3. Pemaparan materi melalui *zoom meeting online*



Gambar 4. Kegiatan difasilitasi oleh guru pengampu

Setelah mengikuti pelatihan dan praktik singkat dalam melakukan penggunaan aplikasi canva secara mandiri kini para peserta mengaku lebih percaya diri untuk dapat membuat video untuk pembelajaran atau kebutuhan lainnya secara mandiri dan tidak selalu harus meminta bantuan dari orang sekitar seperti keluarga, kerabat, maupun teman. Para pesertapun mengakui ternyata menggunakan teknologi software yang ada di handphone mereka tidaklah sesulit yang dibayangkan. Kekurangan dari kegiatan pemaparan ini memang belum dilakukan secara langsung tatap muka di ruangan laboratorium dengan fasilitas yang mencukupi. Namun, keunggulan kegiatan ini mampu memberikan wawasan pada siswa dan menanamkan mindset bahwa teknologi yang ada pada era digital ini sebenarnya tidaklah susah untuk dipraktikkan.

Antusiasme para peserta tergambar selama kegiatan berlangsung karena mereka fokus mengamati tahapan demi tahapan yang dipaparkan oleh pemateri. Mereka berjanji akan mengulangi lagi praktik tersebut di rumah masing-masing. Tergambar wajah-wajah peserta bersemangat karena mengetahui cara-cara pembuatan yang terbilang mudah untuk ditiru dan menggunakan perangkat yang lebih sederhana.

## **SIMPULAN**

Peserta memiliki ketertarikan tinggi dan semangat dimana membuat para siswa tersebut menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat video pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini dapat dipraktikkan dengan mudah karena tiap peserta

memiliki perangkat handphone/smartphone yang mumpuni dan mudah dalam melakukan akses ke website canva. Setelah peserta menerima materi penggunaan aplikasi canva untuk membuat video, kini peserta jauh lebih familiar dalam penggunaan aplikasi dan merasa mudah. Setelah kegiatan ini peserta hanya perlu membiasakan diri dalam membuat karya video untuk pembelajaran maupun kebutuhan presentasi untuk implementasi sehari-hari.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH (Jika Ada)**

Ucapan terima kasih kepada guru, siswa dan pihak sekolah di MA Al-Hidayah Sumenep atas bantuannya dalam memfasilitasi kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pembimbing kami di Program Doktor Universitas Muhammadiyah Malang yang telah membimbing kami dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bentley, L. (1999). *A Brief Biography of Paulo Freire | Pedagogy and Theatre of the Oppressed, Inc.* Pedagogy and Theater of the Oppressed. <https://ptoweb.org/aboutpto/a-brief-biography-of-paulo-freire/>
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). *Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik.* 7.
- Fakhriyana, D., & Riayah, S. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19–30.
- Fitri, S., & Lubis, M. (2024). AN EVALUATION ON ONLINE LEARNING BY DATA VISUALIZATION: A CASE STUDY FROM INFORMATION TECHNOLOGY EDUCATION PROGRAM. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 25(2), Article 2. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v25i2.23687>
- Fitri, S., & Rubiani, H. (2023). Edukasi Penggunaan Aplikasi Zoom Untuk Menunjang Pemberdayaan Diri Perempuan Paruh Baya. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i1.102>
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society.*
- Izul, I. A. M., Fitri, S., & Muhammad, T. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN MATERI DASAR BAHASA C SHARP MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI: DEVELOPMENT OF SHARP C LANGUAGE BASIC MATERIAL PROGRAMMING LEARNING MEDIA USING ANIMATED VIDEOS. *PRODUKTIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 701–713. <https://doi.org/10.35568/produktif.v8i1.4585>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Pongoh, D., Lumapow, H. R., Lengkong, J. S. J., Rotty, V. N. J., & Tuerah, I. J. C. (2022). Sumbangan Pemikiran Filsafat Pendidikan Paulo Freire Bagi Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia. *Media (Jurnal Filsafat dan Teologi)*, 3(1), 103–115. <https://doi.org/10.53396/media.v3i1.57>

- Priyanthi, K. A., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 1–11.
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Rahmawati, M., Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021). The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), Article 2. <https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i3.952>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Ulyana, A., Abidin, Z., & Husna, A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Kalor untuk Siswa Kelas VII. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 5(2), 81–86.
- Yunifa, W., & Sriyeni, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Canva Web Bagi Guru SMP Bina Cipta. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i2.849>
- Yurdayanti, Y., Yulia, E., Ulfathira, F., Tazkiyah, A., Shahmalia, S., & Safriza, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Presentasi Berbasis Canva untuk Guru di SD Negeri 8 Pemali Kabupaten Bangka. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.2464>