

Efektifitas Metode Belajar Melalui Video Tutorial Dan Tatap Muka Dalam Bahasa Inggris Di Perguruan Tinggi

Fachmi Ibrahim¹, Lybarski Caesariano²

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi, Universitas Al Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia

²Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

E-mail: [1fachmi.ibrahim@uai.ac.id](mailto:fachmi.ibrahim@uai.ac.id) , [2lybarski.lcr@ubsj.ac.id](mailto:lybarski.lcr@ubsj.ac.id)

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pemanfaatan video tutorial sebagai media alternatif sistem pembelajaran menggunakan teknologi, dibanding belajar secara tatap muka, yang dilaksanakan di sebuah universitas swasta di Jakarta Selatan. Pembelajaran menggunakan bahasa inggris, baik penyampaian melalui video tutorial maupun secara tatap muka. Peserta berjumlah 47 orang mahasiswa strata satu ilmu komunikasi yang kerap kali menggunakan aplikasi Canva sebagai pendukung tugas-tugasnya di kampus, baik untuk materi presentasi maupun pembuatan desain di media sosial. Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas, yakni kelas yang belajar pemanfaatan Canva melalui video tutorial dan kelas yang belajar Canva secara langsung dengan pengajar di kelas secara tatap muka. Mahasiswa diberikan kuesioner usai pembelajaran dilakukan untuk mendapat gambaran hasil penyerapan dan pemahaman terhadap Canva selama belajar. Pengukuran dilakukan dengan melihat *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *trialability*, dan *observability*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar secara tatap muka walau bisa bertanya secara langsung, nilai yang diperoleh sebesar 79,11%. Nilainya tersebut tidak setinggi yang belajar menggunakan video tutorial sebesar 82,10%. Penggunaan alat TIK video tutorial juga efektif dalam mempermudah mahasiswa belajar, karena memungkinkan mereka untuk mengulang berkali-kali materi video bila dirasa kurang jelas. Semua tahapan pendekatan membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan baik dalam penggunaan alat teknologi maupun belajar secara langsung yang memungkinkan mereka untuk menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kata Kunci: Video Tutorial, Tatap Muka, Canva, Interaktif, TIK

Abstract- This study aims to determine the effectiveness of using video tutorials as an alternative medium for learning systems using technology, compared to face-to-face learning, which is carried out at a private university in South Jakarta. Learning uses English, both delivery through video tutorials and face to face. The participants totaled 47 undergraduate communications students who often use the Canva application to support their assignments on campus, both for presentation materials and making designs on social media. This research was conducted on two classes, namely a class that learned how to use Canva through video tutorials and a class that learned Canva directly with face-to-face class teachers. Students are given a questionnaire after learning is carried out to get an overview of the results of absorption and understanding of Canva during study. Measurements are made by looking at *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *trialability*, and *observability*. The results showed that students who studied face-to-face even though they could ask questions directly, the score obtained was 79.11%. The value is not as high as those who learn using video tutorials at 82.10%. The use of video tutorial ICT tools is also effective in making it easier for students to learn, because it allows them to repeat video material many times when it is not clear. All stages of the approach help students improve their skills both in using technology tools and learning directly which allows them to absorb science and technology.

Keywords: Video Tutorials, Face to Face, Canva, Interactive, ICT

1. PENDAHULUAN

Kreatifitas dan seni dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menginspirasi. Sikap terbuka terhadap pengalaman estetika cenderung membuat orang terinspirasi dan karenanya lebih mampu menghasilkan solusi kreatif (An & Youn, 2018). Kreatifitas termasuk dalam 10 keahlian yang dibutuhkan di masa depan (Whiting, 2020). Diantara kreatifitas yang semakin mudah dilakukan adalah dengan bantuan

aplikasi, salah satunya Canva, yaitu *platform* yang mawadahi kreatifitas dengan cara *drag and drop* agar pembelajaran visual bisa dilakukan secara menyenangkan (Canva, 2020).

Canva selama ini digunakan secara informal untuk membuat poster, *image*, dan hal terkait promosi lainnya terutama dalam mendesain produk-produk jualan baik barang maupun jasa yang bersifat komersil. Pengetahuan dan pengalaman pengguna biasanya dilakukan secara otodidak atau belajar sendiri. Sebagian belajar dari YouTube dan bertanya pada rekannya pada tahapan tingkat dasar atau pemula, namun tidak sedikit pengguna memanfaatkannya untuk keperluan yang lebih luas di sektor formal seperti presentasi tugas kuliah, pekerjaan, pendidikan dan pengajaran (Churiyah et al., 2022; Freeman et al., 2014).

Pertemuan di ruang kelas dalam memberi pengajaran kadang perlu inovasi yang membuat mahasiswa tidak jenuh melakukan hal yang sama dari satu pertemuan ke pertemuan lainnya. Pengajaran tatap muka sudah biasa dilakukan, kini dengan pengalaman menghadapi pandemi perlu dibuat beda yang membuat mahasiswa bisa belajar secara mandiri dengan memberikan sebuah materi pembelajaran melalui video tutorial. Keunikan dari penelitian ini adalah pembelajaran baik menggunakan video tutorial maupun secara tatap muka dilakukan dalam bahasa inggris. Selain itu keunikan ada pada pembelajaran materi praktek, yang umumnya didampingi oleh pengajar, namun kali ini tidak dilakukan pendampingan, mahasiswa diminta menangkap sendiri makna yang disampaikan secara satu arah dan mempraktekkannya sesuai arahan tutorial. Sekalipun tidak bisa berinteraksi, mahasiswa dapat mengulang materi video berulang-ulang dari mulai pembukaan, proses, dan hasilnya. Hal ini mempermudah mahasiswa dalam mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Lusiana et al., 2022).

Peneliti mempertimbangkan video tutorial sebagai materi penelitian mengingat pembelajaran melalui aplikasi *zoom*, *google meet*, *team*, dan *streaming lainnya* terdapat kendala ketidakstabilan jaringan internet yang kerap dihadapi mahasiswa, sementara tutorial berupa *handbook* kurang menggambarkan setiap langkah secara detil sehingga membutuhkan imajinasi lebih dalam menerapkannya. Pengalaman menghadapi pandemi dimana mahasiswa sudah terbiasa menggunakan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) menunjukkan video tutorial menjadi sesuatu yang direspon secara positif oleh mahasiswa (Batubara & Batubara, 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial dan kuliah tatap muka sama-sama efektif dalam persiapan untuk kuliah program klinis dan medis (Brockfeld et al., 2018), serta untuk mata kuliah tata rias pengantin barat (Lusiana et al., 2022). Video tutorial menawarkan banyak manfaat bagi mahasiswa dan fakultas untuk dapat melengkapi kebutuhan belajar, walau tidak bisa menggantikan sepenuhnya pertemuan langsung secara konvensional. Bagaimana efektifitas penggunaan video tutorial dan tatap muka untuk di program studi ilmu komunikasi terkait bidang seni dan kreatifitas?

Pertanyaan-pertanyaan berikut seharusnya terjawab dalam penelitian ini. Apakah pembelajaran menggunakan video tutorial dan pembelajaran tatap muka secara subjektif dinilai setara oleh mahasiswa? Apa yang dirasa saat menggunakan video tutorial dibandingkan dengan pembelajaran langsung terkait kekurangan dan kelebihanannya. Seberapa besar menariknya video tutorial dibandingkan kuliah secara langsung?

2. METODE

Pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran melalui video tutorial maupun pembelajaran Canva secara tatap muka yang dilakukan dalam bahasa inggris. Mahasiswa diminta memberikan tanggapannya terhadap pertanyaan seputar pemanfaatan pembelajaran Canva. Data yang dihasilkan berupa kuantitatif dan deskriptif yang hasilnya digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan media pembelajaran melalui teknologi video tutorial maupun tatap muka. Respon yang diberikan mahasiswa terkumpul melalui angket dengan statistik deskriptif menggunakan skala Likert. Instrumennya berupa kuesioner yang diberikan kepada 47 mahasiswa, terdiri dari 24 mahasiswa yang belajar menggunakan video tutorial dan 23 mahasiswa belajar secara tatap muka, menggunakan teori difusi dengan tahapan: *relative advantage*,

compatibility, complexity, triability, dan observability (Rogers, 2003). Penentuan kategori skor menggunakan Likert skala 5 dengan tabel kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Responden

No	Persentase Jumlah Skor	Kategori
1	20,00 – 36,00	Tidak Baik
2	36,01-52,00	Kurang Baik
3	52,01-68,00	Cukup Baik
4	68,01-84,00	Baik
5	84,01-100,00	Sangat Baik

Peringkat setiap variabel penelitian dilihat dari perbandingan antara skor aktual dengan skor ideal. Skor aktual berdasar perhitungan seluruh pendapat responden sesuai klasifikasi bobot 1,2,3,4, dan 5, sementara skor ideal diperoleh melalui perkiraan nilai tertinggi dikali jumlah kuesioner dikali jumlah responden.

$$\text{Rumus: \% skor aktual} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Sumber: Umi Narimawati, 2010

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner ada lima hal pokok yang diukur pada efektivitas pemanfaatan video tutorial dan pembelajaran tatap muka yaitu *relative advantage, compatibility, complexity, triability, dan observability*. Berikut tanggapan responden tentang efektifitas video tutorial dan pembelajaran tatap muka menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Peringkat setiap variabel dilihat dari perbandingan antara skor aktual dengan skor ideal. Skor aktual adalah skor jawaban yang diperoleh dari seluruh responden melalui hasil perhitungan seluruh pendapat responden sesuai klasifikasi bobot yang diberikan (1,2,3, 4 dan 5). Sedangkan skor ideal adalah skor tertinggi yang diperoleh jika semua responden memilih jawaban skor tertinggi, diperoleh melalui perolehan prediksi nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah kuesioner dikalikan jumlah responden.

Rentang skor yang telah ditetapkan berdasar 5 skala Likert dari tingkatan sangat lemah hingga sangat kuat merujuk pada makna kriteria yang menjelaskan Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, dan Sangat Setuju. Penempatan kriteria Netral menjadi keragu-raguan mahasiswa yang tidak cukup menggambarkan jawaban sebenarnya, sehingga kriteria tersebut diabaikan oleh mahasiswa untuk menghindari jawaban yang bias.

Mahasiswa yang belajar menggunakan video tutorial dihadapkan pada konten dalam bahasa inggris berjudul *How to Create a Logo on Canva for Beginners* berdurasi 9 menit 30 detik. Video tutorial tidak terlalu panjang mengingat kontennya dalam bahasa inggris yang membutuhkan waktu lebih banyak untuk mencerna dan perlu segera dipraktekkan. Bila konten terlampau panjang akan membosankan bagi mahasiswa yang dikhawatirkan tujuan dari pembelajaran tidak tersampaikan. Sementara untuk mahasiswa yang belajar secara tatap muka, penyampaian materi yang sama dalam bahasa inggris berdurasi lebih dari 10 menit. Bedanya ada interaksi yang menjadikan kelas menjadi hidup yang otomatis memakan waktu penyampaian yang lebih panjang dibanding video. Meski demikian, secara keseluruhan durasi tidak berbeda jauh mengingat video tutorialpun diutar berulang untuk memahami setiap instruksi yang diberikan untuk praktek membuat logo dengan Canva. Terkait durasi, hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa durasi optimal untuk kuliah atau video tutorial adalah antara 6 hingga 10 menit untuk mahasiswa (Manasrah et al., 2021).

Jawaban mahasiswa dan merujuk pada kategori respons di atas, maka hasil respons mahasiswa pada setiap indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Tanggapan Responden Belajar Menggunakan Video Tutorial

No.	Faktor	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	<i>Relative Advantage</i>	1.1 Penggunaan video tutorial meningkatkan pemahaman saya tentang canva	90	120	75,00	
		1.2 Penggunaan video tutorial memperjelas materi perkuliahan canva	103	120	85,83	
		1.3 Penggunaan video tutorial meningkatkan kemandirian saya dalam belajar canva	97	120	80,83	
		1.4 Penggunaan video tutorial mengatasi masalah belajar canva saya	92	120	76,66	
		1.5 Penggunaan video tutorial dalam Bahasa inggris mudah diterima	79	120	65,83	
		Rata-rata	92,20	120	76,83	Baik
2	<i>Compatibility</i>	2.1 Saya suka dengan kualitas gambar video tutorial.	94	120	78,33	
		2.2 Saya suka dengan kualitas audio video tutorial. Saya suka dengan konten video tutorial yang disajikan dosen	101	120	84,16	
		2.3 Saya suka dengan penyajian materi melalui video tutorial.	98	120	81,66	
		2.4 Saya suka penyajian dalam Bahasa Inggris dibanding Bahasa Indonesia	104	120	86,66	
		2.5	69	120	57,50	
		Rata-rata	93,20	120	77,66	Baik
3	<i>Complexity</i>	3.1 Saya tidak mengalami masalah saat menggunakan video tutorial	105	120	87,50	
		3.2 Saya dapat menggunakan video tutorial di beberapa tempat.	95	120	79,16	
		3.3 Menurut saya, video tutorial termasuk media yang mudah digunakan	108	120	90,00	
		3.4 Saya menikmati konten pelajaran melalui video tutorial	110	120	91,66	
		3.5	99	120	82,50	
		Rata-rata	103,40	120	86,16	Sangat Baik
4	<i>Triability</i>	4.1 Saya sudah biasa menggunakan video tutorial	101	120	84,16	
		4.2 Saya mengetahui gambaran umum isi video tutorial sebelum melihatnya	102	120	85,00	
		4.3 Saya dapat mencoba video tutorial secara mandiri	109	120	90,83	
		4.4 Saya dapat mencoba video tutorial secara berulang kali	106	120	88,33	
		4.5 Saya belajar Bahasa inggris sehingga memahami materi yang disajikan	94	120	78,33	
		Rata-rata	102,40	120	85,33	Sangat Baik
5	<i>Observability</i>	5.1 Saya setuju video tutorial dapat meningkatkan pemahaman saya	108	120	90,00	
		5.2 Saya setuju video tutorial dapat meningkatkan keterampilan saya	104	120	86,66	
		5.3 Saya setuju video tutorial dapat mendukung proses pembelajaran di kelas	104	120	86,66	
		5.4 Saya setuju video tutorial dapat melayani kebutuhan mahasiswa dalam mempelajari media pembelajaran	100	120	83,33	
		5.5 Saya setuju video tutorial dalam Bahasa inggris membantu meningkatkan kemampuan bahasa inggris saya	91	120	75,83	
		Rata-rata	101,40	120	84,50	Sangat Baik
Rata-rata semua faktor			98,52	120	82,10	Baik

Hasil tanggapan mahasiswa sebagai responden terhadap penggunaan video tutorial dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Respons mahasiswa terhadap *relative advantage* yang diperoleh dari penggunaan video tutorial bernilai 76,83% artinya baik. Meliputi aspek meningkatkan pemahaman, memperjelas materi, meningkatkan kemandirian belajar, mengatasi masalah, dan kemudahan bahasa Inggris.
2. Respons mahasiswa terhadap *compatibility* video tutorial bernilai 77,66% yang berarti baik. Kesesuaian tersebut meliputi kualitas gambar, audio, konten, penyajian materi, dan penyajian dalam bahasa Inggris.
3. Respons mahasiswa terhadap *complexity* dari penggunaan video tutorial bernilai 86,16% artinya sangat baik. Indikator kesulitan tersebut meliputi kepemilikan tools melihat video, masalah yang dihadapi saat menggunakan video, kemampuan menggunakan video tutorial, persepsi terhadap kemudahan menggunakan video tutorial, dan menikmati konten.
4. Respons mahasiswa terhadap *triability* video tutorial bernilai 85,33% artinya sangat baik. Indikator ketercobaan ini meliputi aspek keterbiasaan, pengetahuan awal sebelum mencoba video tutorial, kemampuan untuk mencoba sendiri, kemampuan mencoba video tutorial secara berulang kali, dan belajar bahasa Inggris.
5. Respons mahasiswa terhadap *observability* hasil penggunaan video tutorial bernilai 84,50% artinya sangat baik. Indikator keteramatan adalah melalui pernyataan mahasiswa terhadap pengaruh penggunaan video tutorial dan pemahamannya, keterampilannya, proses pembelajarannya, melayani kebutuhannya, dan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris.

Alasan mahasiswa menyukai video tutorial menurut hasil isian terbuka adalah:

- (a) Mudah dipahami
- (b) Dapat diputar ulang berkali-kali
- (c) Jelas dan membantu demonstrasikan
- (d) Tidak bertele-tele
- (e) Bisa diikuti secara visual dimana saja

Beberapa alasan yang dikemukakan mahasiswa tersebut sejalan dengan pendapat Norman H. Kumins maupun Charles Lamontagne yang mengatakan bahwa video tutorial efektif untuk diterapkan pada belajar jarak jauh (Kumins et al., 2021) dan berdampak pada manfaat dan kemampuan belajar (Lamontagne et al., 2021).

Seluruh mahasiswa menyukai video tutorial dengan konten yang disajikan, namun ada beberapa saran dan komentar terhadap penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran yaitu:

- (a) Penyajian materi sebaiknya ada *subtitle* Bahasa Indonesia di dalam video tutorial agar lebih mudah diikuti oleh mahasiswa.
- (b) Gambar yang penting sebagai penuntun dalam video tutorial baiknya *di zoom-in* agar nampak lebih jelas.
- (c) Dibuat video tutorial yang lebih variatif, menarik, dan santai.

Tabel 3. Tanggapan Responden Belajar Tatap Muka

No.	Faktor	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	<i>Relative Advantage</i>	1.1 Pembelajaran secara tatap muka meningkatkan pemahaman saya tentang canva	92	115	80,00	
		1.2 Pembelajaran secara tatap muka memperjelas materi perkuliahan canva	97	115	84,34	
		1.3 Pembelajaran secara tatap muka meningkatkan kemandirian saya dalam belajar canva	91	115	79,13	
		1.4 Pembelajaran secara tatap muka mengatasi masalah belajar canva saya	70	115	60,86	
		1.5 Pembelajaran secara tatap muka dalam Bahasa Inggris mudah diterima	79	115	68,69	
		Rata-rata	85,80	115	74,60	Baik
2	<i>Compatibility</i>	2.1 Saya suka dengan kualitas presentasi langsung	97	115	84,34	
		2.2 Saya suka dengan penjelasan berbicara secara langsung	99	115	86,08	
		2.3 Saya suka dengan tema canva yang disajikan dosen	85	115	73,91	
		2.4 Saya suka dengan penyajian materi secara tatap muka	92	115	80,00	
		2.5 Saya suka penyajian dalam Bahasa Inggris dibanding Bahasa Indonesia	59	115	51,30	
		Rata-rata	86,40	115	75,13	Baik
3	<i>Complexity</i>	3.1 Saya lebih memahami penjelasan secara langsung dibanding melalui video tutorial	87	115	75,65	
		3.2 Saya tidak mengalami masalah saat menyimak penjelasan dosen	84	115	73,04	
		3.3 Saya dapat dengan mudah mengikuti pemaparan materi secara langsung	95	115	82,60	
		3.4 Menurut saya, pemaparan secara langsung lebih menarik	96	115	83,47	
		3.5 Saya menikmati materi pelajaran canva secara tatap muka	89	115	77,39	
		Rata-rata	90,20	115	78,43	Baik
4	<i>Triability</i>	4.1 Saya sudah biasa menggunakan video tutorial	95	115	84,16	
		4.2 Saya mengetahui gambaran umum isi video tutorial sebelum melihatnya	100	115	85,00	
		4.3 Saya dapat mencoba video tutorial secara mandiri	103	115	90,83	
		4.4 Saya dapat mencoba video tutorial secara berulang kali	98	115	88,33	
		4.5 Saya belajar Bahasa Inggris sehingga memahami materi yang disajikan	87	115	78,33	
		Rata-rata	96,60	115	85,33	Sangat Baik
5	<i>Observability</i>	5.1 Saya setuju pemaparan canva secara langsung dapat meningkatkan pemahaman	97	115	84,34	
		5.2 Saya setuju pemaparan canva secara langsung dapat meningkatkan keterampilan	97	115	84,34	
		5.3 Saya setuju pembelajaran canva secara langsung dapat mendukung proses pembelajaran di kelas	99	115	86,08	
		5.4 Saya setuju belajar secara langsung dapat melayani kebutuhan mahasiswa dalam mempelajari canva	91	115	79,13	
		5.5 Saya setuju belajar canva secara langsung dalam Bahasa Inggris membantu meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris	88	115	76,52	
		Rata-rata	94,40	115	82,08	Baik
Rata-rata semua faktor			90,68	115	79,11	Baik

Selanjutnya dilakukan perbandingan dengan hasil dan tanggapan mahasiswa sebagai responden terhadap penyampaian materi pembelajaran Canva secara tatap muka yang dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Respons mahasiswa terhadap *relative advantage* yang diperoleh dari penggunaan video tutorial bernilai 74,60% artinya baik. Meliputi aspek meningkatkan pemahaman, memperjelas materi, meningkatkan kemandirian belajar, mengatasi masalah, dan kemudahan bahasa inggris.
2. Respons mahasiswa terhadap *compatibility* video tutorial bernilai 75,13% artinya baik. Kesesuaian tersebut meliputi kualitas presentasi pengajaran, kejelasan berbicara, tema konten, penyajian materi, dan penyajian dalam bahasa inggris.
3. Respons mahasiswa terhadap *complexity* dari penggunaan video tutorial bernilai 78,43% artinya baik. Indikator kesulitan tersebut meliputi adanya kejelasan langsung, tidak mengalami masalah yang dihadapi saat menyimak penjelasan dosen, mudah memahami pemaparan materi, pemaparan materi secara langsung lebih menarik, dan menikmati materi konten.
4. Respons mahasiswa terhadap *triability* video tutorial bernilai 85,33% artinya sangat baik. Indikator ketercobaan ini meliputi aspek keterbiasaan praktek secara langsung, pengetahuan awal sebelum materi dipresentasikan dosen, kemampuan untuk mencoba sendiri, dapat bertanya langsung bila ada yang kurang jelas, dan menjadi terbiasa belajar Bahasa inggris.
5. Respons mahasiswa terhadap *observability* hasil penggunaan video tutorial bernilai 82,68% artinya baik. Indikator keteramatan adalah melalui pernyataan mahasiswa terhadap pengaruh pemaparan secara langsung dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan keterampilan, mendukung proses pembelajaran, melayani kebutuhan mahasiswa, dan meningkatkan kemampuan bahasa inggris.

Alasan mahasiswa menyukai pembelajaran Canva secara tatap muka diantaranya karena bisa berinteraksi secara langsung. Software yang mudah membuat pembelajaran jadi menyenangkan dan mudah dipahami dibanding *online*.

Komentar yang diberikan mahasiswa sebagai saran atas pembelajaran Canva secara tatap muka, yaitu:

- (a) Penjelasan secara langsung tidak terlalu cepat
- (b) Lebih suka pembelajaran dalam bahasa Indonesia
- (c) Baiknya langsung dipraktikkan secara bersama-sama
- (d) Lebih memperhatikan mahasiswa yang belum mengenal Canva dan bahasa inggris

4. KESIMPULAN

Pengajar dapat menggunakan video tutorial sebagai bahan diskusi, bahan praktek, dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan atau melalui pertemuan tatap muka. Respons mahasiswa terhadap penggunaan video tutorial secara umum memperoleh skor 82,10% yang berarti baik. Penilaian respons mahasiswa tersebut meliputi aspek keuntungan relatif yang bernilai 76,83% (baik), aspek kesesuaian yang bernilai 77,66% (baik), aspek kerumitan yang bernilai 86,16% (sangat baik), aspek ketercobaan yang bernilai 85,33% (sangat baik), dan aspek keteramatan yang bernilai 84,50% (sangat baik).

Terkait pembelajaran Canva secara tatap muka memperoleh nilai sebesar 79,11% yang berarti baik. Penilaian tersebut meliputi aspek keuntungan relatif yang bernilai 75,13% (baik), aspek kesesuaian yang bernilai 78,43% (baik), aspek kerumitan yang bernilai 86,16% (sangat baik), aspek ketercobaan yang bernilai 85,33% (sangat baik), dan aspek keteramatan yang bernilai 82,08% (sangat baik).

Hasil efektifitas dari penelitian pembelajaran Canva secara video tutorial maupun tatap muka menghasilkan temuan bahwa belajar menggunakan Canva dengan video tutorial lebih besar nilai efeknya dibanding bila belajar Canva secara tatap muka dengan alasan diantaranya mudah diulang-ulang dan dapat dilakukan secara jarak jauh.

REFERENSI

- An, D., & Youn, N. (2018). The inspirational power of arts on creativity. *Journal of Business Research*, 85, 467–475. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2017.10.025>
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI VIRUS CORONA. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>
- Brockfeld, T., Müller, B., & de Laffolie, J. (2018). Video versus live lecture courses: a comparative evaluation of lecture types and results. *Medical Education Online*, 23(1). <https://doi.org/10.1080/10872981.2018.1555434>
- Canva (2020). Empowering the World to Design. <https://www.canva.com/about/>
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhan, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Freeman, R. E., Dunham, L., Fairchild, G., & Parmar, B. (2014). Leveraging the Creative Arts in Business Ethics Teaching. *Journal of Business Ethics*, 131(3), 519–526. <https://doi.org/10.1007/s10551-014-2479-y>
- Kumins, N. H., Qin, V. L., Driscoll, E. C., Morrow, K. L., Kashyap, V. S., Ning, A. Y., Tucker, N. J., King, A. H., Quereshy, H. A., Dash, S., Grobaty, L., & Zhou, G. (2021). Computer-based video training is effective in teaching basic surgical skills to novices without faculty involvement using a self-directed, sequential and incremental program. *American Journal of Surgery*, 221(4), 780–787. <https://doi.org/10.1016/j.amjsurg.2020.08.011>
- Lamontagne, C., Sénécal, S., Fredette, M., Labonté-LeMoine, É., & Léger, P. M. (2021). The effect of the segmentation of video tutorials on User's training experience and performance. *Computers in Human Behavior Reports*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100071>
- Lusiana, M., Yupelmi, M., & Hayatunnufus, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Barat. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2772–2777. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2470>
- Manasrah, A., Masoud, M., & Jaradat, Y. (2021). Short Videos, or Long Videos? A Study on the Ideal Video Length in Online Learning. *2021 International Conference on Information Technology (ICIT)*, 366–370. <https://doi.org/10.1109/ICIT52682.2021.9491115>
- Narimawati, Umi. (2010) *Metodologi Penelitian : Dasar Penyusun Penelitian Ekonomi*. Jakarta : Genesis.
- Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations 5th edition*. In *Free Press*.
- Whiting, K. (2020). *The Future of Jobs Report 2020*.