



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA MATERI PERANGKAT KERAS SEBAGAI  
BAHAN AJAR GURU MATA PELAJARAN INFORMATIKA PADA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 8  
KEBAKKRAMAT

Kicky Zandov Sirih Nanky<sup>1</sup>, Siti Supeni<sup>2</sup>, Daryono<sup>3</sup>

Desa Soko Winatan, Karang Malang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen

[kickykzs@gmail.com](mailto:kickykzs@gmail.com)

[sitisupeni@unisri.ac.id](mailto:sitisupeni@unisri.ac.id)

[cahkra2010@gmail.com](mailto:cahkra2010@gmail.com)

***Abstract***

The purpose of this study was to produce Canva video-based learning media as teaching materials for informatics teachers in the introduction of hardware and to determine the feasibility of learning media.

Researchers use research and development procedures with the Research and Development development method or often also called R&D. In this development stage, to be able to produce Canva-based learning media products that will be developed, the researcher uses the Borg and Gall research and development procedure which has been modified by Sugiyono and is only limited to seven research and development steps, namely potentials and problems, gathering information, product design, design validation, design improvement, product response or testing and product revision.

Based on the feasibility assessment of Canva video-based learning media as teaching material for teachers on the imposition of hardware in informatics subjects, informatics according to the assessment of material experts obtained a percentage of 93% in the Very Feasible category, in the Feasibility aspect of presentation it obtained a percentage of 95% in the category very suitable for use, in the feasibility aspect obtained a percentage of 100% in the Very Feasible category. Based on the percentage score, the assessment obtained an average of 94.54% with the category Very suitable for use. These results show that the Canva-based learning media product that has been developed is suitable for use as teacher teaching material and has been tested. media experts get a percentage of 86.6% in the category Very Appropriate to Use, in the Audio and Visual Communication Aspects get a percentage of 80% in the category Worth using. Based on the percentage score, the assessment obtained an average of 82% with the category Very suitable for use. These results show that the Canva-based learning media product that has been developed is suitable for use as teacher teaching material and has been tested.

**Keywords:** Learning Media, Introduction to Hardware, Research  
Development (R&D), Canva Based Learning Videos

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis video canva sebagai bahan ajar guru mata pelajaran informatika materi Pengenalan perangkat keras dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode pengembangan Research dan development atau sering juga disebut R&D. Pada didalam tahap pengembangan ini , untuk dapat menghasilkan produk media pembelejaraan berbasis Canva yang akan dikembangkan makapeneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi sampai dengan tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, respon atau uji coba produk dan revisi produk.

Berdasarkan penilaian kelayakan media Pembelajaran berbasis video canva sebagai bahan ajar guru materi pengenaaan perangkat kerasl mata pelajaran informatika, informatika menurut penilaian ahli materi memperoleh persentase 93% dengan kategori Sangat Layak digunakan, pada aspek Kelayakan penyajian memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak digunakan, pada aspek keterlaksanaan memperoleh persentase 100% dengan kategori Sangat layak. Berdasarkan persentase skor penilaiann memperoleh jumlah rata-rata 94,54 % dengan Kategori Sangat layak digunakan. Hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan telah layak digunakan untuk bahan ajar guru dan diujicobakan. ahli media memperoleh persentase 86,6 % dengan kategori Sangat Layak Digunakan, pada Aspek Komunikasi Audio dan Visual memperoleh persentase 80% dengan kategori Layak digunakan. Berdasarkan persentase skor penilaiann memperoleh jumlah rata-rata 82% dengan Kategori Sangat layak digunakan. Hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan telah layak digunakan untuk bahan ajar guru dan diujicobakan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Pengenalan Perangkat Keras, Penelitian Pengembangan (R&D), Video Pembelajaran Berbasis Canva

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan moderenisasi perkembangan IPTEK (Ilmu pengetahuan dan teknologi) saat ini sangat berkembang pesat, oleh sebab itu pendidikan sangat berpengaruh penting untuk tercapainya masyarakat yang makmur dan

sejahtera untuk memajukan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terencana agar mewujudkan peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dilingkungannya secara optimal dan bisa menjadikan dirinya bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu sebab yang jadi penentu keberhasilan pendidikan yaitu guru atau seorang pendidik. Didalam proses suatu pembelajaran terdiri dari 3 aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu pembelajaran disekolah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dari ketiga aspek tersebut dan selain dari ketiga aspek tersebut

terdapat komponen komunikasi suatu pembelajaran yaitu guru, bahan ajar, media pembelajaran, peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di sekolah tidak luput dari proses, oleh sebab itu diperlukan suatu media perantara untuk menyampaikan materi dari seorang pendidik ke peserta didik, sehingga agar dapat menciptakan suasana belajar berjalan dengan lancar dan efektif harus dibutuhkan sebuah media pendukung yang memadai agar dapat proses belajar lancar.

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk sebagai penghubung pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang disusun secara baik akan sangat membantu siswa dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan walaupun perancangan media berbasis TIK memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari atau ditinggalkan media pembelajaran berbasis TIK dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/ Flashdisk (Anshori, 2018). Oleh karena itu media pembelajaran sangat diperlukan untuk proses pembelajaran agar merubah suasana bosan menjadi suasana menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran mempunyai peran penting dalam suatu proses belajar mengajar bagi seorang pendidik, jika

seorang pendidik menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, maka peserta didik cepat menangkap materi yang disampaikan dan meningkatkan keterampilan siswa untuk berkomunikasi dengan gurunya. Didalam proses belajar mengajar di lingkungan sekolah media pembelajaran dapat dipakai seluruh mata pelajaran khususnya mata pelajaran Informatika. Karena di mata pelajaran Informatika ini didalam proses belajar mengajar dan materinya tidak hanya menggunakan metode ceramah ataupun diskusi dengan siswa lainnya tetapi juga perlu penggunaan media pembelajaran untuk menampilkan suatu proses pemrograman visual, tutorial-tutorial didalam dunia komputer dan benda-benda yang tidak bisa dibawa didalam kelas atau lab komputer.

Berdasarkan Hasil Penulis yang didapat dari wawancara awal pada saat melaksanakan pra penelitian dengan

guru Informatika di SMP Muhammadiyah 8 KebakKeramat, didalam proses pembelajaran di sekolah mata pelajaran Informatika , guru masih menggunakan buku paket untuk pembelajarannya dan Microsoft PowerPoint. Media tersebut sudah pernah digunakan pada tahun-tahun sebelumnya dan tidak menggunakan media pembelajaran yang baru. Sehingga pada pendidik saat menjelaskan materi peserta didik banyak yang menghiraukan sehingga pembelajaran tampak membosankan dan tidak efektif. Oleh sebab itu guru menginginkan adanya pengembangan media pembelajaran yang baru adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dan dari sisi fasilitas sarana dan prasarana di SMP Muhammadiyah 8 KebakKeramat mempunyai 1 buah ruangan laboratorium komputer yang terdiri dari 20 komputer yang digunakan untuk melakukan pembelajaran mata

pelajaran Informatika ,dan untuk segi siswa kelas VII untuk melakukan pembelajaran daring sudah mempunyai teknologi smartphone yang layak.

Penelitian ini memfokuskan pada materi pengenalan Pengenalan Perangkat Keras untuk penyampaian materi pendidik tidak hanya menyampaikan materi dengan secara verbal omongan atau diskusi dengan siswa lainnya sehingga pendidik harus menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan keterampilan siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam materi pengenalan Algoritma dan Pemrograman siswa lebih menekankan urutan- urutan untuk menyelesaikan masalah.

Menurut uraian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan salah satu komponen Bahan ajar seorang pendidik yang sangat penting terhadap proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran

yang dapat digunakan ialah Canva ini adalah software aplikasi media pembelajaran berbentuk video animasi yang berlatar belakang papan tulis yang digunakan sebagai menulis skrip untuk menyampaikan materi secara menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Materi Perangkat Keras Sebagai Bahan Ajar Guru Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII KebakKeramat".

#### **KAJIAN PUSTAKA**

1. Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas
2. Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman Zulherman (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa

3. Yesi Maylani Kartiwi, Yeni Rostikawati (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP
4. Merrisa Monoarfa, Abdul Haling (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru
5. Tri Wulandari, Adam Mudinillah (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research dan development*) atau sering juga disebut R&d. Penelitian ini menggunakan dari model penelitian Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono ( 2015).

### 1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Muhamadiyah 8 KebakKeramat.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan memerlukan waktu enam bulan yaitu dimulai bulan Februari 2023 sampai dengan bulan Juli 2023

Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian dari model penelitian Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono. Tetapi Peneliti menyederhanakan menjadi tujuh langkah dikarenakan keterbatasan waktu juga biaya dan peneliti juga hanya ingin menguji

coba kelayakan media pembelajaran tersebut bukan untuk memproduksi massal.

### 1. Analisis Kebutuhan Data

Pada tahap Analisis Kebutuhan Data untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Canva yang dilakukan dengan wawancara secara lisan kepada Guru/pendidik Informatika kelas VII. Berdasarkan dari wawancara tersebut yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk bahan ajar guru masih hanya menggunakan media buku paket dan Microsoft Powerpoint sehingga pembelajaran membosankan.

2. Analisis Kebutuhan Sistem/Produk Analisis ini dilakukan untuk menjelaskan beberapa tools yang digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Canva. Berikut beberapa tools yang akan digunakan :

- a. Komputer/Laptop
- b. Canva

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu ahli media, ahli materi, dan Guru Informatika.

### 2. Obyek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Canva

Teknik-teknik pengumpulan data penelitian sebagai berikut :

### 1. Wawancara

Suatu teknik pengumpulan data penelitian dengan melakukan cara tanya jawab dengan responden atau informan untuk menemukan permasalahan atau menggali informasi dilapangan.

### 2. Angket

Suatu teknik pengumpulan data penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh responden. Kuisioner atau angket akan diisi oleh ahli materi, ahli media dan Guru Informatika untuk memperoleh informasi guna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Canva.

### 3. Dokumentasi

Suatu teknik pengumpulan data penelitian dengan berupa berupa gambar, atau foto serta video.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa angket penilaian media, yang meliputi:

#### 1. Angket Penilaian Media

Angket Penilaian media ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari ahli media, ahli materi dan guru informatika mengenai kekurangan ataupun masukan dari versi awal produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dibuat. Setelah data-data yang diperoleh lalu digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang telah dibuat. Terdapat ada 3 jenis angket yang untuk digunakan untuk mengumpulkan data , yaitu angket ahli media, ahli materi dan guru Informatika.

## HASIL

Berdasarkan dari hasilnya wawancara dengan Guru Informatika Kelas VII SMP Muhammadiyah 8 KebakKeramat , masalah yang ditemukan yaitu masih menggunakan bahan ajar berbasis Microsoft powerpoint dan buku paket 2013, sehingga perlu adanya media berupa software komputer untuk mempermudah guru untuk menyajikan materi. Peneliti mendapatkan informasi dari sumber internet bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang akan digunakan untuk proses pembelajaran sebagai bahan ajar guru untuk Mata Pelajaran Informatika pada Materi pengenalan Perangkat Keras kelas VII.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis Canva sebagai bahan ajar guru materi pengenalan algoritma dan pemrograman pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Muhammadiyah 8 kebak kramat telah

selesai dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode pengembangan Research dan development atau sering juga disebut R&D. Pada didalam tahap pengembangan ini , untuk dapat menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Canva yang akan dikembangkan makapeneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi sampai dengan tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, respon atau uji coba produk dan revisi produk.

#### 1. Kelayakan media pembelajaran Canva berdasarkan dari ahli media

Hasil penelitian angket dari ahli media penilaian ke 1 mengenai media pembelajaran berbasis Canva pada materi perangkat keras mata pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 kebak kramat adalah Dari segi Aspek Perangkat Software memperoleh persentase 80 % dengan Kategori Layak digunakan, pada Aspek Komunikasi Audio dan Visual memperoleh persentase 71,4 % dengan kategori Layak digunakan. Berdasarkan hasil presentase skor penilaian memperoleh jumlah rata-rata 74%. Dengan kategori Sangat Layak digunakan untuk pembelajaran kelas VII mata pelajaran Informatika dengan ditambahkan suara dan dibuat per item agar jelas untuk dipahami.

Dari Hasil penilian angket ahli media penilaian ke 2 setelah direvisi dapat diketahui bahwa dari segi perangkat Software memperoleh persentase 86,6 % dengan kategori Sangat Layak Digunakan, pada Aspek Komunikasi Audio dan Visual memperoleh persentase 80% dengan kategori Layak digunakan. Berdasarkan persentase skor penilaiann memperoleh jumlah rata-rata 82% dengan Kategori Sangat layak digunakan. Hasil tersebut

produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan telah layak digunakan untuk bahan ajar guru dan diujicobakan.

## 2. Kelayakan media pembelajaran Canva berdasarkan dari ahli materi

Hasil penelitian angket dari ahli materi penilaian ke 1 mengenai media pembelajaran berbasis Canva pada materi perangkat keras mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 kebak kramat adalah dari Aspek Kelayakan Isi memperoleh persentase 80% dengan kategori Layak digunakan, pada aspek kelayakan penyajian memperoleh persentase 95% dengan kategori Sangat Layak digunakan, pada aspek keterlaksanaan memperoleh persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaiann memperoleh jumlah rata-rata 87,3% dengan Kategori Sangat layak digunakan. Dengan kategori Sangat Layak digunakan untuk pembelajaran kelas VII mata pelajaran Informatika suara agak dibesarkan lagi.

Dari hasil penilaian angket ahli materi ke 2 setelah dirrevisi dari segi Aspek Kelayakan Isi memperoleh persentase 93% dengan kategori Sangat Layak digunakan, pada aspek Kelayakan penyajian memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak digunakan, pada aspek keterlaksanaan memperoleh persentase 100% dengan kategori Sangat layak. Berdasarkan persentase skor penilaiann memperoleh jumlah rata-rata 94,54 % dengan Kategori Sangat layak digunakan. Hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan telah layak digunakan untuk bahan ajar guru dan diujicobakan.

## 3. Respon guru atau seorang pendidik pada media pembelajaran berbasis Canva.

Hasil respon penilaian angket oleh Guru Informatika SMP Muhammadiyah 8 kebak

kramat terhadap media pembelajaran berbasis Canva pada materi perangkat keras mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 kebak kramat. Hasil respon dari guru Informatika terhadap produk. Pada aspek Kelayakan Isi memperoleh persentase 92% dengan kategori Sangat layak digunakan, pada Aspek Kelayakan penyajian memperoleh persentase 95% dengan kategori Sangat layak digunakan, pada Aspek keterlaksanaan memperoleh persentase 100%. Berdasarkan respon persentase skor penilaiann memperoleh jumlah rata-rata 94% dengan Kategori Sangat layak digunakan. Hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan telah layak digunakan untuk bahan ajar guru dan diujicobakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan “Media pembelajaran berbasis canva materi perangkat keras sebagai bahan ajar matapelajaran informatika pada kelas VII SMP muhammadiyah 8 Kebak Keramat" Media pembelajaran berbasis Canva untuk bahan ajar guru materi perangkat keras pada Mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 Kebak Keramat” maka dapat disimpulkan penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis Canva untuk bahan ajar guru materi perangkat keras pada matapelajaran Informatika kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 KebakKeramat dikembangkan dengan menggunakan metode Research dan development atau sering juga disebut R&D dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi beberapa-beberapa tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain,

- revisi desain, respon guru atau uji coba produk dan revisi produk atau desain.
2. Media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan menurut para ahli materi dan ahli media memperoleh kriteria kategori sangat layak. Hasil dari penilaian validasi ahli materi mendapatkan jumlah skor persentase 94,54 % dengan Kategori Sangat layak, Hasil dari penilaian validasi ahli media mendapatkan jumlah skor persentase 82% dengan Kategori Sangat layak. Hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan telah layak digunakan untuk bahan ajar guru.
  3. Respon pendidik atau guru Informatika SMP Muhammadiyah 8 KebakKramat terhadap media pembelajaran berbasis Canva yang dihasilkan memperoleh kategori sangat Layak. Hasil dari respon penilaian pendidik atau guru informatika mendapatkan jumlah skor persentase 94% dengan Kategori Sangat layak digunakan. Hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan telah layak digunakan untuk bahan ajar guru.

Yesi Maylani Kartiwi, Yeni Rostikawati (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP

Merrisa Monoarfa, Abdul Haling (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru

Tri Wulandari, Adam Mudinillah (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD

## DAFTAR RUJUKAN

Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas

Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman Zulherman (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa