

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPI Al Fattahiyyah

Masfufah Aris Maskurun^{a*}, Bian Dwi Pamungkas^a

^a Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 22-11-2025

Revised : 30-11-2025

Accepted : 05-12-2025

Keywords: *Animated Video, Canva, Digital Learning, Informatics, Media Development*

Kata Kunci: *Canva, Informatika, Pembelajaran Digital, Pengembangan Media, Video Animasi*

Corresponding Author:

masfufaharis16@gmail.com*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This study aims to develop animated video learning media using Canva for the Grade VII Informatics subject at SMPI Al Fattahiyyah. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The developed media was validated by subject matter experts and media experts, and tested on both small and large groups of students. Validation results from the media expert indicated a feasibility score of 91.53% (categorized as very feasible), while the subject matter expert scored it at 71.66% (categorized as feasible). The practicality test results from small and large student groups showed percentages of 88.5% and 89.25%, respectively, categorized as very practical. The media was considered engaging, easy to use, and relevant to the Informatics subject matter, particularly in the topic of data analysis using Excel. However, some limitations were noted, such as the lack of interactive features and dependency on internet connectivity. Overall, the Canva-based animated video learning media is considered suitable as an alternative teaching tool that can enhance students' learning interest and support digital-based learning environments.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPI Al Fattahiyyah. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan media, serta diuji coba kepada siswa dalam skala kecil dan besar. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 91,53% (kategori sangat layak), sementara dari ahli materi memperoleh nilai 71,66% (kategori layak). Uji coba pada kelompok kecil dan besar menghasilkan tingkat kepraktisan masing-masing sebesar

88,5% dan 89,25%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Media dinilai menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan materi Informatika, khususnya pada topik analisis data menggunakan Excel. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan seperti kurangnya unsur interaktif dan ketergantungan pada koneksi internet. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung pembelajaran berbasis digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, peran guru tidak lagi sebatas penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pengembang media pembelajaran yang inovatif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti video animasi yang interaktif dan menarik (Arsyad, 2017). Generasi Z lebih responsive terhadap konten video daripada teks, karena gaya belajar mereka sangat visual dan cepat (Hidayat & Lestari, 2023). Efektivitas Video Animasi Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33-42. (Fauziah, R., & Anshori, I. (2023). Video animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena menggabungkan elemen visual dan audio yang menarik (Wulandari & Sutopo, 2021). Media pembelajaran digital memungkinkan personalisasi belajar serta memperkuat interaktivitas antara guru dan siswa (Yuliana & Rahmawati, 2022). Mata pelajaran Informatika pada jenjang SMP, khususnya kelas VII, memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, serta pemahaman siswa terhadap teknologi digital. Namun, pembelajaran Informatika masih kerap berlangsung secara monoton dan teoritis, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi (Sadiman *et al.*, 2011). Media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 6(3), 88-97. (Suryani, T., & Nugroho, Y. (2021). Integrasi media digital berbasis canva dalam pembelajaran inovatif. *Jurnal pendidikan teknologo dan kejuruan*, 10(2), 141-150. (Putri, A. D., & R amadhan, R. (2022). Dalam menjawab tantangan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting. Pemanfaatan canva dalam mendesain media ajar yang efektif dan estetik. *Jurnal desain dan pendidikan*, 4(2), 101-110. Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi secara praktis dan menarik. Dengan fitur yang mudah digunakan, Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual, sehingga meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian materi kepada siswa (Fitriyani & Suhartono, 2020). Canva

adalah aplikasi desain daring yang mendukung pembuatan media ajar visual dan kolaboratif. Penelitian (Pratiwi, 2021) menyebutkan canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan memudahkan penyampaian kompleks. Canva menjadi alat bantu yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran visual karena kemudahan akses dan fiturnya yang lengkap (Nuraini & Azizah, 2023). Menurut Byrne (2020), Canva mempermudah guru dan siswa dalam menyusun materi visual secara profesional tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks. Vincent (2021) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi melalui pendekatan visual. Dowd (2022) juga menekankan bahwa Canva dapat mendukung keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi digital. SMPI Al Fattahiyah sebagai salah satu lembaga pendidikan tingkat SMP diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan zaman (Kemendikbud, 2020). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika menjadi langkah inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Strategi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pasca pandemi. *Jurnal ilmu pendidikan*, 15(1), 25- 36. (Utami, L. S., & Maulana, H. (2024).

Canva merupakan sebuah desain grafis yang dapat diakses secara online dan memungkinkan penggunaannya untuk merancang berbagai bentuk media visual, seperti presentasi, infografis, dan poster, video, hingga materi ajar digital dengan mudah. Canva menawarkan antarmuka yang ramah pengguna serta ribuan template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Keunggulan inilah yang menjadikan Canva menjadi media digital yang sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama dalam menciptakan materi ajar yang menarik dan komunikatif.

Menurut Byrne (2020), Canva mempermudah guru dan siswa dalam menyusun materi visual secara profesional tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks. Vincent (2021) menyatakan kepada penggunaan Canva dalam pembelajaran bisa meningkatkan kreativitas siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi melalui pendekatan visual. Dowd (2022) juga menekankan bahwa Canva dapat mendukung keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, berkolaborasi, dan literasi digital.

Namun, dalam praktiknya, ada banyak pendidik yang belum optimal dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Beberapa guru mungkin belum familiar dengan fitur-fitur yang tersedia, atau merasa kesulitan mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karenanya, sangat penting melakukan kajian atau penelitian terhadap bagaimana pemanfaatan Canva dapat diimplementasikan secara efektif dalam lingkungan pendidikan, khususnya dalam menciptakan media ajar yang

mudah dipahami.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, hipotesis penelitian ini dirumuskan bahwa Media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran Informatika materi Analisis Data kelas VII SMPI Al Fattahiyah.

METODE

Menurut (Sugiyono, 2015: 407) Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan pendidikan (research and development) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media, peralatan, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda-beda (Endang Mulyatiningsih, 2011: 145). Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang dikutip dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 179) yaitu model 4D (Define, Design, Development, and Dissemination). Model pengembangan 4D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974:5). Model 4D efektif dalam pengembangan media pembelajaran karena memfasilitasi proses bertahap dan sistematis (Handayani & Priyanto, 2020). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana pengembangan media pembelajaran Video animasi berbasis canva pada mata pelajaran informatika kelas VII SMPI Al Fattahiyah.

$$P = \frac{\sum x}{\sum XI} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$: Skor yang diperoleh

$\sum xi$: Skor yang maksimal

Dimana skor angket ahli media dan materi divalidasi menjadi bentuk persentase dan diinterpretasikan menurut kategori: (84% < skor ≤ 100%) Sangat Valid, (60% < skor ≤ 84%) Valid, (52 < skor ≤ 60%) Kurang Valid, (0 < skor ≤ 52%) Tidak Valid. Dimana

skor angket responden divalidasi menjadi bentuk persentase dan diinterpretasikan menurut kategori: ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$) Sangat Praktis, ($60\% < \text{skor} \leq 84\%$) Praktis, ($52 < \text{skor} \leq 60\%$) Kurang Praktis, ($0 < \text{skor} \leq 52\%$) Tidak Praktis. Seluruh prosedur dilaksanakan sesuai urutan tahapan 4D secara faktual dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran Informatika. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan dapat direplikasi dan digunakan oleh guru disekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis media canva pada materi analisis data kelas VII B SMPI Al Fattahiyyah yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk melihat kelayakan produk. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat menambah pengetahuan dan membantu proses pembelajaran peserta didik. Pengembangan media ini berdasarkan model penelitian pengembangan Four-D (4D), memiliki beberapa tahapan, mulai dari define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran).

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* bertujuan untuk mendefinisikan mengenai syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *define* (pendefinisian) dilakukan kegiatan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan, serta mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kegiatan yang termasuk dalam tahap *define* yaitu analisis kurikulum, wawancara, perumusan tujuan, spesifikasi kebutuhan media, model pengembangan media dan spesifikasi perangkat lunak.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design*, peneliti membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap *design* dilakukan untuk menyusun modul maupun bahan ajar yang telah disesuaikan dari hasil analisis kurikulum dan materi. Rancangan produk perlu divalidasi oleh dosen/guru dari bidang keahlian yang sama sebelum rancangan (*design*) produk tersebut lanjut ke tahap berikutnya. Rancangan produk kemungkinan perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator. Kegiatan yang termasuk dalam tahap design yaitu perancangan materi, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pembuatan gambar, animasi, *background*, audio, video dan desain tampilan.

Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan dibagi menjadi dua kegiatan menurut Thiagarajan, meliputi

expert appraisal dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk menilai kelayakan atau memvalidasi rancangan produk yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Validator akan memberikan saran-saran dan masukan terkait materi maupun rancangan produk yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk uji coba rancangan produk kepada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada uji coba ini perlu dicari data respon maupun komentar dari pengguna terhadap rancangan produk. Setelah itu produk diperbaiki lalu diujikan kembali hingga memperoleh hasil yang efektif. Pengembangan adalah proses mewujudkan desain pengembangan menjadi kenyataan. Salah satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.

Tahap *Dissemination* (penyebarluasan)

Menurut Thiagarajan, tahap *disseminate* dibagi menjadi 3 tahapan antara lain: *validation testing*, *packaging*, *diffusion* and *adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang telah direvisi oleh ahli dalam bidangnya pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan kepada pengguna atau sasaran yang sesungguhnya. Pada saat pengimplementasian produk kepada pengguna, perlu dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk yang dikembangkan. Tujuan yang belum tercapai maka perlu dicari solusinya sehingga tidak akan terjadi kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Setelah tahap *validation testing*, maka selanjutnya adalah tahap *packaging* (pengemasan) dan *diffusion and adoption*. Tahap *diffusion and adoption* dilakukan agar produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pada tahap *dissemination* dilakukan penyebarluasan video pembelajaran kepada responden dalam jumlah yang lebih banyak. Tahap penyebarluasan dilakukan dengan pengunggahan video pembelajaran ke youtube channel dan dalam bentuk CD/DVD yang diberikan kepada tenaga pengajar.

LAMPIRAN

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi

No.	Responden	Skor yang didapat	Skor maksimum	Presentase	kategori
1.	Ahli media	119	130	91,53%	Sangat valid
2.	Ahli materi	43	60	71,66%	valid
3.	Kelompok kecil	354	400	88,5%	Sangat layak
4.	Kelompok besar	1785	2000	89,25%	Sangat layak
	RERATA	575,25	647,5	85,235%	Sangat layak

Tampilan Produk Media Pembelajaran



Tampilan Menu Utama



Tampilan Materi



Tampilan Soal Pemantik



Tampilan Soal



Tampilan Ucapan Perpisahan



Tampilan Penutup

SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Media pembelajaran yang telah dirancang mengikuti tahapan dalam model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), dan terbukti memenuhi standar kelayakan berdasarkan hasil validasi oleh para ahli. Validasi dari ahli media menunjukkan skor sebesar 91,53 persen, yang termasuk dalam kategori "sangat valid", sedangkan validasi dari ahli materi menghasilkan skor 71,66 persen, yang dikategorikan "valid" meskipun disertai beberapa masukan untuk perbaikan. Hasil uji coba kepada peserta didik memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan, dengan tingkat kepraktisan sebesar 88,5 persen pada uji kelompok kecil dan 89,25 persen pada uji kelompok besar. Keduanya termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pengembangan media ini masih memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet, rendahnya interaktivitas pada soal yang disajikan, serta kurangnya fasilitas pendukung media. Secara keseluruhan, media

pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva ini dinilai efektif, praktis, dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam mata pelajaran Informatika.

Keterbatasannya: (1) Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dan satu mata pelajaran, sehingga cakupan generalisasi masih terbatas, (2) Media yang dikembangkan hanya berupa video animasi pembelajaran, (3) Waktu uji coba terbatas pada satu kali pertemuan, sehingga belum dapat melihat dampak jangka panjang pada hasil belajar, (4) Penggunaan Canva masih bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet di sekolah.

Saran

Bagi Peneliti Selanjutnya; Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti kurangnya fitur interaktif dalam media video dan cakupan materi yang masih terbatas pada topik tertentu dalam mata pelajaran Informatika. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk: Mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, misalnya dengan menambahkan kuis, simulasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Memperluas materi ajar yang disajikan dalam media video, mencakup kompetensi dasar lain dalam kurikulum mata pelajaran Informatika serta melakukan uji coba dalam jangka waktu yang lebih panjang guna mengetahui dampak media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Byrne, R. (2020). *Using Canva in Education: A Practical Guide for Teachers and Students*. EdTech Publications.
- Dowd, H. (2022). Teaching 21st Century Skills with Canva. *Journal of Digital Learning*, 9(2), 101– 109.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fauziah, R., & Anshori, I. (2023). Efektivitas Video Animasi Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33–42.
- Fitriyani, R., & Suhartono, M. (2020). Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 55–63.
- Handayani, D., & Priyanto, A. (2020). Penerapan Model 4D dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 123–130.
- Hidayat, A., & Lestari, N. (2023). *Video Learning for Generation Z: A Study on*

- Preferences and Effectiveness. *Journal of Educational Media*, 11(1), 22–30.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nuraini, I., & Azizah, F. (2023). Canva as a Learning Tool in Digital Classrooms: A Teacher's Perspective. *International Journal of Instructional Technology*, 6(1), 45–53.
- Pratiwi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kreativitas Guru pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 78–84.
- Putri, A. D., & Ramadhan, R. (2022). Integrasi Media Digital Berbasis Canva dalam Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 10(2), 141–150.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.