PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL BERBANTUAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP

Zukri Defrizal[1], Darmansyah[2], Ulfia Rahmi[3], Rahmi Pratiwi[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : zukridefrizal97@gmail.com

ABSTRACT

Based on observations at SMP Negeri 27 Padang, problems were found in Informatics learning for grade VII on computational thinking material, namely low student learning outcomes with an average score below the KKTP (78), limited learning media that are able to present material visually, auditorily, and procedurally systematically, and the less than optimal application of differentiated learning to accommodate diverse learning styles. This study aims to develop a valid, practical, and effective Canva-assisted video tutorial media in differentiated learning in Informatics subjects. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The research subjects consisted of one material expert, two media experts, one Informatics teacher, and grade VII students of SMP Negeri 27 Padang who were divided into an experimental class (VII 6) and a control class (VII 4). Data collection techniques used validity sheets, practicality questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis used descriptive statistics for validity and practicality, and t-tests for effectiveness. The results of the study showed that the product validity obtained a percentage of 98.33% with a very valid category by the material validator, 91.67% by the media validator I and 96.88% by the media validator II with a very valid category. The practicality test by the teacher obtained 98.96% and students 89.49% with a very practical category. The effectiveness test showed a significance value of 0.000 <0.05 which proved that video tutorials were effective in improving student learning outcomes. It was concluded that Canva-assisted video tutorial media is valid, practical, and effective for differentiated learning in Informatics subjects.

Keywords : *Video Tutorials, Canva, Differentiated Learning, Informatics, Computational Thinking, Learning Outcomes*.

ABSTRAK

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 27 Padang, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran Informatika kelas VII pada materi berpikir komputasional, yaitu rendahnya hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai di bawah KKTP (78), keterbatasan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, auditori, dan prosedural secara sistematis, serta belum optimalnya penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi gaya belajar yang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video tutorial berbantuan Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari satu orang ahli materi, dua orang ahli media, satu orang guru Informatika, dan siswa kelas VII SMP Negeri 27 Padang yang terbagi dalam kelas eksperimen (VII 6) dan kelas kontrol (VII 4). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validitas, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk validitas dan kepraktisan, serta uji-t untuk efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas produk memperoleh persentase 98,33% dengan kategori sangat valid oleh validator materi, 91,67% oleh validator media I dan validator media II 96,88% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh 98,96% dan siswa 89,49% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 yang membuktikan video tutorial efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Disimpulkan bahwa media video tutorial berbantuan Canva valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Informatika.

Kata Kunci : *Video Tutorial, Canva, Pembelajaran Berdiferensiasi, Informatika, Berpikir Komputasional, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Pembelajaran bukan sekadar proses transfer pengetahuan, tetapi juga sistem yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif (Yana *et al*., 2018). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi.

Mata pelajaran Informatika di tingkat SMP kembali diimplementasikan berdasarkan Permendikbud No. 36 Tahun 2018, dengan tujuan membekali peserta didik kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kreatif melalui pendekatan berpikir komputasional. Namun, observasi yang dilakukan di SMP Negeri 27 Padang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi berpikir komputasional masih rendah dengan rata-rata nilai di bawah KKTP 78. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya keterbatasan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, auditori, dan prosedural secara sistematis, serta belum optimalnya penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda visual, auditori, dan kinestetik yang memengaruhi cara mereka memahami informasi. Guru belum sepenuhnya menyediakan media yang mampu menyesuaikan kebutuhan tersebut, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan berpusat pada guru. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan kurang termotivasi untuk belajar mandiri.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu bentuk media yang efektif adalah video tutorial, karena mampu memadukan unsur visual dan auditori secara simultan serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan kecepatan masing-masing. Video tutorial juga dapat menyajikan prosedur langkah demi langkah dalam bentuk yang konkret, menarik, dan mudah diulang (Utomo & Ratnawati, 2018).

Canva, sebagai platform desain grafis berbasis web, menyediakan fitur penyuntingan video yang praktis dan interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru merancang media pembelajaran yang menarik dengan visual yang informatif, transisi halus, dan narasi audio yang jelas (Syahrir *et al*., 2023). Penggunaan Canva dalam pembuatan video tutorial diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep berpikir komputasional secara lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini menjadi penting karena hingga saat ini belum banyak penelitian yang mengembangkan media video tutorial berbantuan Canva untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada materi berpikir komputasional di tingkat SMP. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan Canva untuk membuat media visual atau video animasi umum (Permata & Hapsari, 2021; Nanky *et al*., 2023), bukan video tutorial yang dirancang secara pedagogis untuk menyesuaikan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video tutorial berbantuan Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 27 Padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sesuai kebutuhan siswa di lapangan (Sugiyono, 2023).

Subjek penelitian melibatkan satu orang ahli materi, dua orang ahli media, satu guru mata pelajaran Informatika, serta siswa kelas VII SMP Negeri 27 Padang. Siswa dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen (VII.6) yang menggunakan media video tutorial berbantuan Canva dan kelas kontrol (VII.4) yang mengikuti pembelajaran konvensional menggunakan video youtube.

Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar (pretest dan posttest). Lembar validitas digunakan untuk menilai kesesuaian isi, konstruk, dan tampilan media oleh ahli materi dan ahli media. Angket kepraktisan diisi oleh guru dan siswa untuk menilai kemudahan, daya tarik, serta kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi berpikir komputasional.

Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Data validitas dan kepraktisan dianalisis menggunakan rumus persentase, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid. Data efektivitas dianalisis menggunakan uji Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Keabsahan data dijamin melalui proses validasi ahli dan uji coba terbatas, sedangkan reliabilitas instrumen diuji melalui konsistensi hasil penilaian validator (Sugiyono, 2023). Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pengembangan media video tutorial berbantuan Canva pada materi berpikir komputasional, dengan fokus penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media video tutorial berbantuan Canva yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan tujuan mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 27 Padang. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan dan hasil uji validitas, kepraktisan, serta efektivitas media.

1. Tahap Analisis dan Pengembangan

Tahap analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi berpikir komputasional masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru belum memiliki media pembelajaran yang mampu menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan video tutorial berbantuan Canva yang menampilkan kombinasi unsur visual, auditori, dan prosedural. Video ini dirancang agar dapat diakses secara mandiri, menarik, dan sesuai dengan konteks pembelajaran berdiferensiasi.

Materi video tutorial mencakup konsep berpikir komputasional, yaitu dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma. Media dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kesesuaian dengan kurikulum, serta keterpaduan elemen desain dan narasi.

2. Hasil Uji Validitas Produk

Uji validitas produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek dari validitas isi, konstruk, face dan kriteria.

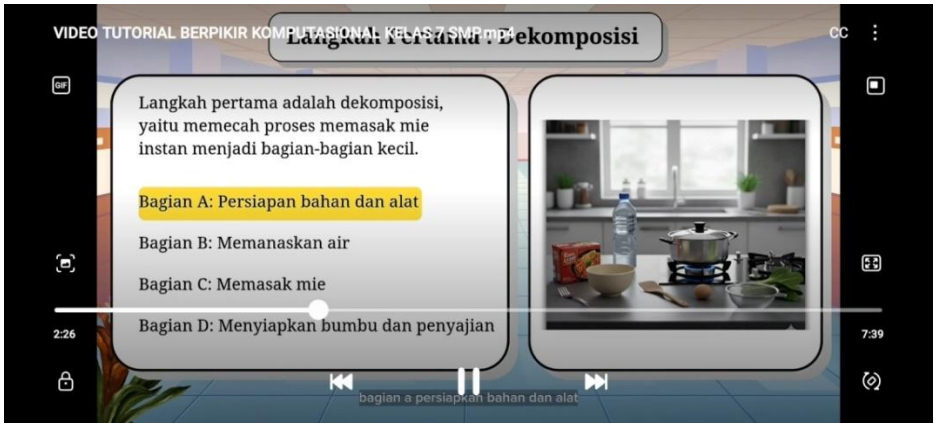
Tabel 1. Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi

Keterangan	Validator Materi
Skor Validator	118
Rata-rata Persentase %	98,33%
Kategori	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Penilaian Validitas Ahli Media

Keterangan	Validator Media I	Validator Media II
Skor Validator	88	93
Rata-rata Persentase %	91.67%	96.88%
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji tersebut, validator materi memberikan skor 98,33%, validator media I sebesar 91,67%, dan validator media II sebesar 96,88%, seluruhnya berada pada kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa media video tutorial yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dan telah memenuhi kriteria kesesuaian isi, tampilan, serta tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Hasil Produk Video Tutorial Berbantuan Canva

3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan dan daya tarik penggunaan media oleh guru dan siswa. Data diperoleh melalui angket yang diberikan setelah implementasi media di kelas.

Tabel 3. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Siswa dan Guru

Keterangan	Siswa	Guru
Skor yang Diperoleh	2749	95
Skor Maksimum	3072	96
Rata-rata Persentase %	89.49%	98.96%
Kategori	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan skor kepraktisan sebesar 98,96%, sedangkan siswa memberikan skor 89,49%, keduanya termasuk kategori "sangat praktis". Guru menilai media membantu memperjelas penyampaian materi dan menghemat waktu pembelajaran,

sementara siswa merasa media ini menarik, mudah dipahami, dan dapat digunakan secara mandiri di luar jam pelajaran.

4. Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media video tutorial berbantuan Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* terhadap nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Output SPSS Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower Upper
Nilai	Equal variances assumed	.644	.425	-10.679	62	.000	-14.531	1.361	-17.251 -11.811
	Equal variances not assumed			-10.679	60.974	.000	-14.531	1.361	-17.252 -11.810

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, media video tutorial berbantuan Canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi berpikir komputasional..

Pembahasan

Pengembangan media video tutorial berbantuan Canva dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang memberikan alur kerja sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Tahap analisis menunjukkan bahwa materi Berpikir Komputasional di kelas VII SMP Negeri 27 Padang tergolong abstrak dan sulit dipahami siswa, sementara media pembelajaran yang memvisualisasikan konsep masih terbatas. Oleh karena itu, media dirancang untuk mengakomodasi pembelajaran berdiferensiasi, menyesuaikan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa. Proses desain melibatkan penyusunan storyboard, naskah, serta elemen visual dan audio yang dikembangkan menggunakan Canva dengan dukungan penyuntingan melalui CapCut, menghasilkan video tutorial yang menarik, komunikatif, dan mudah diakses kapan pun dan di mana pun.

Hasil uji validitas oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa video tutorial berada pada kategori sangat valid dengan skor 98,33% untuk materi, 91,67% untuk ahli media I, dan 96,88% untuk ahli media II. Tingginya skor menunjukkan bahwa isi, tampilan, dan struktur

penyajian materi telah sesuai dengan kurikulum serta karakteristik peserta didik. Validitas yang kuat ini menegaskan bahwa media mampu menyalurkan pesan pembelajaran secara efektif, mengubah konsep abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dan demonstrasi, sesuai prinsip desain pembelajaran menurut Pribadi (2017) dan Arifin (2020).

Dari sisi kepraktisan, guru dan siswa memberikan respon sangat positif dengan nilai rata-rata masing-masing 98,96% dan 89,49%. Media dinilai mudah digunakan, efisien, dan menarik, dengan tampilan yang harmonis serta penyampaian materi yang jelas. Kepraktisan ini memperkuat temuan Rifandi *et al* (2020) dan Ampera *et al* (2024) bahwa media digital yang fleksibel dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung gaya belajar yang beragam. Sifat fleksibel media yang dapat diputar ulang mendukung pembelajaran mandiri dan personal sesuai prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya, penggunaan video tutorial berbantuan Canva terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur visual dan audio yang memicu lebih dari satu indera belajar (Zhang *et al*., 2022), menciptakan pengalaman belajar multisensori yang menarik dan interaktif. Selain itu, video tutorial memungkinkan siswa untuk meninjau ulang materi, memperdalam pemahaman, serta belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing (Seong *et al*., 2003).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari Pengembangan Media Video Tutorial Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Berpikir Komputasional Untuk Kelas VII SMP, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media video tutorial berbantuan Canva menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini menghasilkan media video tutorial yang memuat konten pembelajaran dalam bentuk visual, audio, teks, animasi, dan video tutor yang terintegrasi dengan aplikasi Canva.
2. Hasil uji validitas dari validator materi dan validator media menunjukkan bahwa media video tutorial dinyatakan "Sangat Valid". Hasil uji validitas bersama ahli materi memperoleh persentase 98,33%. Hasil uji validitas bersama validator media memperoleh persentase 91,67% dari ahli media I dan 96,88% dari ahli media II.
3. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa kelas VII di SMP Negeri 27 Padang menunjukkan media video tutorial memperoleh kategori "Sangat Praktis" dengan rata-rata persentase guru 98.96% dan siswa 89,49% layak digunakan pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP.
4. Hasil uji efektivitas berdasarkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 27 Padang menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai hasil belajar signifikansi 0,000 (< 0,05) pada uji independent samples t-test. Media video tutorial berbantuan Canva dinyatakan efektif untuk pembelajaran pada mata pelajaran Informatika materi Berpikir Komputasional kelas VII SMP.

DAFTAR PUSTAKA

Ampera, D., Dermawan, D., Anggraeni, H., Sihite, L., & Adhiyah, W. (2024). Pengembangan Pembelajaran Prakarya Menggunakan Media Video Tutorial Pada Siswa Kelas Viii Smp Free Methodist 1 Medan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(4), 2350–2358.

Arifin, M. (2020). *Desain Pengembangan Media Pembelajaran*. Alfabeta.

Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal Basicedu*. *5*(4), 2384–2394.

Pribadi, B. A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Edisi Kedu). Kencana.

Rifandi, R., Ahmad, D., & Gusteti, M. U. (2020). Praktikalitas Media Video Tutorial Sebagai Suplemen Digital Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial Biasa. *Jep: Jurnal Eksakta Pendidikan*, *4*(1), 27–33.

Seong, B., Jane, T., Children, P., Teachers, P., & Teaching, R. (2003). *Available From*.

Sirih Nanky, K. Z., Supeni, S., & Daryono, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Materi Perangkat Keras Sebagai Bahan Ajar Guru Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas Vii Smp Muhammadiyah 8 Kebakkramat. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, *18*(2), 37–45. Https://Doi.Org/10.33061/Jww.V18i2.9795

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Syahrir[1], A. P., Zahirah[2], S. P., & Salamah[3], U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di Sma Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, *1*, 732–742.

Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk. *Jurnal Taman Vokasi*, *6*(1), 68–76.

Willi Yana, B. A. I., Kholisho, Y. N., & Fathoni, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Interaktif Pada Teknik Animasi 2 Dimensi*.

Zhang, J., Huang, Y., & Gao, M. (2022). Video Features, Engagement, And Patterns Of Collective Attention Allocation: An Open Flow Network Perspective. *Journal Of Learning Analytics*, *9*(1), 32–52. Https://Doi.Org/10.18608/Jla.2022.7421