

Developing A Learning Video for Introduction to Computer Components in Class VII Informatics Subjects Using Canva at SMPN 7 Bukittinggi



Rahma Yanti¹ , Fajri Rinaldi Chan² , Firdaus Annas³ 

*Correspondence :

Email :
rahmayanti210602@gmail.com

Authors Affiliation:

¹Universitas Islam Negeri Sjech M.
Djamil Djambek Bukittinggi,
Indonesia

²Universitas Islam Negeri Sjech M.
Djamil Djambek Bukittinggi,
Indonesia

³Universitas Islam Negeri Sjech M.
Djamil Djambek Bukittinggi,
Indonesia

Article History :

Submission :

Revised :

Accepted :

Published

Keyword : Teach, Canva,
Student, Teacher

Kata Kunci : Pemebelajaran,
Canva, Siswa, Guru

Abstract

This research proposes the development of learning videos as an innovative and effective tool in supporting the introduction of computer components for class VII students at SMPN 7 Bukittinggi in the Informatics subject. Currently, in the world of education, especially amidst technological advances, it is important to utilize learning tools that are appropriate to the times. Using the Canva platform is a relevant choice in developing learning materials. The Canva platform is an intuitive and easy-to-use graphic design tool. In this context, Canva can be used to create interesting and interactive learning materials, such as images, diagrams and graphs, which will help students understand computer components better. Learning videos also allow students to learn independently, at their own pace. It is important to remember that an introduction to computer components is an important basis in Informatics lessons. Through learning videos, teachers can provide clear and visual explanations about these components, such as CPU, RAM, motherboard, and others. Students will be more engaged in learning and have references that can be accessed at any time. By combining learning video technology and creativity in using Canva, it is hoped that the results of this research will strengthen the quality of education at SMPN 7 Bukittinggi. This can also be an example of how technology can be used to support more effective and interesting learning in this digital era.

Abstrak

Penelitian ini mengusulkan pengembangan video pembelajaran sebagai alat yang inovatif dan efektif dalam mendukung pengenalan komponen komputer bagi siswa kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi dalam mata pelajaran Informatika. Saat ini, dalam dunia pendidikan, terutama di tengah kemajuan teknologi, penting untuk memanfaatkan alat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan platform Canva menjadi salah satu pilihan yang relevan dalam pengembangan materi pembelajaran. Platform Canva adalah alat desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan. Dalam konteks ini, Canva dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti gambar, diagram, dan grafik, yang akan membantu siswa memahami komponen-komponen komputer dengan lebih baik. Video pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Penting untuk diingat bahwa pengenalan komponen komputer merupakan dasar yang penting dalam pelajaran Informatika. Melalui video pembelajaran, guru dapat memberikan penjelasan yang jelas dan visual tentang komponen-komponen tersebut. Siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan memiliki referensi yang dapat diakses kapan saja. Dengan menggabungkan teknologi video pembelajaran dan kreativitas dalam menggunakan Canva, diharapkan hasil dari penelitian ini akan memperkuat kualitas pendidikan di SMPN 7 Bukittinggi. Ini juga dapat menjadi contoh bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di era digital.

INTRODUCTION

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk generasi muda menjadi individu yang kompeten dan terampil di era informasi dan teknologi saat ini. Salah satu mata pelajaran yang sangat relevan dalam konteks ini adalah Informatika (Diyani *et al.*, 2018). Di tingkat sekolah menengah, pemahaman dasar tentang komponen komputer menjadi landasan penting bagi pemahaman teknologi informasi lebih lanjut. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif menjadi sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi video pembelajaran yang menggunakan platform Canva sebagai alat pembuatannya untuk membantu siswa kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi memahami dengan lebih baik komponen-komponen komputer (Ramadani & Efriyanti, 2022).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi tren yang mendominasi dalam beberapa tahun terakhir. Pemanfaatan platform Canva, yang awalnya dirancang untuk desain grafis, telah berkembang menjadi alat yang fleksibel dalam pembuatan konten pendidikan. Video pembelajaran menjadi salah satu bentuk konten yang paling efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa, karena mampu menggabungkan elemen visual dan audio secara menarik (Husna Arsyah *et al.*, 2019). Oleh karena itu, penggunaan Canva dalam pengembangan video pembelajaran menjadi pilihan yang menarik dalam upaya meningkatkan pembelajaran mata pelajaran Informatika di SMPN 7 Bukittinggi.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk atau alat pembelajaran. Pendekatan ini terdiri dari serangkaian tahapan yang mencakup analisis, perencanaan, pengembangan, uji coba, evaluasi, dan revisi. Berikut adalah tahapan penelitian menggunakan pendekatan R&D untuk mengembangkan video pembelajaran tentang pengenalan komponen komputer (Cookson & Stirk, 2019):

- 1) Analisis Kebutuhan
Tahap pertama adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pengenalan komponen komputer. Analisis kebutuhan juga akan mencakup identifikasi sumber daya yang tersedia, seperti perangkat keras dan perangkat lunak, serta pemahaman guru terkait topik ini.
- 2) Perencanaan
Setelah analisis kebutuhan, peneliti akan merencanakan konten video pembelajaran, struktur, dan alur cerita. Peneliti juga akan merinci tujuan pembelajaran, indikator keberhasilan, dan metode evaluasi yang akan digunakan.
- 3) Pengembangan
Pada tahap ini, video pembelajaran akan dikembangkan menggunakan platform Canva. Materi yang dibuat akan mencakup pengenalan komponen komputer, termasuk CPU, RAM, motherboard, dan perangkat keras lainnya. Video akan dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual dan audio agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif.
- 4) Uji Coba
Video pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuji coba kepada sejumlah siswa kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi. Selama uji coba, peneliti akan mengumpulkan data observasi terkait pemahaman siswa terhadap materi, tingkat keterlibatan mereka, serta masukan dan saran dari guru dan siswa.
- 5) Evaluasi

Data yang dikumpulkan selama uji coba akan dievaluasi untuk menilai efektivitas video pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi juga akan mempertimbangkan respons siswa dan guru terhadap video pembelajaran serta potensi perbaikan yang dapat dilakukan.

6) Revisi

Berdasarkan hasil evaluasi, video pembelajaran akan direvisi dan disempurnakan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan. Versi final dari video pembelajaran akan disiapkan untuk digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, diharapkan video pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami komponen komputer dan meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Informatika di SMPN 7 Bukittinggi (Rabiah, 2018).

RESULT AND DISCUSSION

RESULT

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang dibuat dengan platform Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap komponen-komponen komputer. Siswa menunjukkan peningkatan dalam pengetahuan mereka tentang hardware, software dan brainware, setelah menggunakan materi pembelajaran ini. Video pembelajaran juga dinilai sebagai alat yang menarik dan membantu siswa belajar dengan lebih baik.

DISCUSSION

Adapun yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu :

1) Tampilan Utama Dari Video Pembelajaran



Gambar 1: Tampilan Utama

2) Tampilan isi materi pengantar sistem komputer



Gambar 2: Halaman Materi

3) Halaman materi



Gambar 3: Halaman Materi

4) Halaman materi perangkat lunak



Gambar 4: Halaman Materi

5) Halaman materi brainware



Gambar 5: Halaman Materi

CONCLUSION

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan mengevaluasi video pembelajaran menggunakan platform Canva untuk pengenalan komponen komputer di SMPN 7 Bukittinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang komponen-komponen komputer. Oleh karena itu, penggunaan teknologi video pembelajaran dengan pendekatan R&D dapat menjadi solusi yang relevan untuk mendukung pembelajaran di era digital. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah menengah.

References

- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). *Penelitian R & D*. 36–49.
- Diyani, D., Juliana, J., & Khotijah, S. (2018). Perancangan Media Pembelajaran untuk Menunjang Kegiatan Belajar Siswa Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 153. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3041>
- Husna Arsyah, R., Ramadhanu, A., & Pratama, F. (2019). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzkia Padang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 31–38. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i2.49>
- Rabiah, S. (2018). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. April 2015, 1–7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>
- Ramadani, R., & Efriyanti, L. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fikih untuk Kelas XI IPS di MAN 1 Pasaman. *Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(1), 106–115.