

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI RAGAM HIAS KELAS VIII.3 DAN VIII.4 SMP NEGERI 18 KOTA BENGKULUDwiska Rahmi Azzurita¹, Siti Aisyah²^{1,2}Universitas Negeri PadangEmail: dwiskara17@gmail.com

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menentukan validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis canva pada materi ragam hias. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan dengan jenis penelitian digunakan, dan model penelitian 4 D mencakup kedalam empat tahap: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Pada teknik analisis data yang dipakai meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 49 responden, terdiri dari 43 siswa, 1 guru seni budaya, 5 ahli, dan 1 guru. Menunjukkan hasil penelitian bahwa data dari kembar validasi yang diisi oleh validator memperoleh rata-rata nilai 88,90%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan media bagi siswa, berdasarkan uji coba pada kelas kecil menunjukkan skor rata-rata 87,82% yang dikategorikan dengan sangat layak. Sementara itu, Pada uji kelas besar, mereka memperoleh skor rata-rata 81,20% juga termasuk kategori sangat layak dan hasil nilai dari guru mata pelajaran menunjukkan rata-rata 75%, yang termasuk kedalam kategori praktis. Dengan hasil akhir ini menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis canva di materi ragam hias dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Ragam Hias, Seni Rupa.

***Abstract:** This development research aims to determine the validity and practicality of canva-based learning media on decorative materials. Research and development (R&D) is the type of research used, and the 4 D research model includes four stages: definition, design, development, and dissemination. The data analysis techniques used include descriptive qualitative and quantitative analysis. The research subjects totaled 49 respondents, consisting of 43 students, 1 cultural arts teacher, 5 experts, and 1 teacher. The results showed that the data from the validation twin filled in by the validator obtained an average score of 88.90%, which was included in the very valid category. The practicality of the media for students, based on the small class trial, showed an average score of 87.82% which was categorized as very feasible. Meanwhile, in the large class test, they obtained an average score of 81.20% which was also included in the very feasible category and the scores from the subject teachers showed an average of 75%, which was included in the practical category. With these final results, it shows that the canva-based interactive learning media in decorative material is declared valid and suitable for use.*

Keywords: Learning Media, Canva, Ornamental Diversity, Visual Arts.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran seni budaya memiliki tiga aspek bidang ilmu yaitu seni tari, seni musik, dan seni rupa. Seni rupa adalah jenis seni yang menggunakan media yang dapat dilihat dan disentuh untuk membuat karya. Konsep seperti garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan diproses untuk menghasilkan kesan ini. Di tingkat sekolah menengah pertama, pelajaran seni mencakup salah satu materi, yaitu ragam hias. Ragam hias merupakan elemen penting dalam pembelajaran seni rupa, berupa motif atau pola dekoratif yang berfungsi untuk menghias suatu objek atau permukaan, baik dalam bentuk lukisan, ukiran, bordir,, maupun tenun. Materi ragam hias meliputi beragam aspek, seperti jenis, motif dan karakteristiknya.

Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi sekolah yang didapatkan pada tanggal 17 Februari 2024, permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain kurangnya perkembangan dan pengoptimalan pada upaya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi oleh tenaga pengajar sekolah, penggunaan media pembelajaran yang berpaku pada buku saja memiliki dampak yang membuat siswa kesulitan dalam memvisualisasikan dan memahami karakteristik ragam hias, sehingga pada proses belajar mengajar dapat mempengaruhi siswa dalam mengapresiasi kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran belum menimbulkan rangsangan kreativitas. Hasil pada observasi dengan wawancara yang dilaksanakan pada peneliti menunjukkan bahwa proses pada saat pembelajaran masih belum ideal, terutama dalam hal seni budaya materi ragam hias. Hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang memenuhi nilai yang relatif rendah, dengan rentang nilai hanya antara 70-86.

Berdasarkan observasi lebih lanjut, peneliti menemukan bahwa sebenarnya beberapa guru sudah memiliki pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran. Khususnya pada pengembangan media pembelajaran pada aplikasi canva. Hal itu dikarenakan dalam kegiatan tertentu guru diberikan pengalaman dalam mengembangkan media ajar, ini ditemukan pada kegiatan PMM (Platform Merdeka Mengajar) serta pada kegiatan pengembangan kompetensi guru yang diadakan oleh sekolah. Karena jarang diterapkan dan terkendala oleh terbatasnya alat, pengembangan media pembelajaran ini hanya mencapai tahap penyampaian materi dalam buku, tanpa melanjutkan ke tahap pengembangan media ajar. Karena penggunaan sarana yang terbatas, seperti LCD proyektor yang hanya dapat digunakan secara bergantian, serta keterbatasan beberapa guru dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, peneliti

memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu murid serta guru dalam melakukan kegiatan belajar yang dapat dilakukan secara mandiri di rumah dan tidak hanya di kelas. Untuk siswa yang ingin melakukan pengulangan materi yang lebih menarik, siswa dapat membuka materi pada canva melalui *link* atau menggunakan kolaborasi email. Tidak hanya pada materi ragam hias saja, apabila sudah menautkan email atau memiliki *link* yang sama, siswa dapat mengakses materi yang ingin dipelajari.

Media pembelajaran digital berbasis canva pada materi ragam hias kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam menguasai materi tersebut dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar tentang materi seni budaya dan materi ragam hias. Karena itu, peneliti memilih judul penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Ragam Hias di Kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.**” Subyek penelitian ini terdapat 49 responden yang merupakan 6 orang ahli yang terbagi menjadi 2 ahli pada bagian bahasa, 2 ahli pada bagian media dan 2 ahli pada bagian materi. Serta satu orang guru mata pelajaran seni budaya dan 43 orang siswa kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu

METODE PENELITIAN

Penelitian yang menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) berdasarkan model 4D yang dibuat oleh Thiagarajan, S. Semmel, dan M. Semmel saat tahun 1974. Trianto (2010:189) Model 4D ini merupakan singkatan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), and *Dissemination* (Penyebaran). Media Pembelajaran Interaktif berbasis canva pada materi ragam hias kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu adalah produk akhir yang merupakan hasil dari penelitian pengembangan ini, yang telah divalidasi sebelumnya oleh para ahli atau guru dalam bidang media, materi, dan bahasa. Analisis deskriptif pada kualitatif dengan kuantitatif dipakai untuk menganalisis data pada penelitian kali ini. Teknik yang pertama didapatkan dari saran dan temuan ahli atau dosen serta guru pada bidang seni budaya, sedangkan hasil dari metode analisis kedua berupa skor atau nilai dari kegiatan uji coba pada produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh para pengajar ahli dan guru seni budaya, didapatkan rata-rata nilai dari kevalidan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva yang akan digunakan.

Tabel 1. Rata-rata Keseluruhan Aspek

No.	Kriteria Media Pembelajaran Interaktif	Hasil Nilai Validasi (%)	Kategori
1.	Aspek Materi	87,5%	Sangat Valid
2.	Aspek Media	92,76%	Sangat Valid
3.	Aspek Bahasa	86,45%	Sangat Valid
Jumlah		266,71	
Rata-rata		88.90	Sangat Valid

Perolehan nilai hasil uji validitas dari media interaktif berbasis canva didapatkan melalui penilaian 6 orang ahli validator yang merupakan validator materi, validator media dan validator bahasa. Dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva yang menggabungkan materi ragam kelas yang menarik pada VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu yang dikembangkan ke dalam kategori yang sangat valid, dengan validasi rata-rata sebesar 88,90%. Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini memenuhi aspek materi dengan nilai rata-rata 87,5% yang dikategorikan sangat valid, aspek pada media yaitu 92,76% dalam kategori yang sangat valid dengan aspek bahasa yaitu 86,45% juga dalam kategori sangat valid

Langkah berikutnya dalam mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan adalah melakukan analisis berdasarkan hasil uji praktik yang diisi oleh guru dan siswa dalam mata pelajaran seni dan budaya. Data kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis canva diperoleh melalui kuesioner atau angket yang telah diisi. Uji praktik ini dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran budaya dan 43 siswa. Jumlah pertanyaan dalam kuesioner kepraktisan terdiri dari 14 butir pada guru dan 9 butir pada siswa.

Hasil tes uji coba dilakukan ditunjukkan di sini, dengan melibatkan 1 orang guru seni rupa di SMP 18 Kota Bengkulu, setelah dilakukan uji kepraktisan, maka akan mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Kepraktikalitas oleh Guru

No.	Pernyataan	Penilaian Praktikalitas
1.	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3
2.	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	3
3.	Kejelasan uraian materi yang berpedoman pada modul ajar.	3
4.	Tingkat relevansi materi pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan.	3
5.	Kesesuaian contoh materi yang diberikan.	3
6.	Kelengkapan penyajian materi.	3
7.	Keruntutan penyampaian isi materi.	3
8.	Kemudahan materi untuk dipahami.	3
9.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan yang terdapat pada media pembelajaran.	3
10.	Gambar yang disajikan jelas dan mudah dipahami.	3
11.	Penyajian materi sudah jelas dan menarik.	3
12.	Tulisan dapat dibaca dengan baik.	3
13.	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar mandiri bagi peserta didik.	3
14.	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi.	3
Jumlah		42
Hasil Nilai Praktis%		75

Untuk praktikalitas terdiri dari 14 butir pernyataan dengan skala 1-5 dan diperoleh skor maksimal sebesar 42, untuk mengetahui nilai presentase praktikalitas maka digunakan perhitung seperti berikut ini :

$$\% \text{ Respon} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh responden}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\% \text{ Respon} = \frac{42}{56} \times 100\%$$

$$\% \text{ Respon} = 75\%$$

Hasil kepraktisan dari jawaban guru seni menunjukkan skor 42 dengan rata-rata nilai 21 dan hasil persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori praktis yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran materi ragam hias Berikut merupakan hasil yang didapatkan setelah melakukan tes aspek praktikalitas media pembelajaran berbasis canva yang dilakukan oleh peserta didik :

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Peserta Didik :

No.	Skala Penilaian	Hasil Nilai Validasi (%)	Kategori
1.	Skala Kecil	86,90%	Sangat Praktis
2.	Skala Besar	81,20%	Sangat Praktis
Jumlah		168,10%	
Rata-rata		84,05%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil dari perolehan uji praktikalitas mengenai media pembelajaran interaktif berbasis canva, melalui penjelasan tabel diatas dihasilkan bahwa alat pembelajaran interaktif berbasis canva yang menggabungkan berbagai materi ragam hias yang menarik di kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu dikategorikan sangat praktis, dengan rata-rata skor 84,05%. Hasil tes pada kelas kecil memperlihatkan skor rata-rata 86,90%, yang pada bagian yang sangat praktis, sedangkan pada tes kelas besar, rata-rata skornya mencapai 81,20% yang masih berada dalam kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Setelah menganalisis hasil penelitian pengembangan ini yang berkaitan dengan media pembelajaran yang interaktif berbasis canva, terdapat kesimpulan yang dapat diambilkali ini yaitu:

1. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk ragam hias di kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu tergolong sangat valid, pada rata-rata skor 88,90% menurut hasil penilaian dari validator.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis canva pada materi ragam hias pada siswa VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu dinyatakan sangat praktis dengan penilaian respon guru serta respon siswa yang mencakup uji coba dalam uji skala kecil dan juga uji skala besar. Berdasarkan uji kepraktisan oleh penilaian respon guru mata pelajaran dengan nilai 75%, hasil evaluasi jawaban siswa pada tes skala kecil yang mendapatkan skor 86,90% dan hasil jawaban siswa pada tes skala besar dengan rata-rata skor 81,20% dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikategorikan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilla Nur, dkk. Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik di Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vo.4 No.2 (2023): 5.
- Monoarfa Merrisa, dkk.(2021): 1088. Pengembangan Media Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Universitas Negeri Makassar.
- Pratiwi, Utami,(2021).Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva.Yogyakarta:Perpustakaan Nasional
- Rahmawati Aulia, dkk. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Jurnal karya Ilmiah Guru*, Vol.9, No.3 (2024): 1847.
- Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, 222
- Thiagarajan, S., Semmel,D.S. Semmel, Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children,
- Winarni, Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D), 261