

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA  
PADA MATA KULIAH PRAKTEK KERJA KAYU**

**SKRIPSI**

*Skripsi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**Savio Adi Wijaksono**

**18061032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN  
JURUSAN TEKNIK SIPIL FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**


PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA  
PADA MATA KULIAH PRAKTEK KERJA KAYU

Nama : Savio Adi Wijaksono  
NIM : 18061032  
Prodi : Pendidikan Teknik Bangunan  
Jurusan : Teknik Sipil  
Fakultas : Teknik

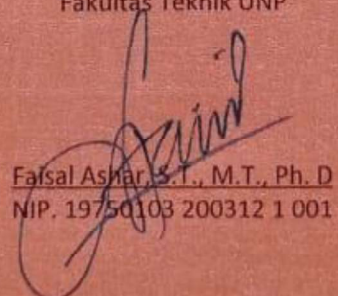
Padang, 22 Agustus 2023

Disetujui Oleh  
Dosen Pembimbing



Fani Keprila Prima, S.Pd., M.Pd.T  
NIP. 19900814 201903 2 015

Mengetahui  
Ketua Jurusan Teknik Sipil  
Fakultas Teknik UNP



Faisal Ashar, S.T., M.T., Ph. D  
NIP. 19750103 200312 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA  
PADA MATA KULIAH PRAKTEK KERJA KAYU

Nama : Savio Adi Wijaksono  
NIM : 18061032  
Prodi : Pendidikan Teknik Bangunan  
Jurusan : Teknik Sipil  
Fakultas : Teknik

Telah berhasil dipertahankan dihadapan tim penguji dan dinyatakan Lulus sebagai bagian dari persyaratan yang di perlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

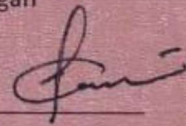
Padang, 22 Agustus 2023

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Fani Keprila Prima, S.Pd., M.Pd.T

1 

2. Anggota : Drs. Revian Body, MSA

2 

3. Anggota : Rizky Indra Utama ST., MT., M.Pd.T

3 



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS TEKNIK  
DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171  
Telp. (0751) 7059996, FT: (0751) 7055644, 4451118 Fax .7055644  
E-mail : info@ft.unp.ac.id

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Savio Adi Wijaksana  
NIM/TM : 18061032 / 18  
Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan  
Departemen : Teknik Sipil  
Fakultas : FT UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi/Tugas Akhir/Proyek Akhir saya dengan judul... Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu .....

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,  
Ketua Departemen Teknik Sipil

(Faisal Asmar, ST., MT., Ph.D )  
NIP. 19750103 200312 1 001

Saya yang menyatakan,



Savio Adi Wijaksana

## BIODATA

### A. Data Diri

Nama : Savio Adi Wijaksono  
Tempat/tanggal : Padang Panjang, 3 September 2000  
Agama : Katolik  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Golongan darah : O  
Anak ke – : 3  
Jumlah saudara : 3  
Nama Ayah : Alm. Martinus Nganto  
Nama Ibu : Equnia Rahayu  
Alamat : Komplek Puri Kartika Blok D3, Kelurahan Lubuk Minturun,  
Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat  
Email : [savioadw03@gmail.com](mailto:savioadw03@gmail.com)



### B. Riwayat Pendidikan

SD : SD Fransiskus Padang Panjang  
SMP : SMPN 1 Padang Panjang  
SMA/SMK : SMAS Xaverius Bukittinggi

### C. Skripsi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada  
Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu.  
Tanggal Sidang : 15 November 2022

## ABSTRAK

### **Savio Adi Wijaksono, 2022 : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya mahasiswa yang belum memahami jenis-jenis sambungan kayu dan belum adanya media pembelajaran berbasis *Canva* untuk materi jenis-jenis sambungan kayu pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Canva* yang layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dan mengadaptasi model *DDD-E* yang terdiri dari tahap *Decide, Design, Develop, dan Evaluate*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket untuk uji validasi media dan uji praktikalitas media. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Teknik Sipil terkhususnya prodi Pendidikan Teknik Bangunan yang sedang mengambil mata kuliah praktek kerja kayu di Univeritas Negeri Padang.

Hasil uji validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan valid dengan tingkat kevalidan oleh ahli media 1 sebesar 92,61%, ahli media 2 sebesar 94,76%, dan ahli media 3 sebesar 86,19%. Uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *Canva* berdasarkan penilaian oleh mahasiswa sebesar 87,78% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media yang dihasilkan dapat dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

**Kata Kunci : Praktek Kerja Kayu, *Canva*, Media Pembelajaran, Sambungan Kayu, Pengembangan**

## **ABSTRACT**

### **Savio Adi Wijaksono, 2022 : Development of Canva-based learning media for woodworking practice courses**

*This research is motivated by the fact that there are still many students who do not understand the types of wood connections and the absence of Canva-based learning media for material on types of wood joints in the Wood Work Practice course. This study aims to produce Canva-based learning media that are suitable for use as learning support media in the Wood Work Practice course.*

*This research uses the Research and Development method and adapts the DDD-E model which consists of the Decide, Design, Develop, and Evaluate stages. The instruments used in this study were in the form of questionnaires for media validation tests and media practicality tests. This research was conducted on Civil Engineering students, especially the Building Engineering Education study program who were taking carpentry practice courses at Padang State University.*

*The results of the media validation test show that learning media can be categorized as valid with a level of validity by media expert 1 of 92.61%, media expert 2 of 94.76%, and media expert 3 of 86.19%. The practicality test of Canva media based on an assessment by students of 87.78% with a very practical category. Thus the resulting media can be declared very valid and practical to be used as a learning support media.*

**Keywords : Wood Work Practice, Canva, Learning media, Wood joints, Development**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkat dan karunia-Nya menuntun penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu”. Penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknik Sipil di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak menghadapi kendala dan masalah, oleh karena usaha yang maksimal dan kemampuan yang Tuhan berikan kepada penulis serta bantuan dan dukungan berbagai pihak membuat penulisan skripsi ini dapat selesai dengan baik. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua peneliti, yang bernama Alm. Martinus Nganto dan Ibu Equnia Rahayu yang telah membesarkan peneliti dengan kasih sayang dan cinta yang tulus serta selalu memberikan doa dan dukungan terbaik hingga peneliti dapat menyelesaikan masa perkuliahan dengan baik.
2. Ibu Fani Keprila Prima, M.Pd.T, Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Faizal Ashar, Ph.D. selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil FT UNP.
4. Bapak Drs. Revian Body, MSA. selaku ketua prodi Pendidikan Teknik Bangunan FT UNP.
5. Bapak Drs. Revian Body, MSA. dan Bapak Rizky Indra Utama, MT., MPd.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan serta saran yang berharga demi penelitian ini sehingga menjadi lebih sempurna.
6. Ketiga saudara YP Didik Permadi, Yustina Paraswari, dan Viani Handayani yang selalu memberikan dukungan dan doa selama pengerjaan skripsi ini
7. Seluruh teman-teman yang turut berpartisipasi atas terlaksananya penelitian ini baik secara langsung maupun tidak langsung.



Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada skripsi ini, karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Teknik Sipil khususnya dan mahasiswa Fakultas Teknik umumnya, terutama bagi penulis sendiri.

Padang, November 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN .....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Media Pembelajaran .....	8
B. Kriteria Pemilihan Media .....	14
C. Media <i>Canva</i> .....	18
D. Hakikat Praktek Kerja Kayu .....	21
E. <i>Research and Development (R&amp;D) Model DDD-E</i> .....	22
F. Validitas.....	24
G. Praktikalitas .....	25
H. Penelitian Relavan.....	26
I. Kerangka Berfikir .....	29
BAB III METODE PENELITIAN .....	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian Penelitian .....	30
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Prosedur Penelitian.....	31
1. Tahap <i>Decide</i> (Menetapkan) .....	31
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	32
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	33

4. Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	34
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data .....	37
1. Analisis Data Hasil Validasi .....	37
2. Analisis Data Hasil Praktikalitas.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	40
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Tahap <i>Decide</i> (Menetapkan) .....	40
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	41
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	55
4. Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	61
B. Pembahasan.....	62
1. Tahap <i>Decide</i> (Menetapkan) .....	62
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	63
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	63
4. Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Validasi Produk.....	36
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Mahasiswa.....	36
Tabel 3. Rating Scale Untuk Validitas.....	37
Tabel 4. Persentase Penilaian Validitas.....	38
Tabel 5. Rating Scale Untuk Praktikalitas.....	38
Tabel 6. Persentase Penilaian Praktikalitas.....	39
Tabel 7. <i>Story Board</i> Video 1.....	43
Tabel 8. <i>Story Board</i> Video 2.....	49
Tabel 9. Hasil Penilaian Validator 1.....	59
Tabel 10. Hasil Penilaian Validator 2.....	60
Tabel 11. Hasil Penilaian Validator 3.....	60
Tabel 12. Penilaian Uji Praktikalitas.....	62
Tabel 13. Hasil Validasi Dari Semua Validator.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	10
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Canva</i> .....	18
Gambar 3. Halaman Kerja Program <i>Canva</i> .....	19
Gambar 4. Output Program <i>Canva</i> .....	21
Gambar 5. Langkah Model Pengembangan <i>DDD-E</i> .....	24
Gambar 6. Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 7. Diagram Alir.....	35
Gambar 8. <i>Flowchart</i> .....	42
Gambar 9. Tampilan Beranda Situs <i>Canva</i> .....	56
Gambar 10. Macam-macam <i>Template</i> .....	56
Gambar 11. Tampilan Elemen.....	57
Gambar 12. Tampilan Unggahan .....	57
Gambar 13. Tampilan Teks.....	58
Gambar 14. Tampilan Audio .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing .....	71
Lampiran 2. RPS Pembelajaran Praktek Kerja Kayu .....	72
Lampiran 3. Materi Jenis Sambungan (Balok) Kayu .....	83
Lampiran 4. Lembar Evaluasi Materi oleh Ahli Materi 1.....	108
Lampiran 5. Lembar Evaluasi Materi oleh Ahli Materi 2.....	110
Lampiran 6. Lembar Evaluasi Materi oleh Ahli Materi 3.....	112
Lampiran 7. Lembar Evaluasi <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> oleh Ahli 1 .....	114
Lampiran 8. Lembar Evaluasi <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> oleh Ahli 2 .....	115
Lampiran 9. Lembar Evaluasi <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> oleh Ahli 3 .....	116
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen oleh Ahli 1 .....	117
Lampiran 11. Lembar Validasi Instrumen oleh Ahli 2 .....	119
Lampiran 12. Lembar Validasi Instrumen oleh Ahli 3 .....	121
Lampiran 13. Lembar Validasi Produk oleh Ahli 1 .....	123
Lampiran 14. Lembar Validasi Produk oleh Ahli 2 .....	127
Lampiran 15. Lembar Validasi Produk oleh Ahli 3 .....	131
Lampiran 16. Lembar Surat Izin Penelitian .....	135
Lampiran 17. Lembar Hasil Penilaian Mahasiswa .....	136
Lampiran 18. Dokumentasi Wawancara dengan Dosen.....	143
Lampiran 19. Dokumentasi Wawancara dengan Mahasiswa .....	145
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian .....	151



**BAsB 1**  
**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang berhak dimiliki setiap orang. Bahkan di setiap negara, pemerintah selalu berupaya dengan serius menangani masalah pendidikan, karena pendidikan juga termasuk faktor utama dalam pembentukan karakter pada manusia. Karena hal tersebut pendidikan pastinya selalu mengalami perkembangan yang tidak lepas dari tujuan akan tercapainya pembelajaran yang kreatif dan efektif. Pendidikan dapat menjadi lebih mudah dan efisien berkat perkembangan teknologi saat ini. Menurut Akrim (2018) pendidikan harus selalu beradaptasi agar relevan dengan perubahan yang terjadi. Dari pernyataan di atas, kita tahu bahwa pendidikan juga harus selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman.

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik. Syah (1999) mengemukakan bahwa perubahan tersebut dapat berupa perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi pada peserta didik tersebut. Perubahan tersebut bersifat positif & arti berorientasi ke arah yang lebih maju dibandingkan keadaan sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang berlangsung dalam sebuah interaksi aktif yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan sikap dalam diri peserta didik. Proses belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik nantinya. Untuk mencapai proses belajar yang menarik, diperlukan juga media pembelajaran menyenangkan yang akan membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar.



Media dapat dikatakan juga sebagai alat ataupun sarana. Media pembelajaran berarti suatu alat ataupun sarana yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak kalah penting dari metode pembelajaran, karena media juga berperan penting dalam proses dan hasil belajar. Keberhasilan suatu media pembelajaran akan terlihat dari bagaimana media itu berpengaruh pada jalannya proses dan hasil pembelajaran nantinya. Oleh karena itu pemilihan media yang tepat akan mendapat hasil yang optimal. Menurut Sadiman (2014), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di *workshop* kayu di Departemen Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang pada semester Juli-Desember 2021 dan semester Januari-Juni 2022, peneliti melihat bahwa para mahasiswa kurang memahami secara mendalam baik teori maupun praktek tentang perkuliahan Praktek Kerja Kayu, terfokusnya pada materi jenis-jenis sambungan kayu. Terdapat banyak jenis sambungan yang harus dipelajari peserta didik pada materi jenis-jenis sambungan kayu. Tetapi dari sekian banyak jenis sambungan, peneliti melihat bahwa para peserta didik hanya mengetahui beberapa jenis sambungan saja, seperti sambungan pen dan lubang ataupun ekor burung saja. Karena hal itu, para mahasiswa hanya terfokus untuk membuat 2 jenis sambungan tersebut tanpa belajar tentang jenis sambungan lain yang tentunya juga harus mereka pelajari.

Proses pembelajaran teori pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu masih menggunakan beberapa perantara seperti *jobsheet* berupa *hardcopy* ataupun *softcopy*. Beberapa perantara lain seperti *powerpoint*, hingga bentuk langsung dari hasil pekerjaan kayu yang sudah jadi untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Walau begitu masih banyak mahasiswa yang kurang memahami secara mendalam apa saja materi yang diajarkan dalam mata kuliah per kayuan ini, salah satunya pada materi jenis-jenis

sambungan kayu tersebut. Karena beberapa permasalahan yang sudah peneliti temukan saat observasi, penelitipun melakukan wawancara kepada dosen yang mengajar perkuliahan Praktek Kerja Kayu di Departemen Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Hasil wawancaranya menyimpulkan bahwa pada saat materi jenis sambungan kayu, para mahasiswa lebih terfokus diajarkan untuk mengetahui 2 jenis sambungan yang sering mereka jumpai saja. Mereka mengatakan akan sangat sulit untuk mengajarkan keseluruhan jenis sambungan kayu yang disebabkan sejumlah faktor yang salah satu faktornya ialah keterbatasan waktu. Untuk mengajarkan semua jenis sambungan, tentunya dosen harus menggunakan waktu yang cukup lama untuk menjelaskannya, sedangkan untuk perkuliahan Praktek Kerja Kayu ini hanya memiliki jadwal satu kali dalam seminggu.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada 10 orang mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Bangunan Departemen Teknik Sipil Universitas Negeri Padang yang telah menyelesaikan perkuliahan kayu, yakni 5 orang pada semester Juli-Desember 2021 dan 5 orang lagi pada semester Januari-Juni 2022. Wawancara ini juga menyimpulkan dari sekian banyak jenis sambungan yang ada mereka hanya mengetahui sambungan pen dan lubang ataupun sambungan ekor burung saja. Selain itu keterbatasan teori tersebut mengurangi kreativitas mahasiswa akan jenis sambungan apa yang akan mereka buat dan saat mempraktekannya para mahasiswa juga hanya terbatas pada pembuatan 2 jenis sambungan tersebut.

Dari penjelasan di atas peneliti ingin mencoba mengembangkan sebuah ide yang dapat membantu peserta didik agar dapat memahami teori tentang jenis sambungan kayu dengan lebih mendalam. Kita diharuskan selalu beradaptasi dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Karena di zaman sekarang para anak muda mulai terbiasa memakai teknologi serba praktis untuk membantu mereka dalam belajar. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan media untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran Praktek Kerja Kayu ini.

Teknologi makin berkembang setiap tahunnya, hal ini juga membuat orang-orang mulai memakai berbagai program untuk membuat media agar membantu proses belajar mereka. Berbagai program yang sering dipakai di Indonesia pada abad ke 20 saat ini dapat berupa *Powerpoint*, *Powtoon*, *Prezi*, *Kinemaster*, *Canva*, dan lain sebagainya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yaitu media *Canva*. *Canva* merupakan program desain *online* yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai hal seperti video pendek, *slideshow*, poster, spanduk dan banyak hal lainnya. Media *Canva* dapat dikatakan sebagai media presentasi yang kreatif karena banyak terdapat fitur-fitur menarik seperti banyaknya jenis *template* yang digunakan untuk presentasi pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, tergantung bagaimana kita mengkreasikannya. Peneliti menemukan beberapa keunggulan dari pemakaian program ini dibanding program lainnya. Contohnya dibandingkan dengan *powerpoint*, program ini memiliki sistem *autosave* yang membuat penggunaanya tidak perlu khawatir jika terjadi masalah saat membuat media menggunakan program ini. Selain itu *output* yang dihasilkan saat menggunakan program ini, dapat kita *share* atau dibagikan ke berbagai program lain seperti *Gmail*, *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp*, dan sebagainya dengan berbagai format *file* seperti *PDF* ataupun *Powerpoint*. Hal ini dapat memungkinkan kita untuk dapat memudahkan penggunaan aplikasi tersebut untuk membuat bahan pembelajaran. Adapun kelebihan dalam aplikasi *Canva* menurut Tanjung dan Faiza (2019) yaitu program ini banyak memiliki jenis fitur yang sangat menarik sehingga pendidik ataupun peserta didik menjadi lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran karena banyaknya fitur yang telah disediakan dan dapat menghemat waktu sehingga menjadi lebih praktis.

*Canva* dapat membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya berbagai penelitian sebelumnya. Menurut hasil penelitian Pelangi (2020) menyebutkan bahwa aplikasi *Canva* dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. *Canva* membantu pendidik serta peserta didik untuk

memudahkan mereka untuk mencapai proses pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Media ini sangat berguna karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Selain itu dalam penelitian Rahmatullah, dkk (2020) juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* layak digunakan di sekolah. Penelitian ini menyimpulkan hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67,13% dan siklus kedua yaitu 88%. Presentase hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Dari hasil penelitian tersebut peserta didik lebih mudah menguasai materi pelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* ini dengan sangat baik.

Penjelasan di atas menyimpulkan betapa diperlukannya pengembangan cara belajar terbaru yaitu melalui media yang diterapkan dengan harapan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran nantinya. Media tersebut tentunya harus tervalidasi dan praktis dalam penggunaannya sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Media yang dimaksud ialah dengan mengembangkan media *Canva* sebagai media yang belum pernah digunakan dalam perkuliahan Praktek Kerja Kayu ini. Menerapkan media ini dalam pembelajaran, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih meningkatkan motivasi mereka dalam belajar dan meningkatkan imajinasi mereka untuk memahami materi perkuliahan terkhususnya materi yang berhubungan dengan jenis sambungan kayu secara lebih mendalam. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik untuk dapat meneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Masih banyak peserta didik yang belum memahami jenis-jenis sambungan kayu khususnya jenis sambungan balok pada kayu.

2. Belum ada media pembelajaran berbasis *Canva* yang valid dan praktis pada materi jenis-jenis sambungan kayu khususnya jenis sambungan balok pada kayu pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu.

### **C. Pembatasan Masalah**

Sebuah penelitian haruslah memiliki pembatasan masalah untuk memperjelas fokus masalah yang akan diteliti. Maka penelitian ini dibatasi hingga pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* yang digunakan pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu di Departemen Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang terutama pada materi jenis sambungan kayu khususnya sambungan balok kayu sampai dengan tahap uji validitas dan praktikalitas.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu untuk materi jenis sambungan balok kayu di Departemen Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang?
2. Bagaimana hasil tingkat validitas media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu untuk materi jenis sambungan balok kayu di Departemen Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang?
3. Bagaimana hasil tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu untuk materi jenis sambungan balok kayu di Departemen Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu untuk materi jenis sambungan balok kayu di Departemen Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.