

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HANDOUT* BERBASIS
VIDEO SCRIBE DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS VIII
SMPN 5 BUKITTINGGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

**HALIMATUNSYA'DIAH
NIM: 17020079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HANDOUT*
BERBASIS *VIDEO SCRIBE* DALAM PEMBELAJARAN
SENI RUPA DI KELAS VIII SMPN 5 BUKITTINGGI**

Nama : : Halimatunnya'diah
NIM : : 17020079
Program Studi : : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : : Seni Rupa
Fakultas : : Bahasa dan Seni

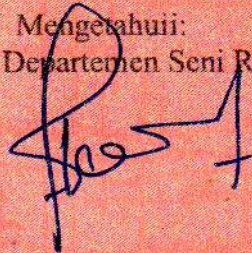
Padang, 15 Agustus 2022

Disetujui untuk Ujian:
Dosen Pembimbing



Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP. 19591212.198602.1.001

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Handout* Berbasis
Video Scribe dalam Pembelajaran Seni Rupa di kelas VIII
SMPN 5 Bukittinggi
Nama : Halimatunnya'diah
NIM : 17020079
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 19 Agustus 2022

Tim Penguji

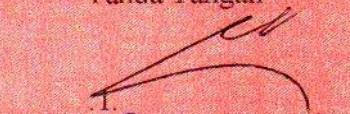
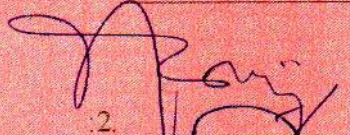
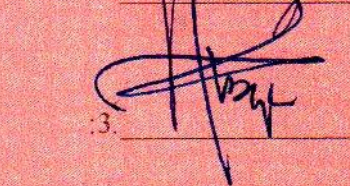
Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Suib Awrus, M.Pd
19591212.198602.1.001

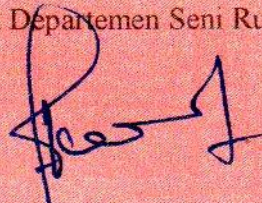
2. Anggota : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
19640103.199103.1.005

3. Anggota : Dra. Zubaidah, M.Pd
19600906.198503.2.008

1. 
2. 
3. 

Menyetujui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Handout Berbasis Video Scribe dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII SMPN 5 Bukittinggi adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 15 Agustus 2022
Saya yang menyatakan,



Halimatunnya'diah
NIM: 17020079

ABSTRAK

Halimatunnya'diah 2022 : Pengembangan Media Pembelajaran *Handout* berbasis *Video Scribe* dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII SMPN 5 Bukittinggi

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Handout* berbasis *Video Scribe* dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII SMPN 5 Bukittinggi yang Valid dan Praktis.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau sering disebut dengan R&D. Penelitian ini menggunakan model 4D dengan tahapan Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*), dan Penyebaran (*disseminate*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Bukittinggi sebanyak 10 orang sebagai uji praktikalitas skala kecil dan 30 orang siswa uji praktikalitas skala besar. Pengumpulan data uji praktikalitas dengan menggunakan angket. Selain itu juga melibatkan 60 siswa dari kelas VIII sebagai responden dalam tahap penyebaran (*disseminate*), pengumpulan data pada tahap ini dengan memberikan latihan soal melalui *google form*, tahap ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melihat media pembelajaran *handout* berbasis *vide scribe*.

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan pada pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN 5 Bukittinggi dengan rata-rata hasil validasi 90.12% dengan kategori sangat valid, rata-rata uji praktikalitas skala kecil sebesar 87.24% dengan kategori praktis, dan uji praktikalitas skala besar dengan kategori praktis sebesar 85.21%. Serta tahap penyebaran (*disseminate*) memperoleh rata-rata 85.1% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Handout*, *Video Scribe*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Handout Berbasis Video Scribe dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi”**. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Pd sebagai Kepala Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku Dosen Pembimbing dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd dan Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd selaku anggota penguji.
4. Bapak dan Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dra. Ernis, M.Pd, Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd, Bapak Mohammad Hafri, M.Pd, dan Ibu Susilawati Usman S.Pd sebagai validator.
6. Kepala Sekolah SMPN 5 Bukittinggi yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Ayah, Ibu, kakak dan abang tercinta yang selalu mendoakan dan memberi dukungan serta nasehat

8. Sahabat dan teman yang telah memberikan semangat serta motivasi.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian ini.

Semoga bimbingan, dukungan, arahan dan masukan yang diberikan menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini kedepannya. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Padang, 19 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
E. Pentingnya Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
G. Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritis	9
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian Pengembangan	27
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	27
C. Uji Coba Produk	31
1. Desain Uji Coba.....	31
2. Subjek Uji Coba.....	32
3. Jenis Data.....	32
4. Instrument Pengumpulan Data.....	32
5. Teknik Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	36
1. Penyajian dan Hasil Analisis Data Hasil Validasi, Uji Coba.....	36
2. Revisi Produk.....	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	56
B. Implikasi.....	56
C. Saran.....	57

DAFTAR RUJUKAN.....	58
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	61
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Daftar Nama Validator.....	30
2. Skala Likert.....	34
3. Kriteria Validitas.....	34
4. Kriteria Praktikalitas.....	35
5. Validasi Materi.....	42
6. Aspek Validasi Materi.....	43
7. Validasi Media.....	44
8. Aspek Validasi Media.....	44
9. Validasi Bahasa.....	45
10. Aspek Penilaian Bahasa.....	46
11. Rata-rata Keseluruhan Aspek.....	46
12. Data Uji Coba Skala Kecil.....	47
13. Aspek Penilaian Praktikalitas Skala Kecil.....	47
14. Data Uji Coba Skala Besar.....	48
15. Aspek Penilaian Praktikalitas Skala Besar.....	49
16. Hasil Data Tahap Penyebaran.....	50
17. Revisi Produk.....	51

DAFTAR BAGAN

Bagan

1. Kerangka Pemikiran..... 26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	62
2. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol.....	63
3. Surat Izin Penelitian dari Sekolah.....	64
4. Silabus.....	65
5. Kisi-kisi Instrument Validasi Materi.....	69
6. Kisi-kisi Instrument Validasi Media.....	70
7. Kisi-kisi Instrument Validasi Bahasa.....	71
8. Lembar Validasi Materi	72
9. Lembar Validasi Media.....	74
10. Lembar Validasi Bahasa	76
11. Kisi-kisi Angket Respon Siswa	78
12. Angket Respon Siswa	79
13. Hasil Validasi Materi, Media, dan Bahasa.....	81
14. Hasil Penilaian Praktikalitas Uji Skala Kecil.....	84
15. Hasil Penilaian Praktikalitas Uji Skala Besar	86
16. Hasil Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	88
17. Lembar Validasi Materi	90
18. Lembar Validasi Media.....	94
19. Lembar Validasi Bahasa	96
20. Lembar Angket Respon Siswa.....	98
21. Produk Yang Dihasilkan	113
22. Soal Untuk Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	117
23. Dokumentasi	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No 20 Tahun 2013 pasal 1). Pendidikan bagi negara Indonesia merupakan faktor penting dalam menjalani kehidupan. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam rangka pembangunan bangsa.

Dalam UUD 1945 pasal 31 dijelaskan bahwa pemerintah dapat menjalankan sistem pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini berkesinambungan dengan tujuan Pendidikan Indonesia dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan Pendidikan diibaratkan seperti anak tangga yang bersusun ke atas. Harus memperhatikan bagian bawah agar bisa mencapai bagian atas. Maksudnya apabila tujuan yang mendasar belum tercapai, maka tujuan yang lebih tinggi tidak akan tercapai.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan, salah satu faktor pentingnya adalah guru. Hal ini dikarenakan guru berinteraksi langsung dengan siswa di kelas. Seorang guru diharapkan mampu menemukan metode dan teknik pembelajaran yang tepat dan efektif sehingga mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Yulianti (2019:21) guru sebagai motivator dan fasilitator harus mempunyai kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam memahami pelajaran.

Media adalah suatu hal mendasar yang perlu diperhatikan oleh seorang guru. Media diperlukan dalam pembelajaran karena tidak semua materi dapat disampaikan oleh guru langsung kepada siswa. Hal ini disebabkan karena keterbatasan ruang, waktu dan indera yang dimiliki oleh manusia. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dapat menjadi pendukung yang lebih efektif dan efisien, dapat menarik perhatian siswa, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sadiman (2006:16) media pembelajaran berguna untuk menumbuhkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, memungkinkan anak belajar secara mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dimasa pandemi *covid-19*, waktu kegiatan belajar mengajar dikurangi, pembelajaran tatap muka di sekolah dibatasi yang membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Sehingga guru dituntut untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan salah satunya

adalah melalui media. Namun dalam praktik di sekolah, guru belum memanfaatkan media secara maksimal.

Dalam pembelajaran seni rupa materi ragam hias ini, dibutuhkan media yang dapat menyampaikan materi ragam hias dengan visual dan warna yang menarik, serta menggunakan contoh gambar dan audio dalam menjelaskan langkah kerja membuat ragam hias. Salah satu media yang cocok digunakan dengan materi pembelajaran ragam hias seni rupa di kelas VIII adalah *video scribe* karena dalam *video scribe* dapat memuat gambar, warna yang menarik, menciptakan visual yang menarik, dan dapat memuat audio yang mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Setelah penulis melakukan observasi pada bulan April 2021 ketika melaksanakan program pengalaman lapangan di SMP Negeri 5 Bukittinggi, guru telah berupaya dalam menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yaitu, guru menjelaskan materi di depan kelas (*teacher centered*) menggunakan papan tulis dan spidol lalu siswa akan menyalin ke buku catatan, ada beberapa siswa yang mengambil gambar dengan kamera pada *gadget* masing-masing jika tidak sempat menyalin ke buku catatan. Mengandalkan buku cetak dan LKS yang berisi teks dan gambar sebagai media pembelajaran. Permasalahan selanjutnya yang ditemukan guru belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara maksimal, hal ini dikarenakan sinergi guru yang kurang memadai dalam menggunakan teknologi media pembelajaran, dan kurangnya pengetahuan tentang teknologi, serta kurangnya fasilitas yang memadai

seperti ketersediaan infokus dan speaker bagi guru yang ingin menggunakan media audio visual.

Jika penyampaian materi seperti ini terus dilakukan, maka lambat laun siswa akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang sering menguap dan selalu melihat ke arah jam saat guru menerangkan, bahkan ada yang mengobrol dengan teman sebangku saat guru menjelaskan. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan praktis.

Salah satu media yang bisa digunakan dari permasalahan di atas adalah *handout*. Menurut Salirawati (2010:6) *handout* adalah bahan ajar secara ringkas yang berguna menjadi pedoman dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, manfaat *handout* menurut Yuma (2017:30) adalah dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan juga meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Dalam penelitian ini, *handout* dibuat dalam bentuk digital menggunakan aplikasi *video scribe*. *Video scribe* merupakan *software* yang dapat digunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih dengan tampilan menarik. Salah satu keunggulan *video scribe* adalah memudahkan siswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui tampilan audio, animasi, dan visual. Media pembelajaran nantinya bisa diakses dengan mudah oleh siswa melalui aplikasi *youtube* yang ada pada *gadget* siswa masing-masing.

Dari permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Handout* Berbasis *Video Scribe* dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi, dengan materi penerapan ragam hias pada bahan keras.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran seni rupa *handout* berbasis *video scribe* dalam pembelajaran seni rupa materi penerapan ragam hias pada bahan keras di kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi yang valid dan praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* dalam pembelajaran seni rupa materi penerapan ragam hias pada bahan keras di kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi yang valid dan praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dari pengembangan ini berupa produk media pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi *youtube* yang ada pada *gadget* siswa masing-masing sehingga produk bisa digunakan dengan praktis oleh siswa di sekolah atau di rumah.

Materi disajikan menggunakan *video scribe* sebagai media pembelajaran menggunakan teks, gambar, animasi dan audio. Spesifikasi

produk hasil pengembangan media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* adalah sebagai berikut:

1. Secara umum
 - a. Media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* ini dapat diakses melalui aplikasi *youtube* yang ada pada *gadget* siswa masing-masing, jadi dapat dengan mudah digunakan oleh siswa.
 - b. Media *handout* berbasis *video scribe* dikembangkan memuat teks, audio, visual, dan animasi.
 - c. Media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* memuat kompetensi dasar (KD), indikator tujuan pembelajaran, pendahuluan, dan isi materi.
2. Secara Khusus
 - a. Media pembelajaran seni rupa ini dibuat menggunakan aplikasi *video scribe* dan menghasilkan video yang didalamnya memuat teks, audio, visual dan animasi.
 - b. Materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar (KD), indikator, dan pencapaian kompetensi.
 - c. Media pembelajaran berbasis *video scribe* dikembangkan untuk siswa kelas VIII.
 - d. Media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* mengembangkan materi penerapan ragam hias pada bahan keras.
 - e. Media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* disimpan dalam format MPEG-4.

- f. Media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* dapat dibuka menggunakan aplikasi *youtube*.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* dikembangkan dengan alasan sebagai berikut:

1. Didasari pada praktik di lapangan yang terjadi, seorang guru menjelaskan materi di depan kelas (*teacher centered*) menggunakan papan tulis dan spidol lalu siswa akan menyalin ke catatan, hanya mengandalkan buku cetak dan LKS sebagai media pembelajaran, dan guru belum memanfaatkan penggunaan media secara maksimal, hal ini dikarenakan guru kurang memahami teknologi pendidikan.
2. *Handout* berbasis *video scribe* dapat menjadi acuan bagi guru agar lebih berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan yang ada dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *handout* digunakan guru sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat siswa.
- b. Media pembelajaran *handout* berbasis *video scribe* digunakan sebagai penunjang media belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah pembuatan *video scribe* bergantung pada koneksi internet, dan *video scribe* hanya bisa digunakan secara gratis selama 7 hari, setelah berakhir masa gratis maka harus beralih ke versi pro (berbayar).

G. Definisi Istilah

Uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah jenis penelitian yang berpusat pada produk yang dikembangkan atau dihasilkan.

2. Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2009: 4) media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. *Handout*

Handout adalah bahan tertulis yang dibagikan oleh guru kepada siswa berisi tentang pemetaan konsep, uraian singkat dari isi materi, kutipan table, dan sejenisnya untuk memperlancar proses belajar mengajar dalam memahami materi pembelajaran dan memberikan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi siswa.

4. *Video Scribe*

Video scribe merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang dapat digabungkan dengan animasi, teks, gambar, dan suara.

Animasi papan tulis sama halnya seperti seorang seniman yang sedang membuat sketsa gambar di atas kanvas. Kanvas tersebut digunakan untuk menggambarkan materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa.