

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BANDICAM*
BERBASIS *CANVA* PADA MATERI MENGGAMBAR POSTER
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

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



Oleh:

**RAHMA PUTRI
NIM: 17020127**

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

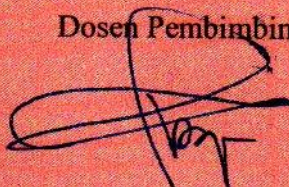
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BANDICAM*
BERBASIS *CANVA* PADA MATERI MENGGAMBAR POSTER
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Nama : Rahma Putri
Nim : 17020127
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 06 Februari 2023

Disetujui untuk Ujian:

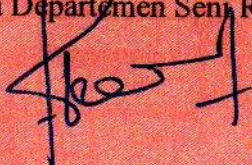
Dosen Pembimbing



Dra. Zubaidah, M.Pd.
NIP. 19600906.198503.2.008

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



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

LEMBAR PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Departemen
Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* berbasis
Canva pada Materi Menggambar Poster
Di Sekolah Menengah Pertama
Nama : Rahma Putri
NIM : 17020127
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Februari 2023

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Zubaidah, M.Pd.
19600906.198503.2.008
2. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd.
19591212.198602.1.001
3. Anggota : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
19640103.199103.1.005

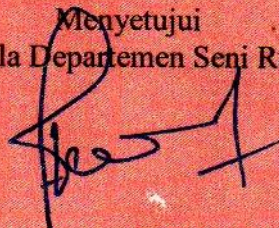
Tanda Tangan

: 1. 

: 2. 

: 3. 

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa



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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* berbasis *Canva* pada Materi Menggambar Poster di Sekolah Menengah Pertama” 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 dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 06 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Rahma Putri
NIM. 17020127

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia, atas terselesaikannya laporan tugas akhir ini dengan lancar. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Alm. Abdurrahman, selaku sosok ayah yang sangat penyayang dan sangat mampu memahami suka duka yang saya rasakan dalam melewati rintangan hidup serta berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah, sekarang saya berada ditahap ini, tahap yang sangat dinantikan oleh beliau meskipun pada akhirnya kita melewati jalan yang berbeda. Terima kasih ayah atas segala kasih sayang, kepedulian serta rindu yang ditinggalkan selamanya dihati ini.
2. Basrul Kayo, selaku sosok papa pengganti yang telah banyak berjasa, sehingga dari bantuan beliau saya sampai ditahap ini. Terima kasih pa, atas bimbingan, dukungannya selama ini.
3. Helmiza, selaku perempuan hebat sekaligus sosok mama yang selalu menjadi garda terdepan untuk kerasnya perjalanan hidup yang saya lalui. Terima kasih ma, telah melahirkan, telah merawat, telah membesarkan saya dengan penuh cinta dan kasih sayang. Tak terhitung banyaknya pengorbanan yang diberikan agar apapun pintaku dapat terwujud karena ucapan terima kasih pun tidak cukup untuk membalasnya.

4. Fadhillah Juwir, selaku teman terbaik yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan pemahaman yang berharga kepada saya.
5. Toha Jalil Usman, selaku pria '*precious*' yang telah menjadi tempat berkeluh kesah untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teruntuk Maharani Haila, Atika Yana, Riga Andapes, Resti, Nadya leok, Lira, Randi Julian, Novitri Angraini, Fathiah Rahmi, Yola Permatasa Syahri, M Ivan Amrozi terima kasih telah membantu dan banyak memberikan semangat, motivasi dan tempat berkeluh kesah untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teruntuk teman-teman PSR seperjuangan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu untuk waktu berharganya selama diperkuliahan dan diluar perkuliahan.

ABSTRAK

Rahma Putri, 2023 : Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* berbasis *Canva* pada Materi Menggambar Poster di Sekolah Menengah Pertama

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Bandicam* berbasis *Canva* pada Materi Menggambar Poster yang Valid dan Praktis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) disingkat menjadi R&D. Model pengembangan mengacu kepada teori Thiagajaran yang dikenal dengan 4-D (*Four D*) yang terdiri atas 4 tahapan yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Dalam penelitian ini melibatkan 4 orang ahli (validator) untuk melakukan validasi (penilaian) diantaranya yaitu satu dosen dan satu guru mata pelajaran sebagai validator materi, satu dosen sebagai validator *layout*, satu dosen sebagai validator media, serta satu dosen sebagai validator kebahasaan. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru dan 15 orang peserta didik di sekolah menengah pertama kelas 8.1 sebagai uji coba praktikalitas. Pengumpulan data dengan menggunakan angket. Selain itu, juga melibatkan 2 orang guru dan 30 orang peserta didik yang terbagi atas kelas 8.2 dan 8.3 sebagai responden untuk tahap *disseminate* (penyebaran). Pengumpulan data untuk tahap *disseminate* (penyebaran) yaitu dengan membagikan angket respon kepada guru dan peserta didik dan meminta guru dan peserta didik untuk mengisi angket setelah melihat produk atau media pembelajaran yang ditampilkan. Adapun kegiatan *disseminate* (penyebaran) lainnya yaitu dengan menyebarluaskan produk atau media ke *youtube*.

Penelitian ini mendapatkan hasil yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis digunakan pada pembelajaran menggambar poster di sekolah menengah pertama dengan rata-rata keseluruhan hasil validasi yaitu 93.05% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian praktikalitas oleh guru sebesar 90.76% dan peserta didik sebesar 94.09% dengan kategori sangat praktis. Serta tahap *disseminate* (penyebaran) oleh guru memperoleh rata-rata sebesar 96.92% dengan kategori sangat baik dan 30 orang peserta didik memperoleh rata-rata hasil 85.86% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Bandicam*, *Canva*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* berbasis *Canva* pada Materi Menggambar Poster di Sekolah Menengah Pertama”. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Departemen serta Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Bapak Maltha Kharisma, S. Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa FBS UNP.
2. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) serta selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulis selama masa perkuliahan sampai masa menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd., selaku dosen penguji I dan Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd., selaku penguji II.
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn., Ibu Wira Nofita, S.Sn., Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd., dan Bapak M. Hafrison, M.Pd., selaku dosen ahli (validator) produk skripsi.
5. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn., selaku Koordinator Tugas Akhir/Skripsi.
6. Bapak, Ibu dosen, dan Staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa FBS UNP.
7. Kepala Sekolah SMPN 3 Ampek Angkek yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan ketidaksempurnaan. Namun penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik dari skripsi ini. Oleh karena itu,

penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi penyempurnaan skripsi ini untuk kedepannya.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan semua pihak. Aamiin aamiin yaa robbal'alamiin.

Padang, 10 Februari 2023

Rahma Putri
17020127

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	6
E. Pentingnya Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
G. Defenisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritis.....	10
1. Penelitian Pengembangan	10
2. Media.....	10
3. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian media pembelajaran	11
b. Jenis-jenis media pembelajaran.....	12
c. Ciri-ciri media pembelajaran.....	14
d. Manfaat media pembelajaran	16
e. Fungsi media pembelajaran.....	18
f. Prinsip membuat dan memilih media pembelajaran.....	18
g. Tata letak (<i>layout</i>)	20
4. <i>Bandicam</i>	22
a. Pengertian <i>bandicam</i>	22
b. Kelebihan <i>bandicam</i>	23
c. Kekurangan <i>bandicam</i>	24
d. Langkah-langkah dalam menggunakan <i>bandicam</i>	24

5. <i>Canva</i>	27
a. Pengertian <i>canva</i>	27
b. Kelebihan <i>canva</i>	28
c. Kekurangan <i>canva</i>	29
d. Cara penggunaan <i>canva</i>	29
6. Poster.....	32
a. Pengertian poster	32
b. Tujuan penggunaan dan pembelajaran poster	33
c. Jenis poster	34
d. Prinsip poster.....	35
B. Hasil Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III KAJIAN PUSTAKA	
A. Model Penelitian Pengembangan	40
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	40
C. Uji Coba Produk.....	46
1. Desain Uji Coba.....	46
2. Subjek Uji Coba.....	46
3. Jenis Data.....	47
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
5. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	51
1. Penyajian dan Hasil Analisis Data Hasil Validasi Uji Coba.....	51
2. Revisi Produk.....	75
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Simpulan.....	83
B. Implikasi	84
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator	45
2. Kriteria Skala likert Angket Validasi	49
3. Kriteria Tingkat Kevalidan	49
4. Kriteria Tingkat Kepraktisan.....	50
5. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikitaor	54
6. Komentar oleh Ahli Materi	62
7. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Materi	62
8. Komentar/Saran dan Revisi oleh Ahli Media	63
9. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Media.....	64
10. Komentar oleh Ahli <i>Layout</i>	65
11. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Layout	65
12. Komentar/Saran dan Revisi oleh Ahli Bahasa	66
13. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Bahasa	66
14. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran oleh Validator.....	67
15. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Analisis Angket Guru Prakarya .	67
16. Hasil Praktikalitas Media Analisis Angket Peserta didik	69
17. Hasil Data Penyebaran Media Pembelajaran oleh Guru PAI dan IPA.	71
18. Hasil Data Penyebaran Media Pembelajaran oleh Peserta Didik.....	73
19. Sebelum dan Sesudah Revisi Produk Media Pembelajaran.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal <i>Bandicam</i>	24
2. <i>Output Folder</i>	25
3. <i>Setting Icon Video</i>	25
4. <i>Setting Icon Gambar</i>	26
5. <i>Setting ke Layar Penuh 1</i>	26
6. <i>Recording</i> (perekaman).....	26
7. Pendaftaran Situs <i>Canva</i>	29
8. Log in/Sign up menggunakan akun <i>gmail</i> atau <i>facebook</i>	30
9. Desain Poster.....	30
10. Layer kosong.....	31
11. Merancang Poster	31
12. Menyimpan poster pada format <i>JPEG/PNG</i>	31
13. Hasil Rancangan Poster.....	32
14. Bagan Kerangka Berpikir.....	39
15. Penyebaran Media Pembelajaran ke <i>Youtube</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	92
2. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	93
3. Surat Izin Penelitian dari Sekolah	94
4. Silabus	95
5. ACC Kisi-Kisi Instrumen Validasi	97
6. Kisi-Kisi Instrumen Materi	98
7. Kisi-Kisi Instrumen Media.....	99
8. Kisi-Kisi Instrumen <i>Layout</i>	100
9. Kisi-Kisi Instrumen Kebahasaan	101
10. Kisi-Kisi Angket Respon Guru	102
11. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	103
12. Lembar Validasi Materi	104
13. Lembar Validasi Media.....	109
14. Lembar Validasi <i>Layout</i>	112
15. Lembar Validasi Kebahasaan.....	115
16. Angket Praktikalitas oleh Guru Prakarya.....	118
17. Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik	120
18. Lembaran Angket Penyebaran Media Pembelajaran <i>Bandicam</i> berbasis <i>Canva</i> pada Materi Menggambar Poster oleh Guru PAI	150
19. Lembaran Angket Penyebaran Media Pembelajaran <i>Bandicam</i> berbasis <i>Canva</i> pada Materi Menggambar Poster oleh Guru IPA	152
20. Hasil Validasi Materi, Media, <i>Layout</i> dan Kebahasaan.....	154
21. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Guru Prakarya	156
22. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Peserta Didik	157
23. Hasil Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>) Guru PAI dan IPA	158
24. Hasil Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>) oleh Peserta Didik.....	159
25. Dokumentasi Validasi Media ke Dosen dan Guru Ahli (Validator).....	160
26. Dokumentasi Praktikalitas Media ke Guru Prakarya.....	161
27. Dokumentasi Praktikalitas Media Ke Peserta Didik Kelas 8.1	162
28. Dokumentasi Penyebaran Media ke Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	163
29. Dokumentasi Penyebaran Media ke Peserta Didik kelas 8.2 dan 8.3.....	164
30. Tampilan Media Pembelajaran <i>Bandicam</i> berbasis <i>Canva</i> pada Materi Menggambar Poster	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai peran penting di sekolah serta lembaga pendidikan dalam menunjang alat bantu pembelajaran. Terutama bagi sekolah yang telah maju dan mampu menggunakan teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah semakin lama semakin memperlihatkan perubahan dan mendorong berbagai proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat terlaksana jika ilmu pengetahuan dan teknologi telah maju dan berkembang pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan, dan penilaian. Serta pada bidang administrasi, organisasi, personil (SDM), dan supervisi pendidikan. Salah satu bidang personil yang dituntut untuk mengikuti perkembangan adalah guru. Dimana guru yang berkualitas harus menguasai perkembangan teknologi, karena dengan guru menguasai teknologi akan mempengaruhi prestasi peserta didik.

Kompetennya seorang guru dalam proses pembelajaran yang sangat vital adalah mengajar, membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator. Guru menjadi fasilitator untuk membantu peserta didik mentransformasikan potensi yang dimiliki. Guru dituntut untuk memberikan inovasi baru agar peserta didik mampu mendapatkan pengalaman dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan

dan menarik perhatian. Inovasi yang dapat dilakukan adalah berupa pengembangan media pembelajaran yang praktis dan cocok untuk peserta didik gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni rupa yaitu ibu Wira Nofita, S. Sn di SMP Negeri 3 Ampek Angkek yang dilaksanakan pada tanggal 3 April 2021, mengatakan bahwa penguasaan pemahaman materi oleh peserta didik kelas 8 pada materi menggambar poster termasuk rendah yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga rendah. Rendahnya pemahaman materi oleh peserta didik diakibatkan karena peserta didik malas untuk melihat dan membaca buku paket yang telah dibagikan sekolah.

Apabila guru meminta membuka buku untuk dilihat dan dibaca terlebih dahulu sebelum dijelaskan, hanya beberapa dari peserta didik yang rajin dan pintar mau melihat, membaca dan memahami materi dengan fokus dan tenang. Sedangkan bagi peserta didik yang lainnya menunjukkan perilaku yang kurang menghargai kegiatan pembelajaran. Seperti, peserta didik cenderung membolak-balikan isi buku hanya untuk memperhatikan gambar, merusak contoh gambar dari buku paket dengan pensil, dan tidur-tiduran diatas buku. Rendahnya pemahaman materi oleh peserta didik akibat malas melihat dan membaca buku juga berdampak kepada tugas praktek yang tidak maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas 8 yang dilakukan pada tanggal 3 Mei 2021, mereka mengatakan bahwa guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dan media visual

(penglihatan). Seperti materi dari buku yang *dicopy paste* dan disalin ke media berbentuk power point. Hal tersebut membuat peserta didik sulit menyerap materi yang terlalu panjang dan rumit untuk dipahami. Adapun dalam pembuatan media guru tidak menguasai media audio visual yang menghubungkan antara pendengaran sekaligus penglihatan. Sehingga dalam mengembangkan media guru hanya mampu merancang media pembelajaran seadanya.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu rancangan media yang mudah digunakan tetapi menarik sehingga tujuan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Guru belum memperbarui media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan tidak tersedianya media audio visual pada materi menggambar poster di sekolah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk diberikan kepada peserta didik. Sebagai media visual dalam pembelajaran memiliki kekurangan yaitu memiliki keterbatasan penyampaian informasi karena hanya bisa disampaikan dan dipahami peserta didik menggunakan visual (penglihatan). Peserta didik hanya dapat mengamati, mencerna sumber pembelajaran yang terlihat.

Serta kekurangan yang terdapat pada media visual yaitu pada penampilan gambar atau foto maupun simbol hanya ditekankan pada persepsi indera mata. Sehingga memerlukan penjelasan kembali dari guru terkait materi pembelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan media visual (penglihatan) kurang memperhatikan perbedaan individual peserta didik yang memiliki

kemampuan gaya belajar yang berbeda. Seperti kemampuan belajar dengan cara melihat, kemampuan belajar dengan cara mendengar maupun kemampuan belajar dengan melihat sekaligus mendengarkan. Oleh karena itu, guru harus mencari jalan lain dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk dapat mengoptimalkan pemahaman materi oleh peserta didik, guru sebagai komponen utama memegang peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru mampu memperbaiki hasil belajar peserta didik. Usaha yang dapat dilakukan guru diantaranya mengembangkan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *bandicam* berbasis *canva*.

Bandicam adalah alat perekam yang dapat merekam apapun yang terlihat dalam layar komputer atau *laptop* serta memberi kemudahan pada peserta didik untuk lebih memahami pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui suara (audio), wajah guru dan gambar. Hasil tangkapan layar atau rekaman dari *bandicam* akan berbentuk video yang dapat disimpan serta diputar ulang kapanpun dan dimanapun.

Sedangkan *canva* adalah salah satu aplikasi online bersifat gratis dan berbayar yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan *canva* bisa mempermudah guru untuk membuat desain pembelajaran yang kreatif. Terdapat banyak grafis, gambar serta huruf tersedia yang bisa dipadukan untuk mengkomunikasikan, menggambarkan isi pembelajaran. *Canva* akan dikombinasikan dengan *bandicam*.

Berdasarkan uraian tentang pemanfaatan media *bandicam* berbasis *canva* dipandang cocok untuk materi menggambar poster karena lebih

menekankan pada indera penglihatan serta indera pendengaran peserta didik dalam memahami materi poster. Dalam hal ini peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara fokus dan terarah melalui penglihatan dan pendengarannya.

Adapun mengingat pernah terdapatnya kasus covid-19, media pembelajaran yang berisikan materi menggambar poster juga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Sehingga peserta didik tidak ketinggalan mengikuti pembelajaran yang dibatasi kehadirannya. Peserta didik tetap mendapatkan informasi materi pembelajaran yang dikirim guru melalui *google drive*, dan aplikasi *whatsApp* atau *telegram*. Dengan hal ini, peserta didik dapat belajar mandiri dirumah.

Dari permasalahan di atas, maka penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 3 Ampek Angkek. Penelitian ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran melalui riset pengembangan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* pada materi menggambar poster kelas 8. Maka dari itu peneliti menginginkan untuk meneliti permasalahan ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* berbasis *Canva* pada Materi Menggambar Poster di Sekolah Menengah Pertama.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* pada materi menggambar poster di sekolah menengah pertama yang valid dan praktis ?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* pada materi menggambar poster di sekolah menengah pertama yang valid dan praktis. Adapun tujuan lain dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan tingkat praktikalitas media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* pada materi menggambar poster di sekolah menengah pertama.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* yang berisikan:

1. Materi menggambar poster untuk peserta didik di sekolah menengah pertama.
2. Materi menggambar poster pada media pembelajaran ini dirancang berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013.
3. Materi menggambar poster dikemas dengan suasana yang berbeda. Seperti video penampilan guru sedang menjelaskan materi poster yang telah dirancang dari segi teks, *layout*, gambar, audio melalui aplikasi *bandicam* berbasis *canva*. Sehingga peserta didik tidak hanya terpaku kepada penglihatan, melainkan peserta didik juga bisa lebih memahami dan menangkap pesan pembelajaran dari pendengarannya.
4. Spesifikasi media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* dibuat dengan durasi 23 menit.

5. Produk media pembelajaran menggambar poster dibuka dengan format MP4/Windows media player. MP4/Windows media player merupakan format bawaan komputer/laptop maupun *handphone* yang berfungsi untuk memutar *file* video.
6. Media dapat diputar menggunakan komputer/laptop maupun *handphone* dengan cara buka *file* yang telah dikirim melalui *google drive*, aplikasi *whatsApp* atau *telegram*. Setelah itu klik *file*, *open with*, dan pilih format MP4/Windows media player. Media pembelajaran telah dapat dilihat, didengarkan dan dipahami.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* didasari oleh rendahnya pemahaman peserta didik di sekolah menengah pertama terhadap materi menggambar poster. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan mudah digunakan sehingga membangkitkan motivasi serta pemahaman peserta didik pada materi menggambar poster.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* ini mempunyai beberapa asumsi yang dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* memberikan kemudahan bagi guru untuk konsistensi dalam materi pembelajaran.

- b. Adanya media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian dan pemahaman peserta didik melalui indera penglihatan dan pendengaran sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik.
- c. Media pembelajaran ini sangat efektif digunakan untuk mata pelajaran teori dan praktik. Serta media ini dapat dilihat secara berulang dimanapun dan kapanpun.
- d. Media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* dapat digunakan sebagai penunjang buku media belajar untuk peserta didik.

2. Keterbatasan Peneliti

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan *bandicam* berbasis *canva* yaitu pada aplikasi rekam layar (*bandicam*) menempatkan namanya sebagai tanda air (*watermark*) yang terletak di bagian atas video. Adapun untuk penggunaan aplikasi *canva* harus terhubung dengan internet agar bisa digunakan untuk mendesain atau merancang pembelajaran.

G. Defenisi Istilah

Uraian defenisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

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

2. Media Pembelajaran

Menurut Cahyadi (2019:3) media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebarkan, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik.

3. *Bandicam*

Bandicam merupakan sebuah aplikasi yang dapat merekam semua tampilan yang ada pada layar *laptop* atau komputer. Seperti gambar, *teks*, audio. *Bandicam* dapat menampilkan wajah pemateri atau guru ketika menjelaskan materi terkait pembelajaran. Sehingga memungkinkan peserta didik mudah memahami materi pelajaran dengan lebih fokus dan terarah.

4. *Canva*

Menurut Rahmatullah (2020:319) *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran.

Menurut Tanjung & Faiza (2019:80) *Canva* adalah program desain online yang memberikan kemudahan dalam membuat desain yang dibutuhkan. Seperti, presentasi, *cover ebook*, *mapping*, poster, grafik. Sehingga menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi.