

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI RAGAM HIAS KELAS VIII.3 DAN VIII.4
SMP NEGERI 18 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

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



Oleh :

Dwiska Rahmi Azzurita

20020039/2020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI RAGAM HIAS KELAS VIII.3 DAN VIII.4
SMP NEGERI 18 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

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



Oleh :

Dwiska Rahmi Azzurita

20020039/2020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

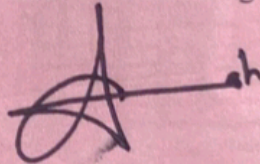
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI
RAGAM HIAS KELAS VIII.3 DAN VIII.4 SMP NEGERI
18 KOTA BENGKULU.**

Nama : Dwiska Rahmi Azzurita
NIM : 20020039
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 November 2024

Disetujui untuk Ujian:
Dosen Pembimbing

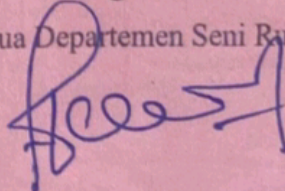


Siti Aisyah, M.Pd.

NIP. 199107192020122022

Mengetahui :

Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.

NIP. 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

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

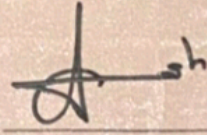
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Canva Pada Materi Ragam Hias Kelas VIII.3 dan VIII.4
SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.
Nama : Dwiska Rahmi Azzurita
NIM : 20020039
Program Studi : Pendidikan Seni
Rupa Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Padang, 12 November 2024

Tim Penguji :

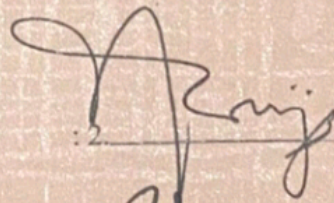
Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

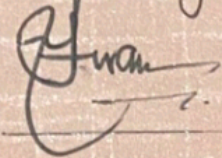
1. Ketua : Siti Aisyah, M.Pd.
NIP. 19910719.202012.2.022

: 1. 

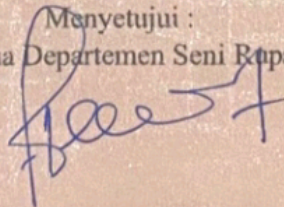
2. Anggota : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103.199103.1005

: 2. 

3. Anggota : Drs. Irwan, M.Sn.
NIP. 19620709.199103.1.003

: 3. 

Menyetujui :
Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP.198302012009122001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul "Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Ragam Hias Kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu." 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 pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan 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 dari 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, Oktober 2024

Saya yang menyatakan.



Dwiska Rahmi Azzurita
NIM. 20020039

ABSTRAK

**Dwiska Rahmi A, 2024 :Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva
Pada Materi Ragam Hias Kelas VIII.3 dan VIII.4
SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi ragam hias di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu yang valid serta praktis. Permasalahan yang ditemui yaitu kegiatan belajar mengajar yang belum maksimal dalam mencapai keberhasilan belajar sehingga membuat siswa kesulitan dalam memvisualisasikan dan memahami karakteristik ragam hias. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada materi ragam hias.

Jenis Penelitian yang digunakan ialah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D dengan 4 tahap yaitu, define, design, develop, dan disseminate. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek uji coba yang ada pada penelitian ini terdapat 49 responden yang terdiri dari 5 orang ahli, 1 guru seni budaya, dan 43 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari lembar validasi yang diberikan validator dengan rata-rata 88,90% sudah termasuk pada kategori sangat valid, kemudian pada hasil praktikalitas siswa melalui uji coba kelas kecil menunjukkan nilai dengan rata-rata 87,82% yang sudah termasuk kategori sangat layak, serta selanjutnya pada uji coba kelas besar dengan nilai 81,20% sudah termasuk pada kategori sangat layak dan data kepraktisan dari guru mata pelajaran dengan rata-rata 75% yang sudah masuk pada kategori praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan materi ragam hias sudah valid dan praktis.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Ragam Hias, Seni Rupa*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT dan shalawat serta salam untuk Nabi Muhammad Sallallaahu'Alaihi Wassallam. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Ragam Hias Kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu”. Tujuan ditulisnya skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk menempuh jenjang Strata 1 pada Program Studi Seni Rupa di Universitas Negeri Padang.

Pada proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan dorongan, dukungan, arahan bantuan serta bimbingan dari banyak pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Pd dan Ibu Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn. selaku Kepala Departemen dan Sekretaris Departemen Seni Rupa.
2. Ibu Siti Aisyah, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Irwan, M.Sn. selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Enda Riani, M.Pd., selaku kepala sekolah SMP Negeri 18 Kota Bengkulu, Bapak Tamsil, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Seni Budaya, serta tata usaha yang telah membantu memberikan izin penelitian.
6. Keluarga saya, Ibuk dan Ayah yang telah memberikan dukungan penuh dan semangat yang tidak pernah berhenti serta nasihat untuk saya agar tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini dan saudara kandung saya, Abang Apridho Tari Napid (Edo) dan adik saya Wisna Rahmi Azharita (ina) yang selalu menghibur di masa sulit saya serta tidak pernah absen untuk menghibur saya dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Teman kecil saya, Zakie dan Diwa yang sudah menemani saya dari umur 8 tahun hingga sekarang. Orang yang mendengarkan keluh kesah saya lebih dari setengah umur saya. Cheli dan Anang yang merupakan teman SMA saya yang masih saling menyemangati hingga saat ini. Teman kampus yang telah lama tidak bersua lalu bertemu kembali di Seni Rupa, Nia Andriani (Nyak) yang tidak bosan bersama saya selama 4 tahun, walaupun badai menerjang kami masih bisa berteman hingga penyelesaian tugas akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis harapkan kritik dan saran agar dapat mendorong pembaca guna menyempurnakan penelitian ini. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam penyusunan skripsi.

Akhir kata, peneliti ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu sehingga terselesaikannya skripsi ini, semoga skripsi ini dapat memiliki manfaat bagi kita semua.

Padang, Oktober 2024

Penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....,,	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Pentingnya Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teoritis	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Media Pembelajaran Interaktif	17
3. Media Pembelajaran berbasis canva.....	18
4. Pembelajaran Seni Rupa.....	26
5. Ragam Hias	33
B. Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Berpikir.....	40
BAB III	42

METODE PENELITIAN	42
A. Model Penelitian Pengembangan	42
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	44
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	45
2. <i>Design</i> (Perancangan)	48
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	49
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	52
C. Uji Coba Produk	53
1. Desain Uji Coba	53
2. Subjek Uji Coba	56
3. Jenis Data	57
4. Instrumen Pengumpulan Data	57
5. Teknik Analisis Data	58
BAB IV	63
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Pengembangan	63
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	63
2. <i>Design</i> (Perancangan)	67
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	76
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	101
B. Pembahasan Hasil Penelitian	101
1. Kevalidan Media	102
2. Kepraktisan Media	104
BAB V	105
PENUTUP	105
A. Simpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Titik.....	29
2. Garis.....	29
3. Bidang atau Bentuk.....	30
4. Warna.....	31
5. Tekstur.....	31
6. Ruang.....	32
7. Gelap Terang.....	33
8. Ragam Hias Flora.....	35
9. Ragam Hias Fauna.....	35
10. Ragam Hias Figuratif.....	35
11. Ragam Hias Geometris.....	36
12. Kerangka Berpikir.....	40
13. Alur Model Pengembangan 4D Thiagarajan.....	44
14. Flowchart Pembuatan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kelebihan Canva	22
2. Tabel Validitas oleh Validasi Ahli.....	48
3. Kriteria Validitas Uji Gregory	58
4. Skor Penilaian Uji Coba Produk	59
5. Persentase Hasil Respon Peserta Didik.....	60
6. Storyboard/Alur Cerita Media Pembelajaran Interaktif.	67
7. Hasil Produk untuk divalidasi.	71
8. Saran Validator Materi terhadap Media Pembelajaran Interaktif.	75
9. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Materi	75
10. Saran Validasi Materi terhadap Media Pembelajaran Interaktif.....	78
11. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Materi	78
12. Saran Validator Bahasa terhadap Media Pembelajaran Interaktif.	80
13. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Bahasa	80
14. Rata-rata Keseluruhan Aspek.	82
15. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Media.	83
16. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Materi.....	83
17. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Bahasa.....	84
18. Hasil Kepraktikalitas oleh Guru.....	86
19. Data Uji Coba Skala Kecil	87
20. Data Praktikalitas pada Uji Coba Skala Kecil.....	88
21. Data Uji Coba Skala besar.....	90
22. Data Praktikalitas pada Uji Coba Skala Besar	91
23. Akhir Produk Media Pembelajaran Berbasis Canva	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Produk Yang Dikembangkan.....	110
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	111
3. Modul Ajar.....	120
4. Surat Izin Penelitian Fakultas.....	141
5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	142
6. Surat Balasan Penelitian.....	143
7. Angket Validasi Ahli Media.....	144
8. Angket Validasi Ahli Materi.....	150
9. Angket Validasi Ahli Bahasa.....	156
10. Angket Respon Guru.....	160
11. Angket Respon Skala Kecil.....	163
12. Angket Respon Skala Besar.....	169
13. Dokumentasi Uji Coba skala Kecil.....	175
14. Dokumentasi Uji Skala Besar.....	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran seni budaya memiliki tiga aspek bidang ilmu yaitu seni tari, seni musik, dan seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Pembelajaran seni rupa di tingkat SMP mempelajari salah satu materi yaitu motif ragam hias.

Ragam hias merupakan materi penting dalam pembelajaran seni rupa. Ragam hias adalah motif atau pola hias yang digunakan untuk menghias suatu benda atau permukaan, baik dalam bentuk lukisan, ukiran, sulaman, maupun anyaman. Materi tentang ragam hias mencakup berbagai aspek, seperti jenis, motif, dan karakteristiknya

Proses pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya, khususnya pada materi seni rupa tentang ragam hias, masih belum optimal dalam mencapai keberhasilan belajar yang diharapkan. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya penjelasan dari guru mengenai ragam hias dapat diatasi dengan pemanfaatan media sebagai alat bantu, sehingga materi yang kompleks

dapat disajikan dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Dengan kemajuan media yang ada saat ini, kita dapat mendorong motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman mereka, menjadikan proses belajar lebih menarik dan dinamis. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran guna mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Materi seni rupa di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu hanya dipelajari di kelas VIII.3 dan VIII.4. Hal ini terjadi karena sekolah menerapkan kurikulum merdeka, sekolah ini hanya memiliki 10 kelas. Kelas VIII ini terbagi menjadi 4 fokus mata pelajaran khusus. Lima kelas belajar prakarya (VIII.1, VIII.7, VIII.8, VIII.9 dan VIII.10), satu kelas olahraga (VIII.2), dua kelas seni rupa (VIII.3 dan VIII.4), dan terakhir dua kelas seni musik (VIII.5 dan VIII.6). Pembagian kelas ini merupakan hasil penyaringan kemampuan siswa yang dilakukan pada saat siswa berada di bangku kelas VII.

Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi sekolah dan wawancara pada seorang guru mata pelajaran seni rupa di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu yang bernama Bapak Tamsil, S.Pd. pada tanggal 17 Februari 2024 menurut tanggapannya 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 dimana 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 observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan proses pembelajaran pada mata pelajaran seni rupa, khususnya materi ragam hias masih belum optimal.

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.

Salah satu media pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik adalah Canva. Canva sendiri merupakan sebuah platform desain grafis berbasis web yang mudah digunakan yang memiliki

fitur-fitur yang dapat mendukung pembelajaran ragam hias, seperti perpustakaan visual yang kaya akan elemen-elemen desain, alat *editing* untuk menciptakan motif ragam hias baru, serta kemampuan berbagi dan berkolaborasi. Dengan fitur-fitur yang ditawarkan aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Canva dapat memuat file berupa materi dari ppt, word, pdf, foto hingga video yang dapat menghasilkan media pembelajaran menarik berupa e-modul dan e-paper yang mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu murid serta guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, tidak hanya di dalam kelas, namun dapat dilakukan secara mandiri di rumah. Penggunaan serta manfaat dari canva dapat digunakan dengan mudah untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang sudah ada. Guru dan peserta didik dapat berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas. *Website* maupun aplikasi canva yang bisa di akses di *smartphone* dan perangkat lainnya dengan mudah dan cepat. dengan memanfaatkan aplikasi canva, diharapkan pembelajaran semakin menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media canva ini diharapkan dapat membantu guru serta siswa dalam membuat kegiatan belajar mengajar yang lebih baik, sehingga mendorong minat siswa dalam belajar dan membantu guru

mengajar dengan cara menarik serta efektif. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar akan memberikan inovasi yang signifikan bagi guru sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Dalam proses belajar mengajar bantuan teknologi membantu penyajian informasi dalam berbagai macam bentuk, seperti teks, audio, animasi hingga video, sehingga dapat menarik minat pada siswa.

Media pembelajaran digital berbasis canva pada materi ragam hias kelas VIII.3 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam menguasai materi tersebut dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memperbaiki mutu pembelajaran pada mata pelajaran seni rupa materi ragam hias. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Canva pada Materi Ragam Hias di Kelas VIII.3 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran seni budaya pada materi ragam hias di kelas VIII.3 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran seni budaya pada materi ragam hias di kelas VIII.3 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Pengembangan

Berikut ini merupakan beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran seni budaya pada materi ragam hias di kelas VIII.3 dan VIII.4 di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.
2. Mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran seni budaya pada materi ragam hias di kelas VIII.3 dan VIII.4 di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.

D. Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa guna meningkatkan pengetahuan serta pemahaman mengenai materi pada ragam hias.
 - b. Mendorong siswa untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar pada siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal melalui penggunaan media pembelajaran media canva yang kreatif sehingga membuat siswa tertari dan mudah untuk dipahami.
 - c. Membuat mata pelajaran seni budaya pada materi ragam hias membuat siswa belajar secara efektif dan optimal.
2. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan motivasi pada guru dalam penggunaan media pembelajaran dengan bantuan teknologi sehingga mempengaruhi proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

- b. Membantu guru sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
3. Bagi Sekolah
- a. Memperbaiki mutu sekolah dengan meningkatkan penggunaan teknologi pada media ajar dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Membuat media pembelajaran yang beragam sehingga dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai media alternatif.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil akhir produk yang telah dikembangkan pada penelitian berupa media pembelajaran interaktif berbasis canva yang berfokus pada materi ragam hias dalam mata pelajaran seni budaya kelas VIII.3 dan VIII.4 yang ada pada Sekolah Menengah Pertama di Kota Bengkulu. Berikut ini merupakan spesifikasi hasil produk yang dikembangkan mengenai pembelajaran interaktif berbasis canva :

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Canva.
2. Membuat media pembelajaran yang menarik, uni, serta materi yang mudah dipahami dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik.
3. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran in adalah materi ragam hias pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII.3, termasuk dalam cakupan Capaian Pembelajaran (CP) dengan materi pokok konsep dan unsur dalam materi ragam hias.

4. Membantu peserta didik saat belajar mandiri dengan adanya petunjuk penggunaan pada media pembelajaran.
5. Terdapat bagian evaluasi mengenai materi yang telah disajikan pada media yang dikembangkan, yang terdapat pada akhir media pembelajaran.
6. Penyebaran media pembelajaran dengan format canva yang dikemas menarik dan interaktif untuk peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Berikut ini merupakan beberapa asumsi dasar pada pengembangan media pembelajaran interaktif antara lain:

- a. Siswa yang berada pada kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu memerlukan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat membantu dalam memfasilitasi belajar.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva membantu pendidik sehingga menjadi dapat menjadi referensi tambahan sebagai sumber bahan ajar untuk siswa yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik.
- c. Para Ahli atau Validator yang merupakan dosen dan guru yang memiliki banyak pengalaman memberi pengajaran dan ditetapkan yang sesuai dengan bidang yang ditekuninya dan telah profesional bernaung pada bagian media pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran seni budaya yang diteliti ini hanya terbatas pada kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan beragam bentuk interaksi dalam kegiatan maupun segala bentuk alat yang telah direncanakan dengan tujuan memperoleh pengetahuan, memperbaiki sikap, dan memperbanyak keterampilan pada seseorang yang menerapkan atau menggunakannya.
2. Canva adalah website atau aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang memuat file berupa materi dari word, pdf, gambar hingga video dan lain sebagainya yang membantu pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.
3. Ragam Hias adalah materi seni rupa yang mencakup tentang ornamen atau hiasan dengan diterapkannya bermacam-macam bentuk yang terdapat pada suatu benda, produk atau bahkan barang dengan tujuan untuk mempercantik atau memperindah.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* pada materi ragam hias menggunakan model 4D. Prosedur pengembangan menggunakan 4 tahapan yaitu tahap *Define* (Pendefinisian) yang merupakan tahap analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran, selanjutnya pada tahap *Design* (desain) dilakukan dengan melakukan perancangan media pembelajaran pada *canva*, tahap *Development* (pengembangan) dilakukan setelah melakukan perancangan pada media lalu selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli/validator dan dilakukan uji kepraktisan oleh guru serta uji skala kecil dan skala besar pada siswa, kemudian tahap *Dissemination* (penyebaran) yaitu tahap penyebaran produk media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi atau *website canva* pada siswa kelas VIII.3 dan VIII.4 berdasarkan hasil yang diperoleh dari peneliti dan pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi ragam hias kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu dapat disimpulkan:

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis *canva* pada materi ragam hias kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu dinyatakan termasuk pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 88,90% berdasarkan hasil penelitian validator.

2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis *canva* pada materi ragam hias kelas VIII.3 dan VIII.4 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu dinyatakan sangat praktis dengan penilaian respon guru serta respon siswa yang terdiri dari uji skala kecil dan skala besar. Berdasarkan uji kepraktisan oleh penilaian respon guru mata pelajaran dengan nilai 75%, penilaian respon siswa pada uji skala kecil dengan nilai 86,90% dan penilaian respon siswa pada uji skala besar dengan rata-rata nilai 81,20% dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikategorikan sangat praktis.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan media *canva* pada materi ragam hias, yaitu:

1. Penulis menyarankan guru untuk menggunakan media interaktif berbasis *canva* pada materi ragam hias yang telah dibagikan melalui link atau aplikasi sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada kelas VIII.3 dan VIII.4 di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.
2. Bagi penulis lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* ini dapat dilakukan untuk penelitian pengembangan lebih lanjut. Agar dapat ditelusuri lebih luas dan lebih dalam mengenai media interaktif pada aplikasi *canva* agar dapat mendorong lebih banyak media interaktif yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afri Alldi, E., Linda, J., & Amaliah, R. (2023). Penggunaan Media Canva Dalam Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat belajar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 813-816.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar, (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Bahri, M. S. (2018). Pengaruh Kepemimpinan, Lingkungan Kerja, Budaya Organisasi dan Motivasi Terhadap Kepuasan Kerja Yang Berimplikasi Terhadap Kinerja Dosen. Surabaya: Jakad Publishing
- Bastomi. 2003. BAT Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa. Semarang: UNNES Press.
- E. Mulyasa, 2004. Manajemen Berbasis Sekolah, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eko Putro Widyoko, 2012. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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, <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidikdas/article/view/189>.
- Iskariyana dan Ningsih, Iskariyana dan Puji Rahayu Ningsih, "Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan STEAM Berbasis Sigil Software Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ, 41 .
- Iskariyana dan Puji Rahayu Ningsih, "Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan STEAM Berbasis Sigil Software Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ," *Jurnal Ilmiah Edutic* 8, no. 1 (2021): 40, <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/download/12333/6162>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Mubin, M.N., Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Skeletal pada Mata Kuliah Dasar Keperawatan I", dalam *Jurnal Sistem Skeletal*, Volume. 01, No. 02, 12 September 2013, 5-11.
- Mulyani, E. A. (2021). Desain Grafis. Bandung: Media Sains Indonesia

- Ngalm Purwanto, 2020. Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Notoadmojo S, 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan , Jakarta : Rineka Cipta.
- Pratiwi, Utami, (2021).Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva.Yogyakarta:Perpustakaan Nasional
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
<https://www.bajangjournal.com/index.php/IPDSH/article/view/4290>
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842-1849., Vol.9, No.3 (2024):1847,<https://jurnaldikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/1392>.
- Sari, F. K., Farida, F., & Syazali, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran (modul) berbantuan GeoGebra pokok bahasan Turunan. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135-152.
- Setyaningsih, H., & Yermiandhoko, Y. (2015). Pemanfaatan Unsur Seni Rupa Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Menggambar Dekoratif di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 3(02).
<https://media.neliti.com/media/publications/254355-none-8fc20996.doc>
- Sugiyono. 2016. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).
- Sunaryo Aryo. 2002. Hand Out Nirmana. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Sunaryo Aryo. 2009. Ornamen Nusantara. Semarang: Dahara Prize.
- Syafii. S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa dalam Konteks Pengembangan Profesi Guru. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(2), 99-106.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). Instructional development for training teacher of exceptional children. Bloomington Indiana: Indiana University
- 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

Yusnita Rahmawati Dan Sri Subanti, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Dengan Pendekatan Somatic , Auditory , Visual , Intellectual (Savi) Pada Materi Pokok Peluang Kelas Ix Smp,” Elektronik Pembelajaran Matematika 2, No. 4 (2014): 379–
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/S2math/article/view/4170/2937>