

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Savio Adi Wijaksono<sup>1</sup>, Fani Keprila Prima<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Indonesia

\* Corresponding Author. E-mail: [savioadw03@gmail.com](mailto:savioadw03@gmail.com)

### Abstrak

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. 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 miniatur rangka atap berdasarkan penilaian oleh siswa 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

*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. 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 miniature roof frame 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

### PENDAHULUAN

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 (Dakhi et al., 2020; Pelangi, 2020). Pendidikan harus selalu

beradaptasi agar relevan dengan perubahan yang terjadi (Dakhi et al., 2022; Gulo & Harefa, 2022; Zagoto, Yarni & Dakhi, 2019). Dari pernyataan di atas, kita tahu bahwa tercapainya hal-hal tersebut dapat kita lihat melalui bagaimana pemanfaatannya saat proses pembelajaran itu terjadi.

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik (Zalukhu, Telaumbanua & Ziliwu, 2022). 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 daripada keadaan sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan suatu aktifitas 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 pendidik dalam mengajar (Rahmawati & Atmojo, 2021; Telaumbanua, 2022).

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. Pada abad 20 saat ini, di Indonesia terdapat banyak media berbasis teknologi yang sering digunakan oleh orang banyak untuk membantu proses pembelajaran, seperti *video* tutorial, *slideshow*, *video* animasi, *video*, ataupun jenis aplikasi lainnya.

Teknologi makin berkembang setiap tahunnya, hal ini juga membuat orang-orang mulai memakai berbagai program untuk membuat media agar membantu proses belajar mereka (Hapsari & Zulherman, 2021; Zulherman et al., 2021). Berbagai program yang sering di pakai di

Indonesia pada abad ke 20 saat ini dapat berupa *powerpoint*, *powtoon*, *prezi*, *kinemaster*, *canva*, dan lain sebagainya (Nurhayati et al., 2022). 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 (Salam & Adam, 2021). Adapun kelebihan dalam aplikasi *canva* 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 (Tanjung & Faiza, 2019). Hal ini diperkuat dengan adanya berbagai penelitian sebelumnya. Menurut hasil penelitian Rahmatullah, Inanna & Ampa (2020); Putra & Filianti (2022) 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.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di *workshop* kayu Fakultas Teknik Sipil pada semester Juli-Desember 2021 dan semester Januari-Juni 2022, bahwa para peserta didik kurang memahami secara mendalam 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, terlihat bahwa para peserta

didik hanya mengetahui beberapa jenis sambungan saja, seperti sambungan pen dan lubang ataupun ekor burung saja. Karena hal itu, para peserta didik hanya terfokus untuk membuat 2 jenis sambungan tersebut tanpa belajar tentang jenis sambungan lain yang tentunya juga harus mereka pelajari.

Dilakukan juga wawancara kepada 10 orang mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Bangunan Jurusan Teknik Sipil UNP yang telah menyelesaikan perkuliahan kayu, yakni 5 orang pada semester Juli–Desember 2022 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 peserta didik akan jenis sambungan apa yang akan mereka buat dan saat mempraktekannya peserta didik 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 (Analia & Yogica, 2021; Bakri et al., 2021). Oleh karena itu digunakan media untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran Praktek Kerja Kayu ini.

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.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research & development* (R&D) dengan model pengembangan *decide, design, develop, and evaluate* (DDD-E). *Decide* yang berarti analisis tujuan untuk materi, media, dan sasaran yang di tuju. *Design* yang berarti pembuatan komponen isi dan tampilan media. *Develop* yang berarti pengembangan media sesuai desain yang di rancang sebelumnya, dan *Evaluate* yaitu evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan dan tahap akhir. Pada tahap akhir akan dilakukan uji praktikalitas yang akan dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik setelah menggunakan media yang sudah dinyatakan valid oleh validator.

Subjek penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan yang sedang mengambil mata kuliah Praktek Kerja Kayu dengan kode sesi 202210610023, di mana jumlah mahasiswa yang belajar adalah sebanyak 18 orang.

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

### a. Tahap *Decide*

Tahap pertama menetapkan tujuan pembelajaran. Penentuan tujuan pembelajaran ini sudah ditetapkan sesuai dengan rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah Praktek Kerja Kayu. Membahas Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) atau bahan kajian kedua dari pembelajaran praktek kerja kayu yaitu

pengetahuan tentang sambungan kayu. pada materi tentang sambungan kayu, akan fokus pada pembahasan dari jenis sambungan balok pada kayu.

Tahapan selanjutnya menentukan tema media yang akan di pakai pada pembelajaran. Pada penelitian ini media pembelajaran yang di pilih untuk dikembangkan adalah media audio visual berbasis *web* gratis yaitu media *canva*. Dengan menggunakan program *canva* ini, nantinya akan dihasilkan sebuah produk media *audio visual* dalam bentuk sebuah *video* pembelajaran mengenai sambungan balok kayu.

Tahapan ketiga akan menjelaskan bagaimana cara menggunakan media atau akses untuk dapat menggunakan media tersebut. Media berbasis *canva* ini digunakan dengan menampilkan hasil output dari program *canva* yang berupa video pembelajaran. Video ini nantinya akan diupload melalui *google drive* ataupun *youtube* dan dapat di tonton atau di download langsung dalam format MP4 ataupun MKV. Media ini dapat ditampilkan atau di akses melalui *smartphone* atau *personal computer* seperti komputer atau *laptop* yang dapat ditampilkan dengan di bantu perangkat lain seperti proyektor untuk membantu proses pembelajaran.

Pemilihan sasaran penelitian merupakan tahapan terakhir pada tahap pengembangan model DDD-E ini. Peneliti menetapkan sasaran kepada 17 orang peserta didik Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Padang yang mengambil mata kuliah Praktek Kerja Kayu semester Juli–Desember 2022.

Evaluasi formatif yang dilakukan pada tahap *decide* yaitu dengan melakukan penilaian atau evaluasi menggunakan lembar evaluasi yang dilakukan oleh evaluator yang merupakan dosen Teknik sipil UNP yang ahli dalam bidang materi tentang perkuliahan Praktek Kerja Kayu. Evaluasi dilakukan terhadap materi pembelajaran yang akan di pakai mengenai

jenis jenis sambungan balok kayu pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu.

#### b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yaitu pembuatan *flowchart*, mendesain tampilan, membuat *storyboard*, dan evaluasi.

#### c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

##### 1) Produksi Media

Tahap ini mulai dilakukan dengan mengembangkan produksi komponen media seperti grafik, teks, video, animasi, dan audio. Selain itu, pada tahap ini harus memilih materi, gambar, *background*, dan konsep yang nantinya akan diterapkan menjadi video sesuai dengan konsep materi tentang jenis sambungan balok kayu. Media akan diimplementasikan secara nyata dengan menggunakan program *canva*.

##### 2) Pembuatan Instrumen Penelitian

Pada tahap ini, pembuatan instrumen meliputi pembuatan angket untuk validasi produk dan angket respon untuk peserta didik atau angket praktikalitas.

##### 3) Evaluasi

Evaluasi formatif yang dilakukan pada tahap *develop* yaitu dengan melakukan uji validasi terhadap instrumen produk dan instrumen praktikalitas serta melakukan validasi terhadap media pembelajaran *canva* yang akan di validasi oleh dosen jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Padang terkhususnya pada bidang Praktek Kerja Kayu dan juga media. Pada tahap validasi ini, dilakukan revisi sampai media dinyatakan valid oleh validator.

#### d. Tahap *Evaluate*

Untuk evaluasi tahap akhir akan dilakukan uji praktikalitas media tersebut. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket respon kepada mahasiswa yang sedang belajar Praktek Kerja Kayu di Fakultas Teknik Sipil Universitas Negeri

Padang periode Juli-Desember 2022. Uji coba produk ini dilakukan jika media yang diuji sudah dinyatakan valid oleh validator. Uji coba produk dilakukan dengan menampilkan video pembelajaran canva mengenai sambungan balok kayu kepada mahasiswa saat pembelajaran teori atau sebelum memulai pembelajaran praktek. Setelah video ditampilkan maka peserta didik dapat mengisi angket praktikalitas yang sudah disediakan untuk pengambilan data penelitian.

#### 5. Instrumen Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang digunakan untuk uji validasi media dan uji praktikalitas. Penelitian ini menghasilkan data berupa tingkat kevalidan yang di dapat dari uji validitas dan tingkat kepraktisan media yang nantinya diperoleh dari hasil pengisian respon angket yang akan diisi oleh peserta didik. Berikut teknik analisis data uji validitas media menggunakan rumus Aiken:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Indeks kesepakatan *rater*

S = Skor yang ditetapkan setiap *rater* di kurang skor terendah

n = Jumlah *rater*

c = Banyaknya kategori pilihan *rater*

Setelah didapatkan nilai validitas, maka dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1. Standar Penilaian

Standar Pencapaian (%)	Kategori
$76 \leq V \leq 100$	Sangat Valid
$51 \leq V \leq 75$	Valid
$26 \leq V \leq 50$	Kurang Valid
$0 \leq V \leq 25$	Tidak Valid

Berikut teknik analisis data uji praktikalitas media menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah didapatkan nilai praktikalitas, lalu dikategorikan sesuai dengan tingkat kepraktisan, seperti tabel 2, berikut:

Tabel 2. Kategori Praktikalitas

Standar Pencapaian (%)	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Tidak Praktis
0-20	Sangat Tidak Praktis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat menggunakan platform *canva*. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development*, yang mengacu pada model pengembangan DDD-E dengan tahapan sebagai berikut:

#### 1. Tahap *Decide* (Menetapkan)

Pada tahap ini, mula-mula menetapkan tujuan pembelajaran. Penentuan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah Praktek Kerja Kayu terkhusus pada materi Jenis Sambungan Kayu. Selanjutnya penentuan tema media yang akan di pakai pada pembelajaran. Pada penelitian ini media pembelajaran yang di pilih untuk dikembangkan adalah media audio visual berbasis *web* gratis yaitu media *canva*. Media berbasis *canva* ini dapat di akses melalui *smartphone*, *computer*, ataupun *laptop*. Kemudian menetapkan sasaran kepada peserta didik program studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Padang yang sedang mengambil mata kuliah Praktek Kerja Kayu. Saat semua sudah ditetapkan, selanjutnya langkah *decide* ini dievaluasi. Evaluasi formatif yang dilakukan pada tahap *decide* yaitu dengan melakukan penilaian terhadap materi pembelajaran yang akan di pakai mengenai jenis-jenis sambungan kayu pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu. Tahap ini di evaluasi oleh 3 (tiga) dosen ahli pada bidang Praktek Kerja Kayu yaitu Bapak Drs. Revian Body, MSA, Bapak Dr. Rijal

Abdullah, M.T, dan Bapak Dr. Juniman Silalahi, M.Pd.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *flowchart*, desain tampilan media pembelajaran, dan *storyboard*, lalu dilakukan evaluasi. Evaluasi formatif yang dilakukan pada tahap design yaitu dengan melakukan penilaian terhadap *flowchart*, tampilan, dan *storyboard* yang nantinya akan digunakan untuk membuat media pembelajaran menggunakan *canva*. Tahap ini dievaluasi oleh 1 (satu) orang dosen ahli pada bidang Media Pembelajaran yang bernama Ibu Laras Oktavia Andreas, S.Pd, M.Pd.T dan 2 (dua) orang dosen ahli pada bidang Praktek Kerja Kayu yaitu bapak Dr. Rijal Abdullah, M.T dan bapak Dr. Juniman Silalahi, M.Pd.

## 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini mulai dilakukan dengan melakukan pengembangan dengan produksi komponen media seperti grafik, teks, video, animasi, dan audio. Selain itu materi, gambar, *background*, dan konsep yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya diterapkan menjadi video sesuai konsep yang diinginkan. Media akan diimplementasikan secara nyata dengan menggunakan program *canva*. Setelah persiapan selesai, gambar tersebut akan dianimasikan sesuai dengan naskah yang sudah di buat. Setelah animasi mentah selesai, akan di mulai proses koreksi dan *editing* terhadap media tersebut untuk menghindari kesalahan dan memastikan *file* yang dihasilkan dapat digunakan dengan lancar. Setelah selesai, media yang sudah dibuat menggunakan program *canva* tadi akan di *export* ke dalam format mp4 ataupun MKV dan nantinya akan dimasukkan ke *personal computer* agar lebih mudah digunakan, kemudian dilakukan evaluasi. Evaluasi formatif yang dilakukan pada tahap develop yaitu dengan melakukan uji validasi media pembelajaran berbasis *canva*. Uji validasi ini dilakukan oleh 1

(satu) orang dosen ahli pada bidang media pembelajaran yang bernama Ibu Laras Oktavia Andreas, S.Pd, M.Pd.T dan 2 (dua) orang dosen ahli pada bidang Praktek Kerja Kayu yaitu bapak Dr. Rijal Abdullah, M.T dan bapak Dr. Juniman Silalahi, M.Pd. Pada tahap validasi ini, peneliti akan melakukan revisi hingga media dinyatakan valid dan layak digunakan oleh validator. Uraian penilaian uji validasi media pembelajaran berbasis Canva dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian Uji Validitas

Aspek Penilaian	V%	Ket
Materi		
Tampilan	91,11	Sangat Valid
Kemudahan	88,89	Sangat Valid
Waktu	86,67	Sangat Valid
Manfaat	97,22	Sangat Valid
Media		
Tampilan	94,44	Sangat Valid
Materi	88,89	Sangat Valid
Audio	91,11	Sangat Valid
Total	91,19	Sangat Valid

## 4. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Untuk evaluasi tahap akhir dilakukan uji praktikalitas media yang sudah di validasi dengan memberikan angket respon kepada mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Bangunan yang sedang mengambil mata kuliah Praktek Kerja Kayu di Fakultas Teknik Sipil Universitas Negeri Padang periode Juli-Desember 2022. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *canva* pada materi Sambungan Kayu yang dikembangkan. Hasil pengisian angket penilaian praktikalitas dapat di lihat pada tabel 4, berikut.

Tabel 4. Penilaian Uji Praktikalitas

Aspek Penilaian	Nilai Praktikalitas	Ket.
Tampilan	88,05	Sangat Praktis
Manfaat	88,88	Sangat Praktis
Kemudahan	86,38	Sangat Praktis
Waktu	87,78	Sangat Praktis
Rata-Rata	87,78	Sangat Praktis

## Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *canva*. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran pada mata kuliah praktek kerja kayu khususnya pada materi jenis-jenis sambungan kayu, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model penelitian DDD-E yang terdiri dari tahap *decide*, *design*, *development* dan *evaluate*. Tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap *Decide*

Tahap awal adalah tahap *decide* yaitu melakukan observasi serta melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah praktek kerja kayu dan mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Bangunan yang sudah mengambil mata kuliah praktek kerja kayu mengenai kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebagai langkah pengumpulan informasi awal. Dari informasi yang dikumpulkan, ditemukan permasalahan berupa belum adanya media pembelajaran berbasis *canva* dan sedikitnya materi yang dijelaskan pada materi jenis-jenis sambungan kayu. Dari informasi yang didapatkan saat observasi dan wawancara serta pertimbangan dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik, maka di pilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* pada materi jenis-jenis sambungan kayu.

### 2. Tahap *Design*

Setelah menentukan media yang akan dikembangkan, selanjutnya melakukan langkah ke-2 yaitu *design* atau perancangan. Langkah ini adalah tahap membuat media yang akan dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran. Setelah menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan, selanjutnya adalah

menyusun produk awal media pembelajaran berbasis *canva* mulai dari membuat *flowchart*, menyusun tampilan awal, hingga membuat *storyboard*.

### 3. Tahap *Development*

Tahap selanjutnya adalah *development* atau pengembangan yang terdiri dari uji validitas media dan uji praktikalitas. Tingkat validitas media didapatkan dari penilaian validator, sedangkan tingkat praktikalitas media didapatkan dari tanggapan mahasiswa. Sebelum di uji praktikalitas, media pembelajaran miniatur rangka atap terlebih dahulu dilakukan uji validitasnya oleh ahli. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa lembaran angket untuk validasi dan praktikalitas dengan kisi-kisi yang berbeda. Penelitian ini telah melewati uji validitas dan uji praktikalitas.

Berdasarkan penilaian uji validitas media, dapat di lihat bahwa nilai validasi produk mendapatkan skor 91,19% dengan kategori sangat valid, dan dapat diartikan bahwa media dan materi yang di buat sudah sesuai.

### 4. Tahap *Evaluate*

Setelah media di uji validitasnya, selanjutnya melakukan evaluasi tahap akhir dengan menguji praktikalitas media. Uji praktikalitas media dilakukan kepada 18 mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Padang yang sedang mengambil mata kuliah praktek kerja kayu. Berdasarkan tabel penilaian uji praktikalitas, dapat dilihat bahwa praktikalitas media mendapatkan skor 87,78% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Riono & Fauzi (2022) bahwa produk yang dibuat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

## KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu 1). diperolehnya penilaian validitas media pembelajaran berbasis *canva* untuk materi jenis-jenis sambungan kayu pada mata kuliah praktek kerja kayu di jurusan teknik sipil Universitas Negeri Padang; 2). diperolehnya penilaian tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis *canva* untuk materi jenis-jenis sambungan kayu pada mata kuliah praktek kerja kayu di Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Padang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
- Dakhi, O., Irfan, D., Jama, J., Ambiyar, A., Simatupang, W., Sukardi, S., & Zagoto, M. M. (2022). Blended Learning And Its Implications For Learning Outcomes Computer And Basic Networks For Vocational High School Students In The Era Of COVID-19 Pandemic. *International Journal of Health Sciences*, 6(S4).  
<https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS4>
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar., & Ishak. (2020). Blended Learning: A 21st Century Learning Model At College. *International Journal Of Multi Science*, 1(8), 50-65.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hapsari, G., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.  
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138.  
<https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran



- Pai-Bp Di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>
- Salam, M. Y., & Adam Mudinillah. (2021). Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101-111. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.20650>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Telaumbanua, A. (2022). Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.5>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>
- Zalukhu, J. J., Telaumbanua, D., & Ziliwu, D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 473–485. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.62>
- Zulherman, Z., Amirullah, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*

(*Indonesian Journal of Science Education*), 9(1), 1–10.