

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI RIAS WAJAH FANTASI (*BODY PAINTING*)

Nadya Sabrine Waluyo

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

[nadyasabrine.20055@mhs.unesa.ac.id](mailto:nadyasabrine.20055@mhs.unesa.ac.id)

Octaverina Kecvara Pritasari, Arita Puspitorini, Nia Kusstianti

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

[octaverinakecvara@unesa.ac.id](mailto:octaverinakecvara@unesa.ac.id)

### Abstrak

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual adalah Canva. Media pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep rias wajah fantasi dengan lebih baik dan mengaplikasikannya dalam praktik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) proses pengembangan media pembelajaran; 2) kelayakan modul ajar dan media pembelajaran; 3) hasil belajar psikomotorik siswa; dan 4) respon siswa mengenai media pembelajaran audio visual berbasis Canva pada materi Rias Wajah Fantasi di SMK Negeri 3 Probolinggo. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Probolinggo dengan subjek penelitian siswa kelas XI Jurusan Kecantikan yang berjumlah 26 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran telah melewati tahapan ADDIE yang sistematis dengan tingkat kelayakan materi dan media masing – masing 96,6% dan 88,5%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Rata – rata hasil belajar psikomotorik pada tes kinerja siswa adalah 89,6 dan dinyatakan 100% tuntas. Respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh persentase 94,2%, yang menunjukkan sangat tertarik. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran audio visual berbasis Canva layak digunakan dan efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar psikomotorik siswa pada materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*)

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Audio Visual, Canva, Rias Wajah Fantasi, *Body Painting*

### Abstract

*One platform that can be used to develop audio-visual-based learning media is Canva. Canva-based learning media is expected to help students better understand the concepts of fantasy makeup and apply them in practice. This study aims to determine: 1) the process of developing the learning media; 2) the feasibility of the teaching module and learning media; 3) students psychomotor learning outcomes; and 4) students responses regarding the Canva-based audio-visual learning media on Fantasy Makeup at SMK Negeri 3 Probolinggo. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted at SMK Negeri 3 Probolinggo with the research subjects being 26 11th-grade students majoring in Beauty. The results showed that the development process of the learning media went through the systematic stages of ADDIE with material and media feasibility levels of 96.6% and 88.5%, both categorized as very valid. The average psychomotor learning outcome on the student performance test was 89.6, with 100% of students meeting the criteria. Student responses to the learning media obtained a percentage of 94.2%, indicating high interest. Therefore, it can be concluded that Canva-based audio-visual learning media is feasible and effective in optimizing students psychomotor learning outcomes in Fantasy Makeup (Body Painting).*

**Keywords:** Learning Media, Audio Visual, Canva, Fantasy Makeup, Body Painting

### PENDAHULUAN

Pembelajaran rias wajah fantasi di SMK Negeri 3 Probolinggo sering menghadapi tantangan karena keterbatasan media pembelajaran yang efektif. Metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi langsung tidak cukup menarik dan interaktif yang mengakibatkan siswa tidak termotivasi dan menyebabkan hasil belajar

rendah. Inovasi dalam media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Penggunaan media audio visual berbasis Canva diharapkan dapat mengoptimalkan pemahaman siswa mengenai perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan praktik Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*). Canva menawarkan kemudahan penggunaan dan berbagai elemen

multimedia yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis Canva, menilai kelayakan modul ajar dan media pembelajaran, mengukur hasil belajar psikomotorik siswa, dan mengumpulkan respon siswa mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Canva pada materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*). Pengembangan media pembelajaran ini relevan dengan kurikulum yang berlaku di SMK Negeri 3 Probolinggo, serta didukung oleh kebijakan pendidikan yang mendorong penggunaan teknologi dan media inovatif dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pengajaran, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kesiapan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah, serta berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran di bidang kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian pada elemen Rias Wajah materi Rias Wajah Fantasi.

Media pembelajaran yakni alat, bahan, atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu memudahkan penyampaian materi antara pengajar dan siswa (Arsyad, 2011). Jenis – jenis media pembelajaran adalah media visual, media audio, media audio visual, dan media digital. Media pembelajaran audio visual merupakan media yang menggabungkan komponen audio (suara) dan visual (gambar atau video) dengan tujuan menyampaikan materi pembelajaran. Media ini memiliki karakteristik interaktif dan mampu menyajikan konten yang lebih menarik dan dinamis.

Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis web untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk poster, presentasi, dokumen, dan konten media sosial, menggunakan templat yang telah disediakan. Fitur – fitur utama Canva adalah desain templat, *drag and drop interface*, koleksi elemen desain, kolaborasi, dan *export and sharing options*. Relevansi Canva untuk materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*) adalah untuk visualisasi teknik rias, dokumentasi karya siswa, penyampaian materi teoritis, dan kolaborasi serta *feedback*.

Kelayakan media pembelajaran adalah suatu ukuran untuk menentukan sejauh mana suatu media pembelajaran dapat diterima dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, penilaian kelayakan ini mencakup berbagai elemen.

Aspek -aspek penilaian kelayakan materi pada media pembelajaran adalah 1) kesesuaian materi dengan

kurikulum; 2) kualitas isi dan materi; 3) penyajian materi; 4) keterlibatan dan aktivitas siswa, dan 5) kelengkapan materi. Sedangkan aspek untuk kelayakan media adalah 1) kualitas desain dan audio visual; 2) kemudahan penggunaan oleh siswa dan guru; 3) fleksibilitas dan adaptabilitas; 4) aksesibilitas, dan 5) kolaborasi atau interaktivitas.

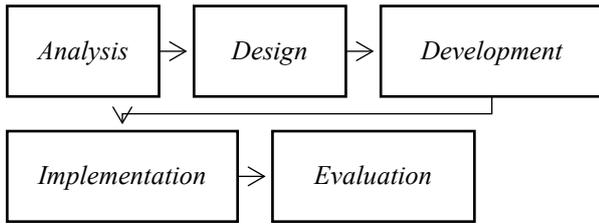
Hasil belajar psikomotorik adalah hasil belajar yang menjadi fokus penelitian ini. Hasil belajar merupakan kompetensi tertentu yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar psikomotorik merujuk pada kemampuan fisik atau keterampilan motorik yang dikembangkan melalui proses pembelajaran dan latihan. Keterampilan psikomotorik melibatkan koordinasi antara otak dan otot untuk melakukan gerakan yang terkoordinasi dan tepat. Hasil belajar ini penting dalam berbagai bidang yang memerlukan keterampilan fisik, termasuk seni, olahraga, pekerjaan tangan, dan aplikasi teknis.

Respon siswa dalam konteks pendidikan merujuk pada tanggapan atau reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap berbagai aspek pembelajaran, termasuk materi, media pembelajaran, metode pengajaran, dan lingkungan pembelajaran. Respon siswa dapat bervariasi dari reaksi emosional, kognitif, hingga perilaku yang tercermin dalam interaksi mereka dengan materi pembelajaran. Indikator yang digunakan untuk mengukur bagaimana siswa merespons terhadap media pembelajaran adalah 1) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran; 2) media pembelajaran menarik minat siswa dalam belajar; 3) media pembelajaran meningkatkan motivasi siswa; dan 4) media pembelajaran membantu pemahaman siswa.

Rias wajah fantasi (*body painting*) adalah bentuk seni yang menggunakan wajah atau tubuh manusia sebagai kanvas untuk menciptakan desain yang kreatif dan imajinatif. Poin penting dalam rias wajah fantasi (*body painting*) adalah tema, rias wajah dan rambut, rias raga (*body painting*), busana, dan aksesoris. Terdapat beberapa tahapan dalam merias wajah fantasi, yaitu tahap 1) perencanaan; 2) persiapan; dan 3) praktik rias wajah fantasi.

## METODE

Jenis penelitian menggunakan *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model penelitian ini menggunakan tahapan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu; *Analysis* (analisis), *Design* (desain) *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).



Skema 1. Tahapan Model ADDIE  
(Sumber : Waluyo, 2024)

Sasaran pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Kecantikan yang berjumlah 26 orang di SMK Negeri 3 Probolinggo yang mendapatkan mata pelajaran Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah 1) observasi mengenai proses pengembangan media; 2) observasi kelayakan modul ajar dan media pembelajaran; 3) tes kinerja siswa; dan 4) angket respon siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah 1) panduan proses pengembangan media; 2) lembar validasi ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan skala likert; 3) lembar tes kinerja siswa; dan 4) lembar angket respon siswa dengan skala likert.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah 1) analisis tahapan proses pengembangan media mengenai tahapan proses pengembangan media menggunakan model ADDIE; 2) analisis data lembar validasi modul ajar dan media pembelajaran menggunakan rumus persentase (%) dan kriteria kelayakan modul ajar dan media pembelajaran; 3) analisis data tes kinerja siswa menggunakan nilai rata-rata (*mean*) siswa dan persentase ketuntasan; dan 4) analisis data angket respon siswa menggunakan rumus persentase (%) dan kriteria persentase respon siswa.

Mencari persentase kelayakan modul ajar dan media pembelajaran dihitung dengan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum S}{\sum Max} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase (%)

$\sum S$  = Jumlah skor dari ahli

$\sum Max$  = Skor maksimal

Tabel interval kriteria kelayakan modul ajar dan media pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Persentase Kelayakan Modul Ajar dan Media Pembelajaran

Interval	Kriteria	Nilai
80% - 100%	Sangat valid/sangat layak	5
60% - 79,9%	Valid/layak	4
40% - 59,9%	Cukup valid/cukup layak	3
20% - 39,9%	Kurang valid/kurang layak	2
0% - 19,9%	Sangat kurang valid/layak	1

Mencari nilai rata-rata dan mencari persentase ketuntasan dihitung dengan rumus berikut ini :

$$\mu = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

$\mu$  = Mean (rata-rata)

$\sum X_i$  = Jumlah seluruh nilai siswa

n = Jumlah data observasi dalam sampel

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa lulus KKTP}}{\text{Total siswa}} \times 100$$

Tabel interval kriteria persentase respon siswa yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Respon Siswa

Interval	Kriteria
76% - 100%	Sangat tertarik
51% - 75%	Tertarik
26% - 50%	Kurang tertarik
0% - 25%	Sangat tidak tertarik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual ini. Ada lima tahap pengembangan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

#### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil wawancara dan observasi dengan guru serta siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, kurang menarik dan interaktif, yaitu metode ceramah dan media yang dibagikan langsung dari *YouTube* ke grup *WhatsApp* siswa. Selain itu, sumber belajar alternatif yang bisa diakses oleh siswa di luar jam pelajaran masih sangat terbatas dan waktu tatap muka di kelas juga terbatas. Berdasarkan analisis yang dilakukan terkait materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah elemen Rias Wajah dengan materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*). Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*) memerlukan penjelasan visual dan demonstrasi langkah-langkah yang jelas. Selanjutnya adalah analisis mengenai fasilitas yang dapat menunjang implementasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan kondisi baik, antara lain, setiap kelas memiliki LCD proyektor, satu speaker, masing-masing guru memiliki laptop, dan sumber daya listrik yang memadai. Analisis selanjutnya adalah analisis teknologi. Guru dan siswa di SMK Negeri 3 Probolinggo umumnya sudah familiar dengan teknologi dasar dan memiliki akses ke perangkat yang memadai untuk menggunakan aplikasi *Canva*. Namun, diperlukan pelatihan tambahan untuk memaksimalkan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pertama membuat perencanaan konten. Konten dirancang dengan menggunakan *template* Canva yang mencakup materi rias wajah, video tutorial, infografis, dan *slide* presentasi interaktif. Selanjutnya adalah membuat *Storyboard* dan *template* Canva, yang dirancang mencakup setiap langkah dalam proses Rias Wajah Fantasi, mulai dari teori, persiapan rias wajah fantasi, pelaksanaan rias wajah fantasi, hingga hasil akhir. Setiap langkah dilengkapi dengan visual, audio, dan penjelasan. Kemudian menyusun perangkat pembelajaran atau modul ajar, yang mana modul ajar

disusun sebagai panduan bagi peneliti dalam mengimplementasikan media pembelajaran di kelas.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pertama dalam pengembangan adalah mengumpulkan semua materi pendukung, seperti gambar, video, teks, dan elemen desain lain yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Pembuatan Konten menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan konten sesuai dengan *storyboard* dan *template* yang telah dibuat. Setelah itu menyunting dan menyempurnakan konten untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.



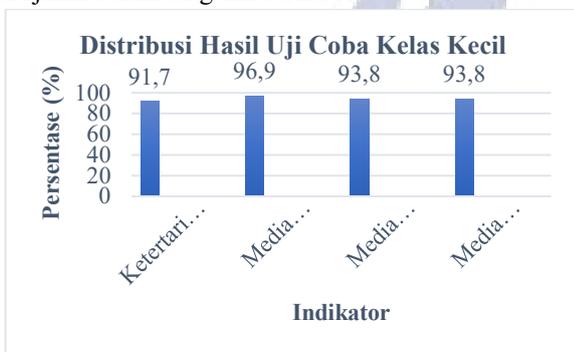
Gambar 1. (a) Tampilan Pembuka; (b) Tampilan Daftar Isi; (c) Tampilan Apersepsi; (d) Tampilan Tujuan Pembelajaran; (e) Tampilan Pertanyaan Pemantik; (f) Tampilan Materi; (g) Tampilan Latihan Soal; dan (h) Tampilan Penutup

Tahap selanjutnya adalah tahap observasi ahli, yaitu untuk menilai kelayakan modul ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti melakukan konsultasi dengan satu guru Jurusan Kecantikan SMK

Negeri 3 Probolinggo mengenai kelayakan modul ajar yang telah dibuat. Tujuan mengobservasi kelayakan untuk meminta saran dan masukan guru untuk memastikan bahwa modul ajar telah sesuai dengan

metri dan memenuhi kebutuhan siswa. Media yang telah dikembangkan kemudian diobservasi oleh ahli materi dan ahli media untuk diberikan saran dan masukan terkait aspek kevalidan. Ahli materi berjumlah empat orang, yakni tiga orang dosen Prodi S1 Pendidikan Tata Rias dan satu Guru Jurusan Kecantikan di SMK Negeri 3 Probolinggo. Ahli media yaitu satu orang dosen S1 Pendidikan Teknik Elektro yang telah mengampu mata kuliah Literasi Digital pada Prodi S1 Pendidikan Tata Rias.

Kemudian tahap uji coba kelas kecil. Uji coba kelas kecil dilakukan pada beberapa siswa kelas XII Kecantikan, SMK Negeri 3 Probolinggo sebanyak 6 orang dengan masing – masing 2 orang untuk hasil belajar rendah, sedang, dan tinggi, untuk mendapatkan umpan balik mengenai kualitas dan efektivitas media pembelajaran. Distribusi hasil uji coba kelas kecil disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Distribusi Hasil Uji Coba Kelas Kecil

Berdasarkan penyajian diagram tersebut, maka diperoleh bahwa pada indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, memperoleh persentase 91,7% yang menunjukkan bahwa masuk dalam kategori sangat tertarik. Ditinjau pada indikator media pembelajaran menarik minat siswa dalam belajar, memperoleh persentase 96,9%, masuk dalam kategori sangat tertarik.

Ditinjau pada indikator media pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa, memperoleh persentase 93,8%, masuk dalam kategori sangat tertarik. Ditinjau pada indikator media pembelajaran membantu pemahaman siswa, memperoleh persentase 93,8%, masuk dalam kategori sangat tertarik.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Menerapkan implementasi media pembelajaran audio visual berbasis Canva dalam proses pembelajaran di kelas. Implementasi dimulai dengan tahapan 1) menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan media Canva beserta cara penggunaannya; 2) melakukan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan; 3) siswa kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut; 4) dorong siswa untuk berinteraksi dan diskusi untuk mendalami materi yang disampaikan; 5) memberikan kesempatan siswa untuk mengimplementasikan pembelajaran yang mereka dapat dengan cara melakukan latihan terstruktur/latihan terbimbing; 6) setelah memberikan latihan terbimbing, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan praktik mandiri. Pada saat implementasi pada tahap praktik mandiri, dilakukan pengumpulan data untuk menilai efektivitas penggunaan media yang nantinya diukur melalui hasil belajar psikomotorik siswa dan menilai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran canva yang nantinya diukur melalui angket respon siswa. Hasil belajar psikomotorik siswa berupa tes kinerja yang mengukur kemampuan siswa dalam merencanakan dan mengimplementasikan teknik rias wajah secara mandiri.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Mengumpulkan umpan balik/revisi media pembelajaran selama tahap pengembangan dan implementasi untuk melakukan perbaikan berkelanjutan pada media pembelajaran.

Tabel 3. Pengembangan Media Pembelajaran Sebelum dan Setelah Revisi

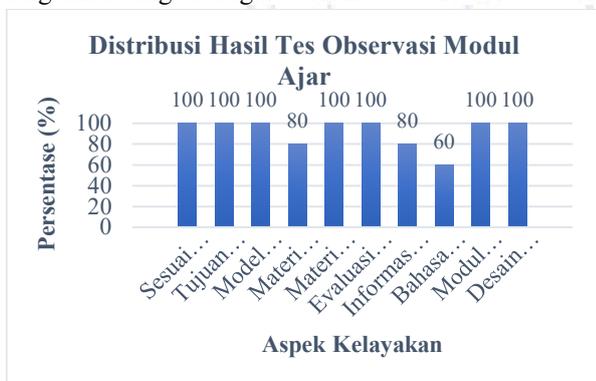
No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		
	Saran Halaman cover perlu diberi logo prodi, Unesa, dan SMK.	Perbaikan Halaman cover telah diberi logo prodi, Unesa, dan SMK.

2.		
	Saran Jenis rias fantasi nasional, foto diganti lebih cantik	Perbaikan Foto pada jenis rias fantasi nasional telah diganti lebih cantik
3.	Tidak ada keterangan biodata peneliti	
	Saran Berikan biodata peneliti/pembuat media di paling belakang atau halaman kedua media	Perbaikan Menambahkan slide biodata peneliti di slide paling akhir media.

Proses pengembangan media audio visual berbasis Canva dengan model ADDIE ini telah menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan efektif untuk proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Fitriana (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Mata Pelajaran Kimia dengan Model ADDIE" menemukan bahwa proses pengembangan media pembelajaran melalui tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation mampu menghasilkan media yang efektif dan efisien.

**Kelayakan Modul ajar dan Media Pembelajaran**

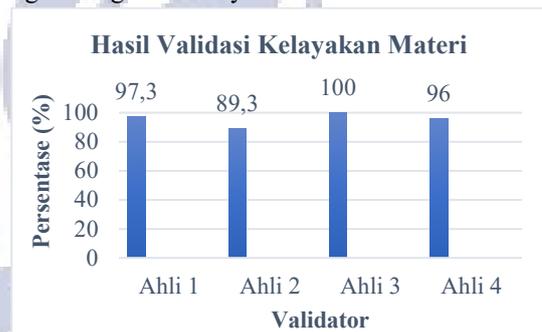
Hasil observasi kelayakan modul ajar memperoleh persentase kelayakan sebesar 90%. Pada tabel interval skala 5 berada pada rentang persentase 80% - 100% dengan kategori sangat valid/layak. Adapun hasil distribusi kriteria kelayakan modul ajar disajikan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Distribusi Hasil Tes Observasi Modul Ajar

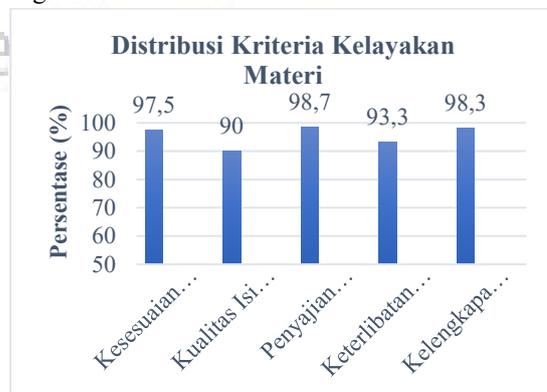
Hasil observasi oleh ahli materi memperoleh persentase kelayakan materi yaitu 95,6%. Pada tabel

interval skala 5 berada pada 80% - 100% dengan kategori sangat valid/layak.



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Kelayakan Materi

Berdasarkan kriteria kelayakan materi pada media pembelajaran di BAB II, hasil persentase masing – masing kriteria disajikan dengan diagram batang sebagai berikut.

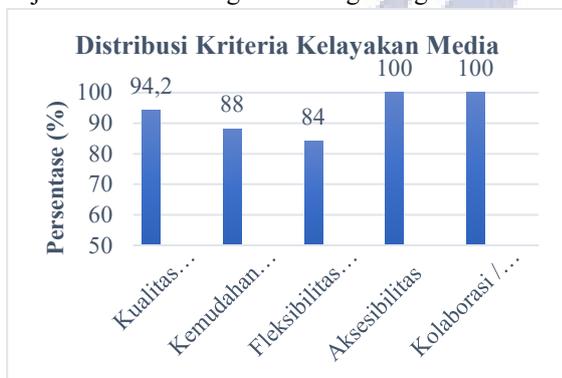


Gambar 4. Diagram Distribusi Kriteria Kelayakan Materi

Berdasarkan penyajian diagram di atas, maka diperoleh bahwa ditinjau dalam aspek kesesuaian materi

dengan kurikulum didapatkan persentase 97,5%, termasuk dalam kategori sangat valid. Ditinjau dari kualitas isi dan materi didapatkan persentase 90%, termasuk dalam kategori sangat valid. Ditinjau dari aspek penyajian materi diperoleh persentase 98,75%, termasuk dalam kategori sangat valid. Ditinjau dari aspek keterlibatan dan aktivitas siswa didapatkan persentase 93,3%, termasuk dalam kategori sangat valid. Yang terakhir ditinjau dari aspek kelengkapan materi didapatkan persentase 98,3%, termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil observasi oleh ahli media diperoleh persentase kelayakan media yaitu 88,5%. Pada tabel interval skala 5 berada pada 80% - 100% dengan kategori sangat valid/layak. Berdasarkan kriteria kelayakan media di BAB II, hasil persentase masing – masing kriteria disajikan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Distribusi Kriteria Kelayakan Media

Berdasarkan penyajian diagram tersebut, maka diperoleh bahwa ditinjau dalam kualitas desain & audio visual didapatkan persentase 94,2%, termasuk dalam kategori sangat valid. Ditinjau dari kemudahan penggunaan oleh siswa dan guru didapatkan persentase 88%, termasuk dalam kategori sangat valid. Ditinjau dari aspek fleksibilitas dan adaptabilitas didapatkan persentase 84% termasuk dalam kategori sangat valid. Ditinjau dari aspek aksesibilitas didapatkan persentase 100%, termasuk dalam kategori sangat valid. Yang terakhir ditinjau dari aspek kolaborasi / interaktivitas didapatkan persentase 100%, termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil validasi kelayakan materi dan media pembelajaran berbasis canva mendapatkan persentase 96,6% dan 88,5%, berarti media pembelajaran berbasis Canva sangat layak digunakan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Widodo (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menetapkan bahwa media pembelajaran yang mendapatkan skor validasi  $\geq 85\%$  dari ahli dianggap sangat layak. Penelitian ini mendukung bahwa media berbasis Canva dengan

validasi tinggi memenuhi standar kelayakan yang ketat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

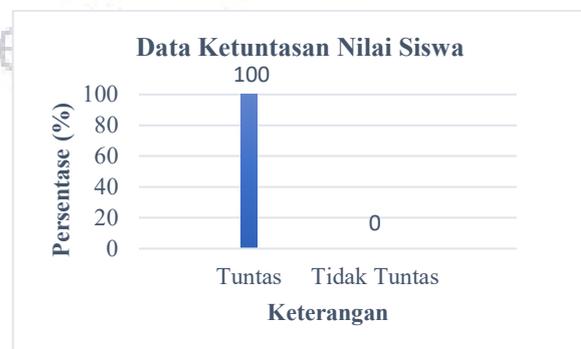
### Hasil Belajar Psikomotorik Siswa pada Materi Rias Wajah Siswa

Data hasil psikomotorik siswa pada tes kinerja memperoleh rata – rata nilai sebesar 89,6 yang mana sudah memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*) yaitu 78. Persentase distribusi hasil tes kinerja siswa disajikan pada diagram batang berikut.



Gambar 6. Diagram Distribusi Hasil Tes Kinerja Siswa

Berdasarkan penyajian diagram tersebut, maka diperoleh ditinjau dalam penilaian aspek perencanaan Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*), rata - rata siswa mendapatkan nilai 91,1, menunjukkan bahwa pada aspek tersebut siswa telah melampaui nilai KKTP. Ditinjau dari penilaian aspek persiapan Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*), rata - rata siswa mendapatkan nilai 100, yang mana seluruh siswa mendapatkan nilai sempurna pada aspek tersebut. Ditinjau dari penilaian aspek hasil Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*), rata – rata siswa mendapatkan nilai 85,5, yang termasuk melampaui KKTP. Dihitung dengan rumus ketuntasan, diperoleh bahwa siswa dinyatakan 100% tuntas pada tes kinerja materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*), dengan penyajian data menggunakan diagram sebagai berikut.



Gambar 7. Diagram Data Ketuntasan Nilai Siswa

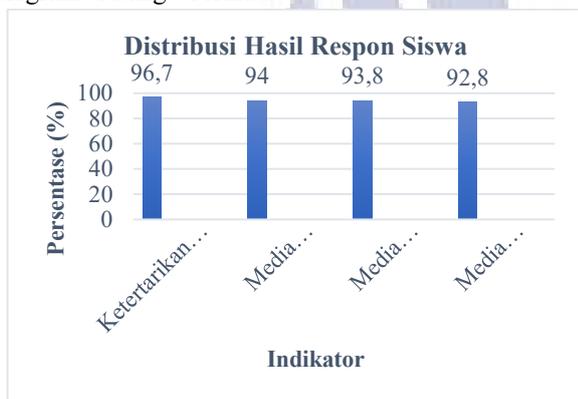
Dikaitkan dengan penelitian sebelumnya, oleh Kusumawati (2020) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotorik Siswa” menemukan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa, dengan tingkat ketercapaian tuntas hampir 100%. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang mendukung temuan Wulandari, dimana penggunaan media audio visual berbasis Canva mengoptimalkan pemahaman dan keterampilan siswa yang terlihat melalui nilai hasil belajar psikomotorik siswa yang tinggi.

### Respon Siswa pada Materi Rias Wajah Fantasi (Body Painting)

Hasil respon siswa dalam pengalaman mereka setelah mendapatkan penjelasan materi menggunakan media yang dikembangkan memperoleh persentase hasil respon siswa sebesar 94,2%. Pada tabel interval skala 4 berada pada interval 76% - 100% dengan kategori sangat tertarik.

Berdasarkan indikator respon siswa di BAB II, hasil persentase masing – masing indikator disajikan dalam diagram batang berikut.



Gambar 8. Diagram Distribusi Hasil Respon Siswa

Berdasarkan penyajian diagram tersebut, diperoleh bahwa pada indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, diperoleh persentase 96,7%, masuk dalam kategori sangat tertarik. Ditinjau pada indikator media pembelajaran menarik minat siswa dalam belajar, diperoleh persentase 94%, masuk dalam kategori sangat tertarik. Ditinjau pada indikator media pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa, diperoleh persentase 93,8%, masuk dalam kategori sangat tertarik. Ditinjau pada indikator media pembelajaran membantu pemahaman siswa, diperoleh persentase 92,8%, masuk dalam kategori sangat tertarik.

Jika respon siswa dikaitkan dengan hasil belajar, data dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan Canva berdampak positif pada motivasi, pemahaman, dan minat belajar siswa. Dibuktikan dengan persentase respon siswa sebesar 94,2% menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa media ini meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak positif pada partisipasi dan keterlibatan dalam pembelajaran, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik

dibuktikan dengan nilai tes hasil belajar yang tinggi, dan terdapat motivasi belajar yang berkorelasi dengan usaha siswa dalam belajar serta hasil belajar yang lebih baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aulia (2021) berjudul “Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva” menunjukkan bahwa 90% siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis Canva. Mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik dengan materi yang disampaikan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Canva pada materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*) di SMK Negeri 3 Probolinggo, beberapa simpulan dapat diambil sebagai berikut.

#### 1. Proses Pengembangan Media

Proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Canva pada materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*) di SMK Negeri 3 Probolinggo telah melalui tahap-tahap yang sistematis dan terstruktur, sesuai dengan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis (*Analysis*) yaitu analisis kebutuhan, materi, fasilitas sekolah, dan teknologi. Tahap desain (*design*) berisikan proses perancangan pengembangan media, instrumen penilaian media, dan perangkat pembelajaran (modul ajar). Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap membuat dan mengembangkan media dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya menggunakan Canva dan tahap observasi kelayakan media pembelajaran oleh ahli. Tahap implementasi (*implementation*) yaitu media yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas XI Jurusan Kecantikan SMK Negeri 3 Probolinggo. Tahap evaluasi (*evaluation*) yaitu berupa evaluasi mengenai media agar diperbaiki sesuai dengan saran, masukan, dan rekomendasi perbaikan dari ahli.

#### 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi oleh ahli materi dan media, media pembelajaran berbasis Canva ini dinilai sangat layak digunakan. Ahli materi dan media menilai media ini sangat membantu dalam menyampaikan konsep Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*) dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Hasilnya, media pembelajaran dinilai telah mencukupi kriteria kelayakan media dengan sangat baik.

#### 3. Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada materi Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*) terbukti mengoptimalkan hasil belajar psikomotorik siswa. Hasil tes kinerja siswa yang tinggi menunjukkan bahwa siswa

memahami konsep, persiapan, dan pelaksanaan pada Rias Wajah Fantasi (*Body Painting*) dengan baik.

#### 4. Respon Siswa

Respon siswa terhadap media pembelajaran dengan Canva sangat positif. Siswa merasa media ini menarik dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain itu, mereka menyatakan bahwa materi yang disajikan meningkatkan minat mereka dalam belajar serta lebih mudah dipahami karena visualisasi yang menarik dan interaktif.

#### Saran

Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

##### 1. Bagi Guru

Guru sebaiknya terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

##### 2. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai bagi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dengan teknologi.

##### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan platform atau alat digital lain yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

Andriani, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Aksesibilitas Pembelajaran di SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 22-35.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aulia, R. (2021). Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Vol. 5, No. 2, pp. 112-125.

Fitriana, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Mata Pelajaran Kimia dengan Model ADDIE". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 13, No. 1, pp. 45-58.

Hidayat, R. (2020). Evaluasi Kualitas Isi Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 15(1), 34-46.

Putri, A. (2020). Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 6(3), 85-92.

Putri, M. A. (2019). Efektivitas Penggunaan Aplikasi

Canva sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 67-78.

Santoso, B. (2019). Pembelajaran Rias Wajah Fantasi di SMK: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 55-67.

Setiawan, R. (2020). Evaluasi Adaptabilitas Media Pembelajaran Digital di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 19(4), 78-90.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Analisis Validitas dan Reliabilitas Materi Pembelajaran Berbasis Digital di SMA Negeri 5 Bandung. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(4), 88-99.

Suryani, T. (2018). Evaluasi Media Pembelajaran: Metode dan Instrumen. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 10(2), 123-135.

Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45-54.

Wibawa, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 12(2), 45-56.

Wulandari, E. (2020). Efektivitas Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(3), 102-115.

Yusuf, M. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 112-120.