

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN RIAS WAJAH FOTO SISWA KECANTIKAN SMKN 1 POGALAN TRENGGALEK

Elnanda Putri Jayanti

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

elnandaputri.21009@mhs.unesa.ac.id

Biyani Yesi Wilujeng¹, Nieke Andina Wijaya², Sri Dwiyantri³

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis Canva sebagai media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang tidak berulang-ulang, dan siswa tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan tes hasil belajar kognitif dan psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan (1) Skor rata-rata keseluruhan tingkat kesesuaian media ditinjau dari media, materi dan bahasa sebesar 4,64 poin, dan standar "sangat layak"; (2) Analisis statistik hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa hasil belajar tes awal dan tes akhir mengalami peningkatan yang signifikan dengan hasil Asymp. Sig. (2 tailed) adalah 0,000, maka nilai sig. < 0,05 menunjukkan penerimaan hipotesis, sedangkan hasil belajar psikomotorik rata-rata 86 > KKTP 80 menunjukkan tuntas secara keseluruhan. (3) Hasil analisis respons siswa menunjukkan kategori "sangat baik" dengan persentase sebesar 98%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MPI berbasis Canva sangat baik untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian akademik dan meningkatkan respons siswa terhadap pengajaran.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), Canva, Rias Wajah Foto, R&D.

Abstract

Canva-based interactive learning multimedia (MPI) as a learning medium can create learning that is not repetitive, and students will not feel bored during the learning process. The type of research used is research and development (R&D). The data collection methods used were observation, questionnaires, and tests of cognitive and psychomotor learning outcomes. The results showed that (1) The overall average score of media suitability level reviewed from media, material and language was 4.64 points, and the standard was "very feasible"; (2) Statistical analysis of cognitive learning outcomes shows that the learning outcomes of the initial test and the final test have significantly improved with the results of Asymp. Sig. (2 tailed) is 0.000, then the value of sig. < 0.05 indicates acceptance of the hypothesis, while the average psychomotor learning outcomes of 86 > KKTP 80 show completeness overall. (3) The results of the analysis of student responses showed the "very good" category with a percentage of 98%. The results show that Canva-based MPI is excellent for use in learning activities to improve academic achievement and improve student responses to teaching.

Keywords: Interactive Learning Multimedia (MPI), Canva, Photo Makeup, R&D

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, teknologi dan tren dapat membawa banyak perubahan di berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan dapat berupa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi pembelajaran. Pembelajaran teknologi adalah proses penggunaan platform digital untuk pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik bagi siswa (Amelia et al., 2025). Pembelajaran berteknologi dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif yang semakin menarik dan populer, sehingga menjadi

referensi pendidikan yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Shoffa et al. (2021) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif (MPI) adalah media atau perantara yang digunakan dalam dinamika pembelajaran yang berlangsung antara siswa dan guru. Sebaliknya, Abdullah et al. (2021) menyatakan bahwa MPI adalah perantara pembelajaran yang memungkinkan interaksi yang berkelanjutan antara siswa, antara siswa dan guru, dan antara siswa dan media pembelajaran yang digunakan. Keinteraktifan terjadi karena siswa memiliki hubungan dengan pendidik, lingkungan sekitar, dan sesama siswa.

Canva adalah perangkat lunak perancangan visual yang digunakan untuk membuat elemen grafis dan menerbitkan konten di platform media sosial. Menurut Tanjung & Faiza (2019), kelebihan menggunakan Canva adalah penggunaan yang mudah karena dapat diakses melalui PC, *smartphone*, dan *website*, Canva memiliki banyak fitur dan *template* yang dapat diakses dan digunakan dengan mudah, menghemat waktu, dan dapat membantu guru dan siswa menjadi lebih kreatif. Monoarfa & Haling (2021) menyatakan bahwa kekurangan Canva yaitu tidak semua fitur dan *template* yang ada di dalamnya dapat diakses gratis, beberapa elemen dan pola desain memerlukan langganan berbayar, dan Canva hanya dapat digunakan melalui jaringan internet, dan biasanya ada kesamaan desain yang dipilih saat digunakan.

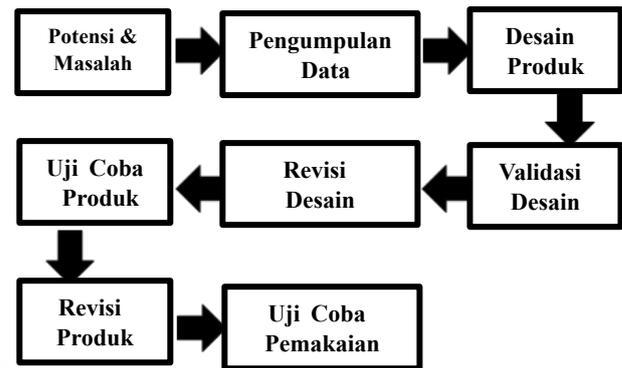
Rias foto biasa digunakan dalam berbagai sesi pemotretan, terbagi menjadi rias foto hitam putih dan berwarna. Di jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMKN 1 Pogalan pembelajaran tata rias foto masih berbasis buku, modul, dan *jobsheet* sehingga kurang diminati siswa. Meskipun siswa sudah mampu menggunakan kosmetik, namun banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami konsepnya. Kendala lainnya adalah kurangnya minat dan motivasi belajar serta kurangnya keterampilan dasar karena sebagian besar siswa berasal dari SMP/MTS/Pondok pesantren. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melaksanakan studi mengenai “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Rias Wajah Foto Siswa Kecantikan SMKN 1 Pogalan Trenggalek”. Ketertarikan ini muncul karena adanya kebutuhan akan inovasi baru dalam media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan menghindari kejenuhan bagi para peserta didik saat menyerap materi. Perancangan sarana edukasi interaktif berbasis Canva ini sangat relevan, sebab dapat menarik perhatian siswa dan memungkinkan untuk berinteraksi dengan melibatkan indra peraba, pendengaran, dan penglihatan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi yang diajarkan pun lebih mudah diingat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini mengacu pada kerangka penelitian dan inovasi (R&D) yang disusun berdasarkan pola Sugiyono (2019). Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan dan menguji efektivitas hasil desain produk, yaitu Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis

Canva yang ditujukan untuk mata pelajaran rias wajah foto. Proses R&D akan difokuskan pada delapan dari sepuluh tahapan yang diuraikan oleh Sugiyono,



Bagan 1. Prosedur Pengembangan Dengan Metode R&D Yang Digunakan Dalam Penelitian

mengingat adanya keterbatasan waktu dan biaya.

Kelompok sasaran dalam kajian ini adalah siswa kelas XI TKKR 2 di SMKN 1 Pogalan Trenggalek, yang terdiri dari 36 siswa yang belum mendapatkan materi tentang rias wajah foto. Untuk mengumpulkan informasi, metode yang digunakan mencakup wawancara dengan pendidik untuk mendapatkan wawasan mengenai kebutuhan pembelajaran siswa. Selain itu, observasi dilakukan untuk mempelajari karakteristik siswa dan tahapan instruksional yang terjadi di kelas. Di samping itu, studi kepustakaan digunakan untuk menggali referensi mendalam tentang pengembangan media pembelajaran, khususnya multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis Canva.

Dalam pengembangan instrumen, peneliti membuat berbagai lembar kelayakan media dengan menggunakan skala *likert* yang akan diisi oleh validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Lembar tes hasil belajar yang mencakup tes kognitif berupa pre-test dan post-test untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Tes psikomotor juga disertakan, berupa praktik rias wajah foto yang dinilai dengan menggunakan lembar penilaian hasil kinerja siswa. Selain itu, lembar respons siswa akan digunakan untuk mengumpulkan umpan balik mengenai efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam proses belajar mengajar. Metode pengolahan data yang digunakan terhadap temuan kelayakan media dapat dihitung menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

(Sumber: Nuryanah et al., 2021)

Keterangan:

- \bar{x} = Nilai rata-rata
- $\sum xi$ = Total skor jawaban validator
- n = Jumlah validator

Analisis hasil kelayakan media dilakukan dengan mengacu pada skor validasi yang diberikan oleh para validator. Skor-skor tersebut akan dikelompokkan ke dalam kriteria yang disajikan di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan MPI

Nilai rata-rata	Kriteria
1,0 - 1,4	Sangat Tidak Layak
1,5 - 2,4	Tidak Layak
2,5 - 3,4	Cukup Layak
3,5 - 4,4	Layak
4,5 - 5,0	Sangat Layak

(Sumber: Akbar et al., 2024)

Dalam menganalisis hasil belajar siswa, peneliti akan menerapkan analisis statistik deskriptif untuk menilai ketuntasan belajar berdasarkan nilai dari uji awal dan uji akhir. Pencapaian pembelajaran kognitif akan dihitung dengan melakukan uji normalitas yang bertujuan untuk memastikan bahwa distribusi data yang diperoleh tidak mengalami penyimpangan signifikan dari distribusi normal. Selain itu, peneliti juga akan memanfaatkan uji Wilcoxon yaitu suatu pengujian statistik non-parametrik yang digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan rata-rata antara dua contoh yang berhubungan. Sementara itu, hasil belajar psikomotorik akan dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{ skor pencapaian}}{\Sigma \text{ siswa}}$$

(Sumber: Gunawan & Indrayani, 2021)

Keterangan:

- \bar{x} = Nilai rata-rata
- Σ skor pencapaian = Jumlah nilai siswa
- Σ siswa = Jumlah siswa

Perolehan nilai tes hasil belajar psikomotorik siswa dinilai melalui hasil keterampilan praktik rias wajah foto. Selanjutnya data hasil respons siswa diperoleh apabila siswa sudah mengisi angket yang disediakan oleh peneliti, Untuk menghitung data hasil respons siswa dapat menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Sumber: Jannah & Julianto, 2018)

Keterangan:

- p = Persentase
- f = Jumlah skor hasil pengumpulan data
- n = Skor maksimal

Analisis terhadap respons siswa menggunakan skala yang telah ditentukan akan memungkinkan kita untuk

mengambil keputusan penilaian. Keputusan tersebut dapat diperoleh dengan menghitung rata-rata dari penilaian respons siswa, yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Penilaian Respons Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Sumber: Riduwan, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Canva

a. Potensi dan Masalah

Dalam kajian ini, terdapat potensi dan masalah yang perlu diperhatikan, terutama dalam pembelajaran tata rias wajah foto. Sejauh ini, proses pembelajaran yang diterapkan hanya mengandalkan metode ceramah dan praktik langsung, tanpa memanfaatkan media pembelajaran alternatif lainnya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa siswa kesulitan memahami konsep rias wajah foto. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang tersedia, sehingga membuat proses belajar menjadi kurang menarik. Situasi ini menuntut perlunya inovasi dalam sarana edukasi agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep rias wajah foto dan terlibat secara interaktif dalam pembelajaran. Dengan memperhatikan potensi dan masalah yang ada, penulis memutuskan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva sebagai media pembelajaran rias wajah foto. Media ini disesuaikan dengan perkembangan materi yang mencakup teori, video tutorial, dan kuis interaktif, serta sesuai dengan kebijakan kurikulum merdeka. Masalah yang dihadapi dapat diatasi dengan memanfaatkan berbagai potensi yang mendukung proses pembelajaran, seperti minat belajar siswa, sarana dan prasarana yang tersedia, serta media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi dalam penelitian ini dilakukan melalui studi lapangan, yang meliputi pengamatan dan diskusi terarah. Selain itu, pengolahan data dilakukan dengan metode telaah literatur, di mana berbagai referensi relevan dikumpulkan dan dianalisis. Referensi tersebut mencakup kajian yang berkaitan dengan inovasi sarana edukatif, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (MPI), aplikasi Canva, serta rias wajah foto.

c. Desain Produk

Dalam fase perancangan produk, peneliti akan fokus pada beberapa aspek penting, antara lain penyusunan lembar instrumen, pengembangan perangkat pembelajaran, serta perencanaan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva. Proses tersebut mencakup:

Penentuan tema atau judul

Berdasarkan kajian yang dilakukan, tema yang dipilih adalah “Multimedia Interaktif Tata Rias Wajah Foto SMK Kecantikan Fase F” selain itu, pilihan warna pada media pembelajaran ini akan didominasi oleh warna merah muda, yang dirancang untuk menciptakan tampilan yang cerah dan menarik, serta sesuai dengan identitas dunia kecantikan.

Pengembangan isi media

Pengembangan isi media yang dilakukan oleh penulis berupa menetapkan kategori dan ukuran huruf yang akan digunakan. Selanjutnya, penulis juga menentukan elemen interaktif untuk menciptakan tampilan yang menarik. Dalam proses pembuatan video pembelajaran, penulis melakukan kolaborasi dengan *videografer*.

Pembuatan skenario

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menetapkan spesifikasi desain awal yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Berikut ini adalah *storyboard* untuk pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.

Pembuatan desain, menu, dan animasi

Desain, menu, dan animasi yang diterapkan dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dibuat

menggunakan aplikasi Canva. Animasi yang digunakan berupa animasi berbicara yang disertai teks yang dapat ditemukan pada menu profil.

Pengambilan video/shooting

Pengambilan video dilakukan sebanyak dua kali untuk rias berwarna dan rias foto hitam putih. Proses pengambilan video berlangsung di dalam laboratorium tata rias, menggunakan peralatan perekam video dan suara seperti kamera DSLR dan *mikrofon*.

Editing

Pengeditan video dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere. Video untuk rias wajah dalam format berwarna memiliki durasi 7 menit 15 detik, sementara untuk rias wajah dalam format hitam putih berdurasi 5 menit 12 detik. Setelah selesai, video tersebut diunggah ke YouTube agar dapat ditautkan pada Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang telah dibuat menggunakan aplikasi Canva.

Finalisasi penyusunan (MPI) berbasis Canva

Ditahap ini dilakukan pengecekan ulang dari awal hingga akhir pada (MPI) berbasis Canva yang telah dibuat. Selanjutnya hasil dari penyusunan (MPI) ini akan diubah menjadi *link* mempermudah akses.

d. Validasi Desain

Validasi desain adalah tahap untuk menguji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif media berbasis Canva. Uji kelayakan yang telah dirancang dinilai oleh validator dari beberapa aspek, yaitu media, materi, dan bahasa.

e. Revisi Desain

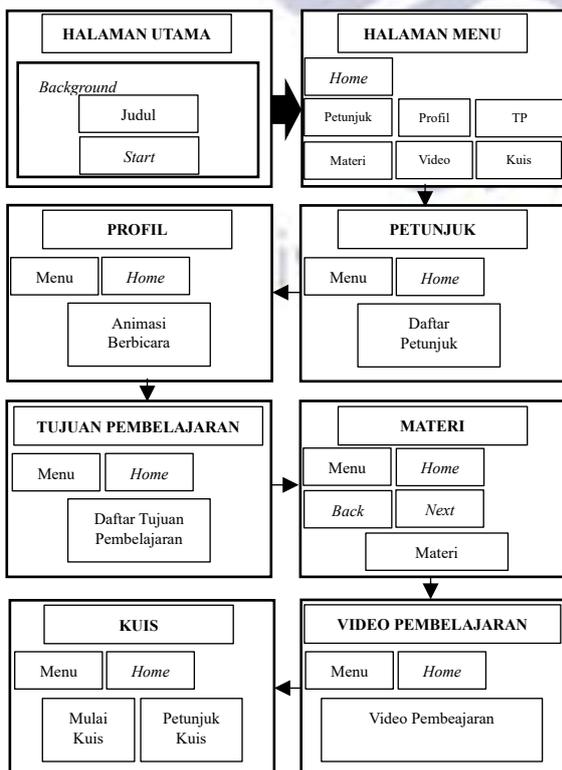
Setelah proses validasi desain selanjutnya, dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran perbaikan yang mencakup penambahan capaian pembelajaran, perbaikan penggunaan tombol, dan sejumlah aspek lainnya.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk di bidang kognitif dilakukan pada siswa tingkat XI TKKR 1 dengan melibatkan 15 siswa dalam skala kecil. Pelaksanaan uji coba ini berlangsung dalam satu sesi pada Rabu, 6 November 2024. Kegiatan yang dilakukan mencakup penyajian media pembelajaran yang sedang dikembangkan, pelaksanaan tes berupa post-test, serta pengisian lembar respons siswa. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memperkuat dan mengidentifikasi kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva pada mata pelajaran rias wajah foto, yang difokuskan pada peningkatan nilai kognitif dan tanggapan siswa.

g. Revisi Produk

Produk dapat dimodifikasi jika diperlukan penyempurnaan berdasarkan hasil penilaian siswa yang tercantum dalam lembar respons. Namun, dalam hal ini, revisi produk tidak diperlukan karena tidak ada saran perbaikan yang teridentifikasi. Hal ini berdasarkan



Bagan 2. *Storyboard* Pembuatan MPI

perhitungan total rata-rata dari lembar respons yang telah diisi oleh siswa.

h. Uji Coba Pemakaian

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva yang telah dikembangkan diterapkan kepada siswa kelas XI TKKR 2 yang terdiri dari 36 siswa. Sebelum uji coba penggunaan dilakukan, media ini telah melalui proses validasi dan revisi. Hasilnya, Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva dinyatakan layak dan mendapatkan respons positif dari siswa. Uji coba pemakaian dilakukan dalam dua sesi. Sesi pertama berlangsung pada Rabu, 13 November 2024, di mana kegiatan meliputi penayangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva, pengambilan nilai kognitif melalui pre-test dan post-test, serta pengisian respons siswa. Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada Rabu, 20 November 2024, kegiatan berfokus pada pengambilan nilai psikomotor dengan praktik rias wajah, baik yang menggunakan foto berwarna maupun hitam putih secara bergantian.

Kelayakan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Canva

Hasil penelitian yang diperoleh penulis mengenai kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva telah melalui tahap validasi di tiga aspek, yaitu media, materi, dan bahasa. Proses validasi ini dilaksanakan dalam waktu yang berbeda untuk setiap aspek. Dari ketiga aspek tersebut, aspek media mendapatkan penilaian tertinggi, sementara aspek materi memperoleh penilaian terendah. Meskipun demikian, secara keseluruhan, multimedia ini sudah sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat dua validator media, dua validator materi, dan dua validator bahasa. Hasil evaluasi dari validasi media pembelajaran bisa diolah dan dianalisis melalui diagram kelayakan media sebagai berikut:

Berdasarkan diagram kelayakan media, dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil validasi pada aspek media memperoleh rata-rata 4,83, yang dikategorikan sebagai “sangat layak”. Sementara itu, penilaian hasil validasi pada aspek materi mencapai rerata sebesar 4,41, yang termasuk dalam kategori “layak”. Untuk aspek bahasa, evaluasi hasil validasi menunjukkan rerata 4,7,

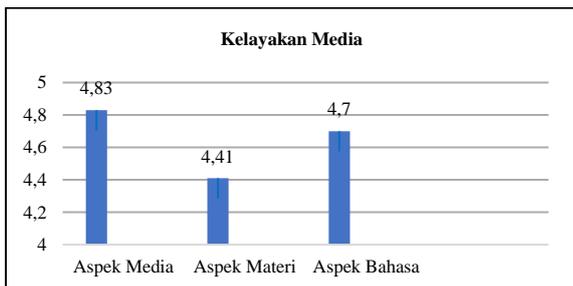


Diagram 1. Rata-rata Kelayakan Media

juga tergolong “sangat layak”. Secara keseluruhan, jumlah rerata mencapai 4,64 dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi dapat dijelaskan melalui diagram berikut:

Diagram di atas mengilustrasikan hasil penilaian keseluruhan aspek media, yang mencapai rata-rata 4,83 dengan kategori "sangat layak". Berikut adalah perincian setiap aspek yang dinilai: aspek 1a mengenai kejelasan aplikasi mencapai rata-rata 5,0. Aspek 1b berkaitan dengan kejelasan petunjuk penggunaan mendapat rata-rata 5,00. Aspek 2a tentang konsistensi

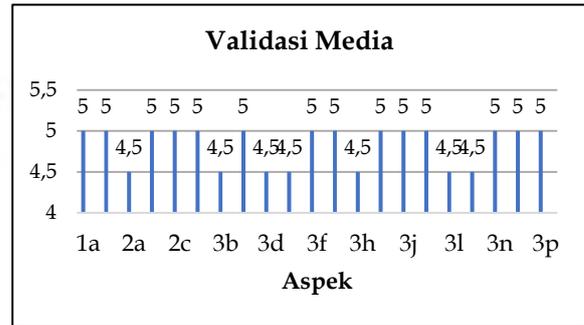


Diagram 2. Rata-rata Hasil Kelayakan Media pada Aspek Media

tata letak tombol navigasi memperoleh rata-rata 4,50. Aspek 2b yang menilai kemudahan penggunaan tombol mendapatkan rata-rata 5,00. Aspek 3a tentang kesesuaian soal evaluasi dengan materi meraih rata-rata 5,00. Aspek 3b mengenai konsistensi proporsi tata letak teks dan gambar memperoleh rata-rata 4,50. Aspek 3c tentang kenyamanan penggunaan warna pada halaman latar belakang meraih rata-rata 5,00. Aspek 3d terkait ketepatan dalam pemilihan latar belakang mendapat rata-rata 4,50. Aspek 3e mengenai konsistensi penggunaan warna meraih rata-rata 4,50. Aspek 3f yang menilai ketepatan jenis teks dan huruf memperoleh rata-rata 5,00. Aspek 3g tentang ketepatan ukuran teks yang disajikan meraih rata-rata 5,00. Aspek 3h berkaitan dengan konsistensi dalam penggunaan teks mendapatkan rata-rata 4,50. Aspek 3i mengenai penggunaan menu yang mudah dipahami mencapai rata-rata 5,00. Aspek 3j tentang kemudahan pemahaman *icon* dan tombol navigasi meraih rata-rata 5,00. Aspek 3k mengenai konsistensi penggunaan *icon* sebagai tombol navigasi mendapatkan rata-rata 5,00. Aspek 3l tentang kesesuaian penggunaan animasi memperoleh rata-rata 4,50. Aspek 3m yang menilai kesesuaian penggunaan gambar meraih rata-rata 4,50. Aspek 3n terkait ketepatan penyajian suara mendapatkan nilai 10 dengan rata-rata 5,00. Aspek 3o tentang kualitas suara yang disajikan memperoleh rata-rata 5,00. Aspek 3p mengenai kualitas video yang digunakan mencapai rata-rata 5,00.

Diagram di atas menggambarkan hasil penilaian aspek materi dengan rata-rata 4,41, yang termasuk dalam kriteria “layak”. Penjelasan lebih lanjut mengenai hasil tersebut adalah sebagai berikut: aspek 1 berfokus pada sasaran edukatif yang sejalan dengan hasil pembelajaran yang ingin dicapai, mendapatkan rata-rata

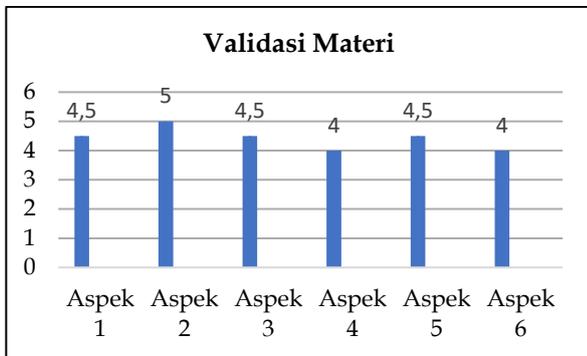


Diagram 3. Rata-rata Hasil Kelayakan Media pada Aspek Materi

4,50. Aspek 2 mengenai kecocokan materi dengan elemen yang ada, memperoleh rata-rata maksimum 5,00. Aspek 3 menilai kompetensi materi sesuai dengan deskripsi capaian pembelajaran, yang meraih rata-rata 4,50. Aspek 4 yang berkaitan dengan gambaran yang dihadirkan dan keselarasan dengan unsur serta wahana edukatif, mendapatkan rerata 4,00. Aspek 5 terkait dengan polemik yang dikemukakan sejalan dengan kerangka tugas dan ekosistem peserta didik, memperoleh rata-rata 4,50. Aspek 6 mengenai penggunaan bahasa dalam sarana penyampaian materi, yang harus mudah dipahami peserta didik, meraih rata-rata 4,00.

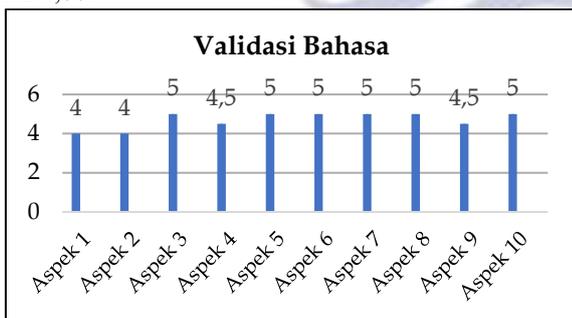


Diagram 4. Rata-rata Hasil Kelayakan Media pada Aspek Bahasa

Diagram di atas menggambarkan hasil penilaian aspek bahasa dengan rata-rata 4,7, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Berikut adalah perincian untuk setiap aspeknya: aspek 1 yang berkaitan dengan penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar, memperoleh rata-rata 4,00. Aspek 2, mengenai penggunaan peristilahan yang sesuai dengan tata pokok isi bahasa, juga mendapatkan rata-rata 4,00. Aspek 3, yang menilai penggunaan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh siswa, meraih rata-rata 5,00. Aspek 4,

tentang bahasa yang komunikatif, memperoleh rata-rata 4,50. Aspek 5, terkait ketepatan dalam pemilihan bahasa untuk menguraikan materi yang disampaikan, mendapatkan rata-rata 5,00. Aspek 6, mengenai kalimat yang merepresentasikan esensi pesan atau informasi yang dikomunikasikan, meraih rata-rata 5,00. Aspek 7, yang menilai frasa yang diaplikasikan secara lugas dan langsung menuju tujuan, juga memperoleh rata-rata 5,00. Aspek 8, mengenai ketepatan dalam pemilihan ejaan, mendapatkan rata-rata 5,00. Aspek 9, yang berkaitan dengan konsistensi dalam penggunaan istilah, memperoleh rata-rata 4,50. Aspek 10 tentang konsistensi dalam penggunaan simbol dan ikon meraih rata-rata 5,00.

Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik

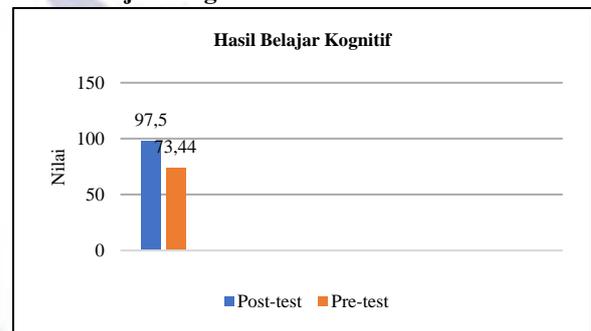


Diagram 5. Rata-rata Hasil Belajar Kognitif

Gambar di atas menunjukkan hasil pencapaian skor pembelajaran kognitif. Rata-rata nilai pre-test yang diperoleh adalah 73,44, yang menunjukkan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan. Tidak meratanya hasil pada pre-test ini disebabkan oleh kurangnya materi yang diajarkan sebelumnya mengenai rias wajah foto, yang disampaikan melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva. Setelah pembelajaran, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 97,5, menandakan bahwa semua siswa telah mencapai ketuntasan. Untuk menganalisis peningkatan skor pre-test dan post-test secara signifikan, kita dapat melakukan uji normalitas menggunakan SPSS versi 26 sebelum melanjutkan dengan uji statistik. Berikut adalah tabel uji normalitas:

Tabel 3. Uji Normalitas

	Test of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0,214	36	0,000	0,849	36	0,000
Posttest	0,294	36	0,000	0,849	36	0,000

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, tidak dapat menggunakan uji-t parametrik, seperti uji t berpasangan. Sebagai alternatif,

dapat digunakan metode statistik non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon, untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai-nilai tersebut. Berikut ini adalah hasil dari uji Wilcoxon yang telah dilaksanakan

Tabel 4. Tes Statistik Uji Wilcoxon

Test Statistic ²	
	Posttest – Pretest
Z	-5.238 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis nol (H_0) pada uji statistik Wilcoxon, yang menyatakan bahwa tidak terdapat peningkatan nilai akademik siswa dari *asesmen* awal ke *asesmen* akhir. Berdasarkan data yang ditampilkan dalam Tabel 6 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dari hasil ini, kita dapat menyimpulkan bahwa derajat signifikansi yang diperoleh sangat mendukung adanya peningkatan nilai akademik tersebut. Hasil penelitian tersebut didukung dengan penelitian menurut Farhan et al., (2024) bahwa terdapat kenaikan data supremasi dibandingkan dengan kelas pembanding, dengan rerata hasil evaluasi akhir mencapai 85,67, sedangkan kelas pembanding 53,3.

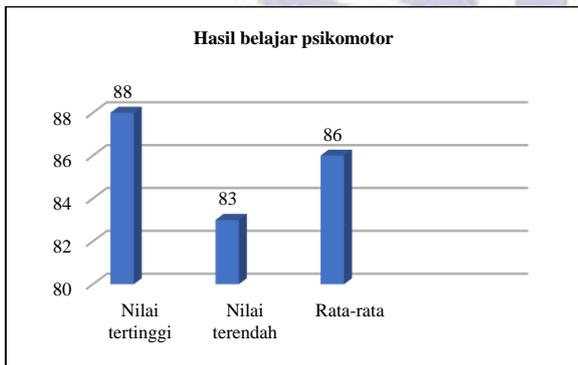


Diagram 6. Hasil Belajar Psikomotor

Hasil pengumpulan data mengenai kemampuan psikomotorik dari 36 siswa menunjukkan rata-rata keseluruhan mencapai 86. Nilai terendah yang diperoleh adalah 83, yang disebabkan oleh keterbatasan siswa dalam bidang tata rias. Sementara itu, nilai tertinggi yang dicapai adalah 88, yang mencerminkan minat dan kebiasaan siswa dalam menggunakan kosmetika untuk tata rias wajah. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, nilai yang diperoleh telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

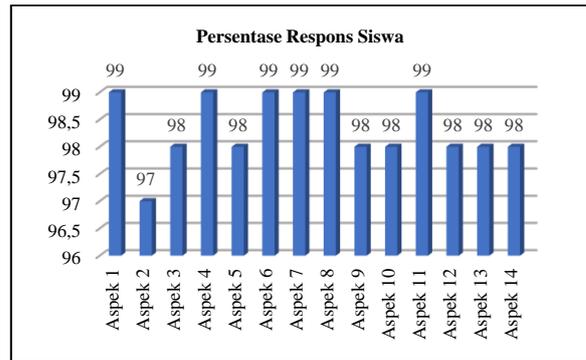


Diagram 7. Persentase Respons Siswa

Berdasarkan diagram di atas total taraf rerata persentase respons siswa mencapai 98% kriteria “sangat baik”. Berikut adalah penjabaran persentase respons siswa pada setiap aspeknya: aspek 1 tentang kemudahan akses dalam pemanfaatan platform menghasilkan persentase hasil. 99%, aspek 2 tentang media disajikan dengan menarik memperoleh hasil persentase 97%, aspek tentang 3 keterkaitan antara bahan ajar pada media dengan pembelajaran memperoleh hasil persentase 98%, aspek 4 tentang kohesi antara sasaran edukatif dan substansi yang dipaparkan dalam wahana pembelajaran memperoleh hasil persentase 99%, aspek 5 tentang kesesuaian antara isi media dengan materi pembelajaran memperoleh hasil persentase 98%, aspek 6 tentang Bahasa yang digunakan mudah dipahami memperoleh hasil persentase 99%, aspek 7 tentang kejelasan gambar, suara, dan video yang digunakan pada media memperoleh hasil persentase 99%, aspek 8 tentang materi yang digunakan mudah dipahami memperoleh hasil persentase 99%, aspek 9 tentang penyajian langkah kerja pada media pembelajaran mudah dimengerti dan dipelajari memperoleh hasil persentase 98%, aspek 10 tentang penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif memperoleh hasil persentase 98%, aspek 11 tentang penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) membantu dalam memahami konsep memperoleh hasil persentase 99%, aspek 12 tentang Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) membuat lebih tertarik untuk belajar memperoleh hasil persentase 98%, aspek 13 tentang Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat menambah minat dan motivasi belajar memperoleh hasil persentase 98%, aspek 14 tentang Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat meningkatkan semangat belajar memperoleh penelitian tersebut didukung dengan penelitian menurut Astutik & Rusimamto, (2016) mengenai respons siswa yang mendapatkan persentase sebesar 91,72% dengan kategori “sangat baik” yang berarti media pembelajaran mendapatkan respons yang baik dari siswa dan media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil kajian mengenai (MPI) yang berbasis Canva, khususnya untuk mata pelajaran rias wajah foto di SMKN 1 Pogalan Trenggalek, penulis merangkum temuan-temuan berikut:

1. Pengembangan media yang diteliti mengacu pada penelitian pengembangan R&D. Proses penelitian ini berhasil menghasilkan MPI Berbasis Canva yang telah melalui serangkaian validasi dan uji coba produk, sehingga terbukti sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran rias wajah foto bagi siswa.
2. Validasi kelayakan media melibatkan enam validator yang menilai dari aspek media, materi, dan bahasa. Hasilnya menunjukkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,64, yang berada dalam kategori "sangat layak". Media yang dirancang ini dianggap sangat sesuai untuk diuji coba lebih lanjut dan diimplementasikan dalam pembelajaran tata rias wajah foto oleh siswa.
3. Dalam ranah kognitif, hasil belajar menunjukkan bahwa siswa dari kelas XI TKKR 2 telah mencapai ketuntasan dengan rata-rata hasil yang memuaskan. Terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar dari uji awal (sebelum penerapan MPI) ke uji akhir (setelah penerapan MPI). Selain itu, pada ranah psikomotorik memperoleh rata-rata 97,5 yang juga memenuhi kriteria tuntas.
4. Analisis data menunjukkan bahwa respons siswa terhadap pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva dalam mata pelajaran rias wajah foto sangat positif. Dari total 36 siswa di kelas XI TKKR 2, rata-rata respons mencapai 98%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik".

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah diimplementasikan terdapat beberapa ketidaksesuaian. Oleh karena itu, disarankan beberapa masukan dan rekomendasi agar kajian mendatang dapat lebih terstruktur sebagai berikut:

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva sangat bermanfaat dan menyederhanakan pemahaman siswa mengenai konsep rias wajah foto. Namun, MPI ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam pembelajaran lainnya untuk siswa SMK kecantikan.
2. Pembuatan MPI ini sebaiknya diperbarui secara berkala. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan dan kemampuan dalam teknologi agar alat edukatif yang digunakan dapat menarik perhatian dan mudah dioperasikan oleh guru dan siswa.

3. Penelitian ini mencakup 8 tahap pengembangan R&D. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menyelesaikan hingga 10 tahapan pengembangan R&D.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45–54.
- Akbar, M. R., Hanafi, S. H., Widayati, U., & Ramli, R. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegritas pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1405–1417.
- Amelia, H. S., Fisshobah, D. N. F., Dayendria, A. E., & Wahyuda, B. (2025). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 321–330.
- Astutik, M., & Rusimanto, P. W. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan software Lectora Inspire untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107–114.
- Farhan, M., Utama, A. H., & Mastur, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif: Integrasi short video learning untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 907–917.
- Gunawan, P. A., & Indrayani, L. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(1), 44–49.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910–1924.
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 10851092.

- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060.
- Qonitatila, N. M., Wilujeng, B. Y., & Puspitorini, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PADA SUB KOMPETENSI RIAS WAJAH SEHARIHARI DI SMKN 3 PROBOLINGGO. *Jurnal Tata Rias*, 13(2), 102–110.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., IP, S., Basith, A., Giap, Y. C., & Kom, S. (2021). Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi. *Agrapana Media*.
- Sholihah, A. F. H., & Kuntjoro, S. (2025). Pengembangan E-Book Interaktif Model Collaborative Learning Materi Ekosistem untuk Melatih Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 14(1), 16–23.
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.

