

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI KELAS X SMA ADABIAH PADANG

Nurul Huda <sup>1</sup>, Suib Awrus <sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: nhuda4428@gmail.com

Submitted: 2022-05-12

Accepted: 2022-05-30

Published: 2022-06-28

DOI: 10.24036/stjae.v11i2.117005

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang valid dan praktis sehingga memudahkan peserta didik kelas X SMA Adabiah Padang dalam memahami materi seni rupa dua dimensi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) yang berisi tentang pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada pembelajaran seni rupa dua dimensi kelas X. Subjek pada penelitian ini yaitu 115 siswa kelas X SMA Adabiah Padang, dengan 6 siswa sebagai uji coba lapangan utama, 31 siswa sebagai uji coba lapangan operasional dan 77 siswa sebagai tahapan disiminasi. Hasil dalam penelitian diperoleh bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan, berdasarkan validasi oleh ahli materi, bahasa, media dan penilaian guru bidang studi dengan persentase yang diperoleh secara berurut yaitu 94,4%, 93,75%, 95,58% dan 95%, dari uji coba yang dijalankan diperoleh hasil uji coba lapangan utama, lapangan operasional dan disiminasi secara berurut yaitu 90,83%, 86,53% dan 77,79%. Kesimpulan yang peneliti ambil dari pengujian ini adalah bahwa media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi kelas X yang dibuat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran di SMA Adabiah Padang.

**Kata kunci:** pengembangan media, *canva*, seni rupa dua dimensi

### Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Sesuai menurut Pribadi (2009:10) Pembelajaran adalah suatu siklus yang sengaja dimaksudkan untuk membuat latihan belajar pada manusia. Pembelajaran secara formal memiliki pedoman untuk menjalankan bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Berdasarkan PP



Nomor 32 tahun 2013 mengenai standar proses, yang dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan ajar harus diselesaikan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menguji, membujuk anggota untuk berperan secara efektif selama proses pembelajaran serta meningkatkan prakarsa, kreativitas, dan kebebasan, sesuai minat dan bakat siswa. Untuk mencapai itu semua diperlukan perencanaan yang matang baik terkait materi, proses, maupun media yang digunakan untuk mencapai target pembelajaran tersebut.

Media belajar merupakan salah satu instrumen untuk menunjang proses belajar pada semua jenjang pendidikan, menurut Hamalik (1994:12) media adalah perangkat, strategi dan prosedur yang digunakan untuk memperlancar korespondensi dan kerjasama antara tenaga pendidik serta peserta didik selama kegiatan pembelajaran maupun pendidikan di sekolah. Kemudian pendapat Surayya (2012) media pembelajaran yaitu alat yang menjelaskan pesan atau data yang disampaikan, sehingga dapat mencapai target pembelajaran yang telah disusun.

Pada sekolah formal terdapat beberapa mata pelajaran, dimana tidak setiap mata pelajaran dapat memakai media pembelajaran yang sama, seperti halnya mata pelajaran seni budaya materi seni rupa dua dimensi yang didalamnya tidak hanya terdapat materi teori saja tetapi juga terdapat materi praktek. Menurut Rahayu dan Mahmud (2017:2) Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni yang mempunyai dua sisi, yaitu sisi lebar dan sisi panjang. Menurut Soetedja dkk. (dalam Fadhillah dan Suib, 2021:3) karya seni rupa dua dimensi memiliki sisi berbeda lebar dan panjang. tidak memiliki ketebalan. Seni rupa 2 dimensi tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian.

Indonesia pada masa ini mengalami penghambatan dikarenakan infeksi Covid-19 menyebar hampir diseluruh daerah indonesia. Menurut WHO (2020) Covid-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh virus korona baru yang disebut SARS-CoV-2. Hal ini menyebabkan banyak hambatan yang timbul selama masa pandemi, seperti pembatasan jumlah peserta didik, diharuskan menghindari hal-hal yang menimbulkan kerumunan, pembagian jam pembelajaran dan diharuskan mengikuti protokol kesehatan yang membuat ruang lingkup gerak peserta didik terbatas, hal ini menimbulkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X SMA Adabiah Padang. Dapat dilihat dari nilai rata

Peristiwa di atas menimbulkan masalah baru terutama pada pembelajaran seni rupa di SMA Adabiah Padang yang saat ini sudah menetapkan kebijakan baru terkait pembelajaran dimasa pandemi. Sekolah menerapkan pembagian shift pembelajaran tatap muka yang dibagi berkelompok pada setiap kelas untuk menghindari kerumunan dan kepadatan di sekolah dan ruang belajar.

Pembagian shift pembelajaran ini menyebabkan sering terjadinya kesalahpahaman antara siswa dengan materi serta tugas yang diberikan oleh pendidik. Hal ini membuat peserta didik yang menjalankan pembelajaran secara daring sering kali memiliki pengertian dan pemahaman yang berbeda dengan peserta didik yang melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah. Hal ini menimbulkan rendahnya hasil belajar siswa

kelas X SMA Adabiah Padang. Dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan seni rupa dua dimensi kelas X yang diperoleh dari guru mata pelajaran seni budaya di SMA Adabiah Padang yaitu sebesar 66,125 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Secara umum dapat dilihat dari tabel terlampir berikut.

**Tabel 1. Rata-rata nilai ulangan seni rupa dua dimensi**

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata
1.	X IPS 1	62
2.	X IPS 2	60
3.	X IPS 3	60
4.	X MIPA 1	66
5.	X MIPA 2	70
6.	X MIPA 3	73
7.	X MIPA 4	70
8.	X MIPA 5	68
<b>RATA-RATA KELAS</b>		<b>66,125</b>

Sumber : Guru seni budaya SMA Adabiah Padang

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual dimana didalamnya terdapat slide penjelasan dan didukung dengan video pendidik dipojok slide yang berguna untuk memperjelas materi pembelajaran. Seperti halnya menurut pendapat Djamar (2006: 124), media audio visual adalah media yang dapat merangsang penglihatan dan pendengaran secara serempak, mengingat media ini memiliki komponen suara dan komponen gambar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, valid dan praktis dan bisa dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun hal ini sangat membantu pendidik dan peserta didik pada situasi sekarang ini.

Penggunaan media yang tepat dapat menyamakan pemahaman masing-masing individu peserta didik sehingga dapat meminimalisir kesalahpahaman dalam pembelajaran. Seperti halnya aplikasi *canva*, yang mana menurut Hijrah, dkk (2021:98) *canva* adalah aplikasi komputerisasi visual yang memperluas penggunaannya untuk dengan mudah merencanakan berbagai jenis materi imajinatif di web. Mulai dari perancangan kartu ucapan, spanduk, brosur, infografis, hingga presentasi. Aplikasi *canva* dapat menghasilkan suatu produk presentasi audio visual yang dapat dipakai siswa untuk menjelaskan materi belajar secara mandiri ataupun tanpa didampingi oleh seorang tenaga pendidik.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Rahmatullah, Inanna dan Andi Tenri Ampa (2020) dari Universitas Negeri Makassar dengan judul “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam belajar.

Kerangka pemikiran pada penelitian ini yaitu berdasarkan masalah teori yang telah dijelaskan sebelumnya, pembelajaran seni rupa dua dimensi kelas X sebagai materi yang nantinya akan dikembangkan, kemudian menghasilkan teori yang akan dijelaskan pada pengembangan media audio visual berbasis *canva* pada pembelajaran seni rupa dua dimensi kelas X, produk yang dihasilkan itu memiliki 3 aspek yaitu teks, gambar dan audio.

## Metode

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D (*Four-D Models*) dari Thiagarajan (1974) memiliki 4 tahapan dasar yaitu: *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan media ini adalah media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi seni rupa dua dimensi yang memenuhi kriteria valid dan efektif.

Uji validasi pada penelitian ini melibatkan 1 ahli materi, 1 ahli bahasa, 1 ahli media dan 1 penilaian dari guru bidang studi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Adabiah Padang yang terdiri dari 115 siswa, dengan 6 siswa kelas X IPA 2 sebagai uji coba lapangan utama, 31 peserta didik pada uji coba lapangan operasional serta 77 peserta didik pada tahap diseminasi atau penyebaran.

Jenis data yang dipakai pada pengembangan media ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif, kualitatif didapat dari angket maupun soal sedangkan data kuantitatif didapat dari konversi data kualitatif yang telah didapat. Instrument yang dipakai untuk mengumpulkan data atau informasi pada penelitian ini yaitu menggunakan angket validitas dari para ahli serta guru bidang studi, lembaran angket dari siswa, dan tes pada tahapan desiminasi (penyebaran).

## Hasil

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian dan pengembangan (R&D), dengan menggunakan model 4D (*Four-D Models*) dari Thiagarajan (1974).

### 1. *Define* (Pendefinisian)

#### a. *Front end Analysis* (Analisis Awal)

Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa masih ada beberapa masalah yang dialami dalam proses belajar mengajar. Permasalahannya tersebut yaitu sulitnya peserta didik memahami materi pembelajaran seni rupa secara mandiri tanpa adanya penjelasan tambahan dari guru bidang studi, kurangnya variasi media dalam

menyampaikan materi pembelajaran, guru bidang studi hanya menyampaikan materi menggunakan media powerpoint dan pemberian tugas, belum lagi kurang tertariknya siswa dalam pembelajaran seni rupa secara teori.

b. *Learner Analysis* (Analisis Peserta Didik)

karakteristik peserta didik kelas X SMA Adabiah Padang dengan rentang usia 15-17 tahun. Dengan asumsi terkait pada tahap pengembangan kognitif menurut Piaget rentang usia anak kelas X SMA Adabiah Padang berada pada tahap operasional formal atau remaja.

c. *Concept Analysis* (Perumusan Konsep)

Meteri yang dikembangkan yaitu seni rupa dua dimensi dengan 7 indikator yaitu: 1) menjelaskan pengertian seni rupa dua dimensi, 2) menjelaskan unsur yang ada dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi, 3) menjelaskan prinsip yang ada pada pembuatan karya seni rupa dua dimensi, 4) menjelaskan bermacam-macam karya seni rupa dua dimensi, 5) mendeskripsikan jenis bahan karya seni rupa dua dimensi, 6) mendeskripsikan bahan yang dapat digunakan dalam karya seni rupa dua dimensi, 7) mendeskripsikan teknik yang dipakai selama proses berkarya seni rupa dua dimensi.

d. *Specyfing instructional objectives* (Perumusan Tujuan)

Tujuan pembelajaran yang nantinya dikembangkan pada media pembelajaran audio visual berbasis canva pada materi seni rupa dua dimensi kelas X yaitu peserta didik mampu menjelaskan pengertian seni rupa dua dimensi, unsur yang ada pada pembuatan karya seni rupa dua dimensi, macam-macam karya seni rupa dua dimensi, prinsip pada pembuatan karya seni rupa dua dimensi dan agar siswa dapat mendeskripsikan, jenis bahan karya seni rupa dua dimensi, bahan dan alat yang dapat digunakan pada karya seni rupa dua dimensi, teknik yang digunakan selama waktu yang dihabiskan untuk membuat karya seni rupa dua dimensi.

2. *Desain* (Perancangan)

a. *Criterion-test construction* (Penyusunan tes)

Dasar dari penyusunan tes adalah pemeriksaan ide-ide yang diubah menjadi analisis tujuan pembelajaran. Tes yang dimaksud yaitu tes kemampuan terhadap materi pembelajaran seni rupa dua dimensi. Tes kemampuan belajar terhadap materi seni rupa dua dimensi ini terdiri dari 10 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Tes disesuaikan dengan jenjang kognitif siswa.

b. *Media selection* (Pemilihan media)

Media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi ini meliputi cover, tujuan pembelajaran, isi materi, penutup, gambar dan penjelasan materi secara lisan.

c. *Format selection* (Pemilihan format)

Pemilihan format pada media pembelajaran audio visual berbasis *canva* menggunakan format sebagai berikut: 1) Jenis huruf yang dipakai yaitu *poppins bold* dan *poppins light* dengan ukuran 30-96 yang disesuaikan dengan cover, judul, sub judul, isi dan penutup, 2) Jarak antar huruf yaitu 10 dan jarak antar baris yaitu 1,5, bertujuan untuk ketertudahan membaca teks, 3) Penyusunan materi disusun secara sistematis dan berurutan sesuai dengan indicator dan tujuan pembelajaran, 4) Media audio visual berbasis *canva* di buat dengan kombinasi gambar, bentuk, warna, dan ukuran huruf yang cocok dan memikat, 5) Ruang kosong digunakan secara baik dan seimbang.

d. *Initial design* (Desain awal)

Adapun desain awal media audio visual berbasis *canva* pada pelajaran seni rupa dua dimensi meliputi: 1) Cover, 2) Tujuan pembelajaran, 3) Isi materi, 4) Penutup, 5) Penjelasan materi seni rupa dua dimensi secara audio visual.

3. *Develop* (Pengembangan)

Dengan Tujuan menghasilkan produk yang telah diperbaiki berdasarkan masukan maupun saran dari para ahli.

a. Validasi materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Validitas ahli materi**

No.	INDIKATOR YANG DINILAI	SKOR
<b>A. RELEVANSI MATERI DENGAN SILABUS</b>		
1.	Materi yang disampaikan meliputi apa yang terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) dan indikator	4
2.	Materi disajikan sesuai dengan isi silabus	4
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4
<b>B. KUALITAS MATERI</b>		
4.	Gambar yang diberikan dalam memahami materi seni rupa dua dimensi sudah pas	4
5.	Meteri seni rupa dua dimensi telah dijabarkan dengan benar	4
6.	Tingkat kesulitan materi tergolong wajar untuk siswa kelas X SMA Adabiah Padang	4
7.	Sistematika penyajian materi disajikan secara runtut	3
8.	Audio atau suara yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran seni rupa dua dimensi	4

9.	Kualitas secara umum media audio visual ini telah sesuai untuk pembelajaran siswa SMA Adabiah Padang	3
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>36</b>
<b>Persentase</b>		<b>94,4%</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,77</b>

Angket untuk validasi materi terdiri dari 9 butir soal, dengan skala penilaian 1-4, dengan skor maksimal yaitu 36, persentase yang didapatkan yaitu sebesar 94,4%, dengan rata-rata skor diperoleh 3,77. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan, materi pada media pembelajaran audio visual berbasis canva ini termasuk kedalam kategori sangat layak.

b. Validasi bahasa

Validasi bahasa yang diperoleh diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 3. Validitas ahli bahasa**

No.	INDIKATOR YANG DINILAI	SKOR
<b>A. Prakata</b>		
1.	Kesesuaian penyajian gambar dan materi yang dibahas	4
2.	Penggunaan bahasa yang ramah dan tidak mengurangi kualitas pembelajaran	4
3.	Penggunaan bahasa yang memudahkan memahami materi	3
4.	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan tingkat pemahaman SMA	4
5.	Kejelasan narasi	4
<b>B. Penyajian</b>		
6.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	4
7.	Penggunaan tanda baca	4
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>
<b>Skor Maks</b>		<b>28</b>
<b>Persentase</b>		<b>96,42%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,85</b>

Angket validasi bahasa menggunakan 7 butir soal dengan menggunakan skala 1-4, dengan skor maksimal yaitu sebesar 28, Persentase yang didapat yaitu sebesar 96,42%, dengan skor rata-rata 3,85. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan bahasa

pada media pembelajaran audio visual berbasis *canva* ini termasuk pada kategori sangat layak.

c) Validasi media

Hasil validasi media yang diperoleh diantaranya:

**Tabel 4. Valitas ahli media**

No.	INDIKATOR YANG DINILAI	SKOR
<b>A. FUNGSI DAN MANFAAT</b>		
1.	Bisa memperjelas dan memudahkan menyampaikan pesan terhadap siswa SMA Adabiah Padang terkait pelajaran seni rupa dua dimensi	4
2.	Mampu memunculkan minat dan motivasi belajar siswa SMA Adabiah Padang	4
3.	Mampu menaikan kreativitas siswa SMA Adabiah Padang	4
<b>B. ASPEK VISUAL MEDIA</b>		
4.	Pilihan background, warna, gambar, animasi dan teks menarik.	4
5.	Ukuran gambar cocok untuk siswa SMA	3
6.	Gambar material harus terlihat jelas	4
7.	Pencahayaan video dan gambar sudah benar	4
<b>C. ASPEK AUDIO MEDIA</b>		
8.	Intonasi suara yang dibawakan oleh narator telah memenuhi kebutuhan siswa SMA (tidak terlalu lamban dan tidak terlalu cepat).	3
9.	Suara narator terdengar jelas dan informatif.	3
<b>D. ASPEK TIPOGRAFI</b>		
10.	Jenis teks yang digunakan mudah dibaca	4
11.	Ukuran teks pas (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	4
<b>E. ASPEK PEMROGRAMAN</b>		
12.	Pengaturan durasi sesuai untuk siswa SMA	4
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>
<b>Skor Maks</b>		<b>48</b>

<b>Persentase</b>	<b>93,75%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3,75</b>

Angket validasi media menggunakan 12 butir soal dengan skala 1-4, dengan skor maksimal yaitu sebesar 48, persentase yang diperoleh yaitu sebesar 93,75%, dengan rata-rata skor diperoleh 3,75. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan media pada media pembelajaran audio visual berbasis *canva* ini termasuk kedalam kategori sangat layak.

d. Penilaian guru bidang studi

Hasil yang diperoleh dari evaluasi yang dilaksanakan oleh guru bidang studi diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 5. Penilaian guru bidang studi**

<b>NO.</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>SKOR</b>
1.	Tingkat kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4
2.	Membantu pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran seni rupa dua dimensi	4
3.	Memudahkan guru dalam proses pembelajaran ditengah pandemi khususnya pada materi seni rupa dua dimensi	4
4.	Kesamaan antara substansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4
5.	Kejelasan uraian isi materi seni rupa dua dimensi	4
6.	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran	3
7.	Kesesuaian penjelasan yang disampaikan dengan materi	3
8.	Ketepatan artikulasi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran seni rupa dua dimensi	4
9.	Kemudahan menggunakan media pembelajaran	4
10.	Memenuhi kriteria media pembelajaran untuk kelas X SMA Adabiah Padang	4
<b>Jumah</b>		<b>38</b>
<b>Skor Maks</b>		<b>40</b>
<b>Persentase</b>		<b>95%</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,8</b>

Angket untuk guru bidang studi menggunakan 10 butir soal dengan menggunakan skala 1-4, jumlah skor yang diperoleh dari guru bidang studi yaitu 38

dengan skor maksimal yaitu sebesar 40, persentase yang diperoleh yaitu sebesar 95%, dengan rata-rata skor diperoleh 3,8. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* ini termasuk kedalam kategori sangat layak.

e) Uji coba lapangan utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2022. Uji coba lapangan utama ini dilakukan terhadap 6 orang siswa kelas X SMA Adabiah Padang. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Angket uji coba lapangan utama**

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Desain video pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> yang digunakan menarik	21
2.	Materi yang disampaikan dalam video pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> ini tidak sulit untuk dipahami	20
3.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	23
4.	Gambar pada video pembelajaran ini dapat dilihat dengan jelas	24
5.	Bahasa yang digunakan mudah untuk anda dipahami	22
6.	Suara pada video pembelajaran berbasis <i>canva</i> ini dapat didengar dengan jelas	23
7.	Penjelasan yang disampaikan mudah untuk dipahami	22
8.	Kecepatan penjelasan materi pada video pembelajaran ini sudah pas	19
9.	Pemakaian medi pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> ini sangat mudah dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	23
10.	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi seni rupa dua dimensi	21
<b>Jumlah</b>		<b>218</b>
<b>Skor Maks</b>		<b>240</b>
<b>Persentase</b>		<b>90,83%</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,63</b>

Angket untuk uji coba lapangan utama terdiri dari 10 butir soal, skala penilaian 1-4, jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan jawaban yang diberikan oleh siswa yaitu 218 dengan skor maksimum sebesar 240, dan persentase yang diperoleh yaitu sebesar 90,83%, dengan rata-rata 3,63. Setelah dikonversikan dengan skala penilain menunjukkan bahwa media audio visual berbasis *canva* sangat layak untuk digunakan pada materi seni rupa dua dimensi.

## f) Uji coba lapangan operasional

Uji coba lapangan operasional dijalankan pada tanggal 8 Maret 2022. Uji coba lapangan operasional ini dilakukan kepada 31 siswa kelas X IPA 1 SMA Adabiah Padang. Hasil uji coba lapangan operasional ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Anget uji coaba lapangan operasional

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Desain video pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> yang digunakan menarik	109
2.	Materi yang disampaikan dalam video pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> ini mudah dipahami	113
3.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	113
4.	Gambar-gambar dalam video pembelajaran ini harus terlihat jelas	115
5.	Bahasa yang digunakan tidak sulit untuk dipahami	110
6.	Suara pada video pembelajaran berbasis <i>canva</i> ini dapat didengar dengan jelas	97
7.	Penjelasan yang disampaikan mudah untuk dipahami	105
8.	Kecepatan penjelasan materi pada video pembelajaran ini sudah pas	99
9.	Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> ini sangat mudah dan mampu digunakan kapan saja dan dimana saja	107
10.	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi seni rupa dua dimensi	105
<b>Jumlah</b>		<b>1073</b>
<b>Skor Maks</b>		<b>1240</b>
<b>Persentase</b>		<b>86,53%</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,46</b>

Angket untuk uji coba kelompok besar terdiri dari 10 butir soal, dengan skala penilaian 1-4, jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan jawaban yang diberikan oleh siswa yaitu 1073 dengan skor maksimum sebesar 1240, dan persentase yang diperoleh yaitu sebesar 86,53%, dengan rata-rata 3,46. Setelah dikonversikan dengan skala penilaian menunjukkan media audio visual berbasis *canva* sangat layak untuk digunakan pada materi seni rupa dua dimensi.

## 4. Diseminasi

Penyebaran media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada penelitian ini selanjutnya disebar pada skala yang lebih luas lagi yaitu pada kelas X MIPA 3, X MIPA 4 dan kelas X MIPA 5. Data yang diperoleh dari diseminasi ini yaitu berupa jawaban

peserta didik terkait soal yang diberikan setelah peserta didik menonton video pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada pembelajaran seni rupa dua dimensi.

Disiminasi pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 April 2022 dengan jumlah siswa yang ikut berpartisipasi sebanyak 77 siswa dengan kelas X MIPA 3 sebanyak 27 partisipan, kemudian kelas X MIPA 4 sebanyak 25 partisipan dan kelas MX IPA 5 sebanyak 25 partisipan SMA Adabiah Padang. Skor jawaban yang diperoleh pada tahapan penyebaran ini bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Jawaban tahap disiminasi**

No.	Soal	Skor
1.	Karya seni yang mempunyai dimensi panjang dan lebar merupakan pengertian dari adalah.....	740
2.	Unsur rupa paling dasar adalah ....	500
3.	Coba perhatikan gambar dibawah ini. Diantara karya berikut manakah yang termasuk kedalam karya seni rupa dua dimensi....	750
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>(1)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>(2)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>(3)</p> </div> </div>	
4.	Nilai material dari permukaan media yang keras dan halus adalah komponen unsur seni rupa yang dinamakan..	750
5.	Perhatikan gambar dibawah ini, Gambar berikut merupakan penerapan dari prinsip ....	470
		
6.	Salah satu bagian seni rupa dua dimensi yang proses membuat karyanya memakai teknik cetak yaitu...	690
7.	Dibawah ini yang bukan termasuk kedalam bahan baku sintesis terhadap pembuatan karya seni rupa dua dimensi yaitu....	410

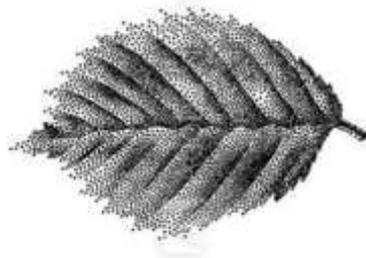


(1)

(2)

(3)

8. Berikut ini yang bukan merupakan bahan yang digunakan dalam berkarya seni rupa dua dimensi yaitu... 350
9. Perhatikan gambar dibawah ini ! Karya berikut termasuk kedalam karya seni rupa dua dimensi dengan teknik... 660



10. Cara melukis menggunakan sapuan warna yang tipis, sehingga lukisan tersebut akan tampak tembus pandang atau transparan disebut teknik .... 670

<b>Jumlah</b>	<b>5990</b>
<b>Skor Maks</b>	<b>7700</b>
<b>Persentase</b>	<b>77,792%</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>7,77</b>

Pertanyaan pada desiminasi ini terdiri dari 10 soal dengan skor penilai 10 untuk masing-masing soal, dengan skor maksimal yaitu 100. Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diperoleh oleh siswa yaitu 5990 dengan skor maksimum sebesar 7700. Persentasi yang diperoleh pada tahap penyebaran ini yaitu sebesar 77, 792% dengan rata-rata 7,77. Berdasarkan tingkat kelayakan, media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi seni rupa dua dimensi termasuk kedalam kategori layak.

Hasil penilaian yang diperoleh pada tahap desiminasi ini dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *canva* pada materi seni rupaa dua dimensi ini layak dan valid untuk diterapkan disekolah terutama skolah menengah atas.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi ini valid dan sangat layak untuk digunakan, hal ini sejalan dengan hasil penilaian oleh para ahli materi,

ahli bahasa, ahli media dan guru mata pelajaran seni budaya SMA Adabiah Padang dengan persentase kelayakan 94,4%, 93,75%, 95,58% dan 95% secara berturut-turut. Kemudian berdasarkan hasil responden peserta didik kelas X SMA Adabiah Padang terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi seni rupa dua dimensi masuk kedalam kategori sangat layak baik itu pada uji coba lapangan utama maupun pada uji coba lapangan operasional, persentase yang diperoleh yaitu 90,83% dan 86,53% secara berturut-turut. Dan masuk kedalam kategori layak pada tahapan desiminasi dengan prolehan persentase skor sebesar 77,792% dari 100%.

## Referensi

- Djamarah, S. B. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta. Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain.
- Fadhillah, D., & Suib Awrus, M. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA MATERI KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 9(3).
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Health.detik.com.(2020). Cara Penyebaran Virus Corona Covid-19 menurut WHO. Diakses pada 12 Juni 2022, dari <https://theconversation.com/surveipengetahuan-dan-partisipasi-masyarakat-selama-psbb-masih-rendah-perluada-perbaikan-selama-memulai-pelonggaran-140083>.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). *Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa Di Samarinda. PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106.
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*.
- Rahayu S. S., Mahmud. (2017). *Modul 1 Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi*. Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PP PAUD dan Dikmas) Jawa Barat
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). *Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Surayya, E. (2012). *Pengaruh media dalam proses pembelajaran*. *At-Ta'lim*, 3, 65-72.
- Thiagarajan. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Sourcebook*. Indiana University Bloomington: Indiana.