Science and Education Journal
Vol 5 No 3 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengembangan Dan Uji Kelayakan Media Presentasi Seni Rupa Berbasis Canva Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tibawa

Adista Prilia S. Utiarahman[1], Hasmah[2], Suleman Dangkua[3]

[1]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia, ditasumarna12@gmail.com
[2]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia, hasmahaiman@ung.ac.id
[3]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia, sulemandangkua@ung.ac.id

Abstrak

Pembelajaran seni rupa memerlukan representasi visual yang memadai, sedangkan pembelajaran Seni Budaya kelas X di SMA Negeri 1 Tibawa masih banyak menggunakan buku dan penjelasan lisan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan media presentasi seni rupa berbasis Canva serta mengevaluasi kelayakan awal produk berdasarkan penilaian ahli dan respons siswa. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi dua ahli materi dan satu ahli media, serta kuesioner respons 31 siswa kelas X6. Skor berskala empat diolah menggunakan persentase deskriptif. Produk berupa 19 slide yang mengorganisasikan pengertian, unsur, klasifikasi, perkembangan, dan penerapan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian ahli materi menghasilkan rerata 88,75% (kategori sangat valid); penilaian ahli media mencapai 77,50% (sangat layak). Respons siswa memperoleh skor 1.202 dari maksimum 1.240, setara 96,94% setelah pembulatan dua desimal (sangat layak). Dokumentasi produk memperlihatkan penggunaan teks dan contoh visual sebagai sarana penyajian konsep. Hasil ini mendukung kelayakan awal media dalam konteks uji coba, tetapi belum membuktikan peningkatan hasil belajar atau keunggulannya dibandingkan media lain. Pengembangan selanjutnya perlu meninjau kesesuaian seluruh materi dengan tujuan pembelajaran, penyempurnaan desain, dan pengujian efektivitas menggunakan ukuran hasil belajar.

Kata kunci: *Canva, kelayakan media, media pembelajaran, pengembangan media, seni rupa*

Abstract

Visual arts education requires adequate visual representation, yet Grade 10 Arts and Culture lessons at SMA Negeri 1 Tibawa have relied largely on textbooks and oral explanations. This study describes the development of Canva-based visual arts presentation media and assesses its initial feasibility through expert judgments and student responses. A research-and-development approach followed the ADDIE stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, ratings by two content experts and one media expert, and responses from 31 students in class X6. Four-point ratings were summarized descriptively as percentages. The product comprised 19 slides addressing definitions, visual elements, classifications, historical development, and everyday applications of visual arts. The mean content-expert rating was 88.75% (highly valid), while the media expert rated the product at 77.50% (highly feasible). Students awarded 1,202 of 1,240 possible points, corresponding to 96.94% (highly feasible). Original product documentation illustrates the combination of written descriptions and visual examples. These findings support preliminary feasibility in the study setting but do not establish improvements in learning

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

achievement or superiority over other media. Further work should verify curricular alignment and evaluate learning outcomes directly.

Keywords: *Canva; feasibility assessment; instructional media; media development; visual arts*

Corresponding Author:
Adista Prilia S. Utiarahman

Universitas Negeri Gorontalo, ditasumarna12@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa pada jenjang sekolah menengah memerlukan kegiatan mengamati, membandingkan, dan menginterpretasikan objek visual, bukan hanya menghafalkan istilah. Konsep seperti unsur rupa, karya dua dan tiga dimensi, serta seni rupa murni dan terapan akan lebih mudah dijelaskan jika uraian verbal disandingkan dengan contoh karya yang relevan. Prinsip pembelajaran multimedia menekankan perlunya pemilihan dan pengorganisasian kata serta gambar secara terarah, bukan penambahan elemen visual sekadar untuk memperindah tampilan (Mayer, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media visual perlu dimulai dari kebutuhan belajar dan keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran. Kajian Wulandari dkk. (2023) juga menekankan pemilihan media berdasarkan karakteristik materi dan peserta didik.

Pemanfaatan Canva dalam pengembangan bahan ajar telah dilaporkan pada beberapa konteks. Amini dan Pujiharti (2021) mengembangkan media pembelajaran ekonomi menggunakan Canva; Rahmatullah dkk. (2020) mengembangkan media audiovisual menggunakan Canva, sedangkan Wulandari dan Mudinillah (2022) membahas penggunaannya pada pembelajaran IPA sekolah dasar. Toma dan Reinita (2023) mengembangkan media Canva berbasis pembelajaran berbasis masalah, dan Hidayat dkk. (2025) menguji media berbasis Canva untuk materi berpikir komputasional. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk menghasilkan beragam bentuk produk pembelajaran. Namun, keluaran, instrumen, karakteristik siswa, dan desain evaluasinya tidak identik sehingga temuannya tidak dapat diperlakukan sebagai bukti keberhasilan Canva pada semua mata pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran seni, Rodríguez Mina dkk. (2024) mengulas pemanfaatan Canva untuk pendidikan artistik dan budaya. Sirajuddin dan Suprayitno (2025) melaporkan pengembangan media Canva pada materi ragam hias sekolah dasar, sedangkan Muin dkk. (2025) meneliti media serupa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Hasil dari konteks tersebut menunjukkan relevansi media visual berbasis Canva untuk pembelajaran seni. Akan tetapi, penelitian yang membahas rancangan presentasi seni rupa kelas X sesuai kebutuhan spesifik sekolah dan sekaligus memisahkan validasi materi, penilaian desain, dan penerimaan siswa tetap penting untuk didokumentasikan secara transparan.

Observasi awal dan wawancara peneliti dengan guru di SMA Negeri 1 Tibawa menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Budaya kelas X lebih sering menggunakan buku dan penjelasan lisan, dengan pemanfaatan contoh gambar yang relatif terbatas. Guru juga menggambarkan adanya pergantian pengajar sehingga dibutuhkan bahan presentasi yang memiliki susunan materi relatif tetap serta dapat digunakan kembali. Keadaan ini menunjukkan persoalan yang bersifat kontekstual: kebutuhan media bukan hanya

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

membuat pembelajaran tampak menarik, tetapi menyediakan materi visual yang sistematis dan mudah dioperasikan oleh guru.

Penggunaan template Canva dapat membantu penataan visual dan produksi bahan ajar, sebagaimana diuraikan oleh Resmini dkk. (2021) dalam pelatihan guru dan oleh Kharissidqi dan Firmansyah (2022) dalam pembahasan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, kemudahan desain tidak otomatis menjamin ketepatan isi, kualitas keterbacaan, maupun dampak terhadap pembelajaran. Penelitian pengembangan perlu memeriksa hubungan antara kebutuhan, keputusan desain, validasi ahli, dan tanggapan pengguna, bukan semata-mata melaporkan tampilan produk atau skor penilaian yang tinggi.

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan tahapan pengembangan presentasi seni rupa berbasis Canva dengan pendekatan ADDIE; (2) menguraikan struktur dan karakteristik produk yang dikembangkan; serta (3) menganalisis kelayakan awal berdasarkan penilaian dua ahli materi, seorang ahli media, dan respons peserta didik. Kontribusinya terutama berupa dokumentasi rancangan media yang didasarkan pada kebutuhan kelas X SMA Negeri 1 Tibawa dan evaluasi awal terhadap produk tersebut. Penelitian ini tidak dirancang untuk menguji peningkatan hasil belajar secara kausal.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (research and development) dengan kerangka ADDIE: analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Branch, 2009). Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 1 Tibawa, Kabupaten Gorontalo. Dokumen penelitian mencatat pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan pada rentang Juli 2025 hingga Januari 2026, dengan observasi pendahuluan dilakukan sebelumnya. Fokus evaluasi adalah kelayakan awal media presentasi, bukan efektivitas komparatifnya terhadap hasil belajar.

Tahap analisis digunakan untuk mengidentifikasi praktik penyajian materi, kendala penggunaan visual, serta tujuan pembelajaran seni rupa. Tahap perancangan mencakup pemilihan cakupan materi, penyusunan urutan slide, pemilihan huruf dan ilustrasi, serta perancangan warna dan tata letak. Pada tahap pengembangan, rancangan diwujudkan menjadi presentasi Canva dan dinilai oleh para ahli. Implementasi dilakukan melalui penggunaan produk pada pembelajaran kelas X6. Tahap evaluasi merangkum penilaian ahli, catatan pengamatan, dan respons siswa untuk menentukan kelayakan awal produk dan area perbaikan. Kegiatan analisis kebutuhan yang diulang dalam uraian tahap desain dipahami sebagai penggunaan hasil analisis untuk membuat keputusan perancangan, bukan sebagai tahap ADDIE tambahan.

Sumber data terdiri atas observasi kelas, wawancara tidak terstruktur dengan guru, dokumentasi perancangan, lembar validasi materi, lembar penilaian media, dan kuesioner siswa. Dua ahli materi terdiri atas seorang dosen pendidikan seni rupa dan seorang guru Seni Budaya; seorang dosen pendidikan seni rupa bertindak sebagai ahli media. Uji coba melibatkan 31 siswa kelas X6. Naskah sumber tidak menyediakan dasar untuk menyatakan bahwa siswa dipilih secara acak atau bahwa hasilnya mewakili seluruh sekolah.

Instrumen ahli materi memuat sepuluh butir yang menilai kesesuaian tujuan dan isi, sistematika materi, keterpahaman, serta kosakata. Lembar ahli media memuat sepuluh butir yang berkaitan dengan keterbacaan, tipografi, tata letak, gambar, warna, pengoperasian, dan navigasi. Kuesioner siswa terdiri atas sepuluh pernyataan mengenai persepsi kemudahan, kemenarikan, minat, keterbacaan, dan pengalaman menggunakan media. Penilaian menggunakan pilihan skor 1–4; karena setiap instrumen ahli memiliki

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

sepuluh butir, skor maksimal tiap penilai adalah 40. Skor maksimal per butir siswa adalah 31 × 4 = 124.

Skor kuantitatif dianalisis menggunakan persentase: P = (jumlah skor yang diperoleh/jumlah skor maksimum) × 100%. Rerata penilaian kedua ahli materi dihitung dari dua persentase individual karena keduanya menggunakan skor maksimum yang sama. Persentase respons siswa dihitung dari jumlah skor sepuluh butir dibandingkan skor maksimum 31 siswa × 10 butir × 4 poin. Dalam instrumen penelitian asal, rentang 75–100% ditafsirkan sebagai kategori "sangat valid" untuk ahli materi dan "sangat layak" untuk ahli media maupun respons siswa. Angka persentase dibulatkan dua desimal dengan aturan pembulatan biasa. Data observasi, wawancara, dan dokumentasi dibaca secara deskriptif untuk memberikan konteks terhadap hasil, sedangkan perbedaan skor antarpenilai tidak diuji secara inferensial.

Penelitian asal tidak melaporkan pengujian reliabilitas instrumen secara terpisah, pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran, atau kelompok pembanding. Dengan demikian, hasil kuesioner merupakan penilaian pengguna terhadap produk pada konteks uji coba, bukan pengukuran perubahan pengetahuan, motivasi, maupun efektivitas kausal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Pembelajaran dan Keputusan Rancangan

Analisis kebutuhan menghasilkan dua temuan utama. Pertama, materi seni rupa yang menuntut pengamatan visual masih disajikan terutama melalui buku dan ceramah; contoh karya perlu ditampilkan lebih sistematis. Kedua, pergantian guru menguatkan kebutuhan akan materi presentasi yang terdokumentasi dan dapat digunakan ulang. Dalam laporan penelitian, analisis tugas juga mengacu pada tujuan elemen "mengalami" dalam Kurikulum Merdeka, terutama penjelasan unsur rupa dan prinsip desain melalui karya seni. Keputusan rancangan yang dapat ditelusuri dari sumber disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Keterkaitan Kebutuhan Pembelajaran dengan Keputusan Desain Produk

Kebutuhan yang diidentifikasi	Respons pada rancangan media	Batas bukti
Contoh visual materi seni rupa masih terbatas	Ilustrasi karya dua/tiga dimensi, unsur rupa, serta contoh seni rupa murni dan terapan	Dokumentasi menunjukkan keberadaan contoh; dampak terhadap pemahaman belum diuji
Materi perlu lebih tertata agar dapat digunakan kembali	Pengelompokan isi presentasi menjadi 19 slide dengan alur pengantar–contoh–rangkuman	Konsistensi penggunaan oleh guru lain belum dievaluasi
Media perlu terbaca dan praktis untuk penyajian kelas	Penggunaan tipografi, latar hijau toska, bidang teks yang kontras, dan animasi terpilih	Kelayakan dinilai melalui seorang ahli media dan respons siswa

Sumber: Data penelitian penulis (2026)

Karakteristik dan Dokumentasi Produk

Produk yang dihasilkan adalah presentasi Canva berisi 19 slide. Berdasarkan dokumentasi penelitian, susunan materi mencakup pengertian seni rupa, karya dua dan tiga dimensi, unsur-unsur rupa, klasifikasi seni rupa murni dan terapan, perkembangan seni rupa, penerapan dalam kehidupan sehari-hari, dan rangkuman. Secara teknis, peneliti menggunakan Arial untuk judul dan Times New Roman untuk teks materi, dengan latar dominan hijau toska tua serta warna yang lebih terang pada bidang isi. Produk berupa bahan presentasi pendukung penjelasan guru, bukan perangkat lunak pembelajaran mandiri dengan sistem penilaian otomatis.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Tabel 2. Distribusi materi dan fungsi penyajian yang direncanakan dalam 19 slide

Slide	Muatan materi	Fungsi penyajian yang direncanakan
1	Sampul dan identitas materi kelas X	Memberikan orientasi pada topik
2–4	Pengantar dan pengertian seni rupa	Memperkenalkan konsep dasar sebagai landasan materi
5	Contoh karya dua dan tiga dimensi	Memperlihatkan perbedaan karakteristik objek visual
6–9	Unsur seni rupa dan ilustrasinya	Menyajikan contoh pengenalan unsur rupa
10–12	Seni rupa murni dan seni rupa terapan	Menyajikan contoh klasifikasi karya menurut fungsi
13–14	Perkembangan seni rupa serta contoh visual	Memberikan konteks perkembangan karya seni
15–16	Seni rupa dalam kehidupan sehari-hari	Mengaitkan materi dengan benda dan karya sehari-hari
17–19	Rangkuman materi dan penutup	Mengulang pokok bahasan dan mengakhiri presentasi

Sumber: Data penelitian penulis (2026)
Catatan: pengelompokan didasarkan pada dokumentasi produk penelitian. Fungsi penyajian merupakan maksud pedagogis perancang; bukan indikator hasil belajar yang telah diuji.

Pemetaan pada Tabel 2 menggambarkan delapan kelompok isi, bukan 19 intervensi yang dinilai satu per satu. Dokumentasi visual produk dalam skripsi memungkinkan enam cuplikan dipilih untuk mewakili sampul, perbandingan dimensi karya, unsur seni rupa, contoh seni rupa terapan, perkembangan seni rupa, dan penerapan visual karya (Gambar 1). Dengan demikian, tabel berfungsi sebagai peta isi, sedangkan gambar menyediakan bukti terpilih bahwa peta tersebut diwujudkan dalam desain presentasi. Cuplikan tidak menggantikan pemeriksaan seluruh produk jika diperlukan dalam telaah konten.



A. Sampul / orientasi | B. Karya dua dan tiga dimensi | C. Unsur-unsur rupa

D. Seni rupa terapan | E. Perkembangan seni rupa | F. Penerapan visual karya

Gambar 1. Enam cuplikan terpilih dari presentasi Canva yang dikembangkan. A: sampul; B: contoh dua–tiga dimensi; C: unsur rupa; D: seni rupa terapan; E: perkembangan karya; F: contoh penerapan karya. Sumber: dokumentasi produk pada skripsi peneliti (2026); bagian antarmuka penyuntingan dipangkas tanpa mengubah konten slide.

Dokumentasi Gambar 1 menunjukkan koeksistensi uraian teks, contoh karya, dan klasifikasi visual. Perlu dicermati bahwa tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

laporan penelitian mencakup prinsip desain dan gaya seni rupa, sedangkan kelompok materi pada Tabel 2 belum menamai kedua bahasan itu secara eksplisit. Karena itu, keselarasan lengkap antara tujuan pembelajaran dan semua isi produk masih memerlukan pemeriksaan akhir terhadap berkas Canva asli atau dokumen perencanaan pembelajaran. Temuan ini merupakan catatan kesesuaian kurikuler, bukan bukti bahwa materi tersebut pasti tidak ada.

Validasi Materi dan Penilaian Media

Dua ahli materi menghasilkan skor 32 dan 39 dari maksimum 40, masing-masing setara dengan 80,00% dan 97,50%. Rata-rata keduanya adalah 88,75% dengan kategori sangat valid menurut klasifikasi instrumen. Ahli media memberikan skor 31 dari 40 atau 77,50%, yang berada pada kategori sangat layak (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil penilaian ahli terhadap media presentasi berbasis Canva

Penilai	Skor diperoleh	Skor maksimum	Persentase	Kategori
Ahli materi 1	32	40	80,00%	Sangat valid
Ahli materi 2	39	40	97,50%	Sangat valid
Rata-rata ahli materi	—	—	88,75%	Sangat valid
Ahli media	31	40	77,50%	Sangat layak

Sumber: Data penelitian penulis (2026).

Variasi nilai kedua ahli materi memperlihatkan bahwa kesimpulan “sangat valid” merupakan ringkasan dua penilaian, bukan bukti bahwa seluruh aspek isi dinilai sama baiknya. Nilai ahli media yang lebih rendah daripada rerata ahli materi menunjukkan pentingnya memeriksa kembali desain presentasi, terutama konsistensi tata letak, ukuran teks, kualitas gambar, dan navigasi. Tanpa skor terpisah per aspek serta catatan revisi yang terstandardisasi, penelitian ini belum dapat menentukan unsur desain tertentu sebagai penyebab nilai 77,50%.

Respons Peserta Didik Setelah Implementasi

Media digunakan dalam pembelajaran satu kelas X6 berjumlah 31 siswa, lalu peserta didik memberikan penilaian pada sepuluh pernyataan. Setiap butir mempunyai skor maksimum 124. Total skor yang dapat ditelusuri dari lembar penilaian adalah 1.202 dari maksimum 1.240. Perhitungan ulang menunjukkan persentase sebesar 96,94% setelah pembulatan dua desimal (Tabel 4). Nilai tersebut termasuk kategori sangat layak berdasarkan kriteria instrumen asal.

Tabel 4. Distribusi penilaian 31 siswa terhadap media (skala 1–4)

Butir	Aspek persepsi siswa	Skor/124	Persentase
1	Kesediaan mengikuti pelajaran dengan media	123	99,19%
2	Persepsi motivasi menggunakan media	121	97,58%
3	Preferensi menggunakan Canva dibanding media lain	119	95,97%
4	Persepsi kemudahan memahami lebih cepat	120	96,77%
5	Kemungkinan menggunakan media berulang	123	99,19%
6	Daya tarik rancangan media	122	98,39%
7	Keterbacaan teks	118	95,16%
8	Persepsi kemudahan mengikuti pembelajaran	121	97,58%
9	Tidak merasa bosan saat pembelajaran	118	95,16%

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Butir	Aspek persepsi siswa	Skor/124	Persentase
10	Kemudahan memahami materi yang disajikan	117	94,35%
	Jumlah keseluruhan	1.202/1.240	96,94%

Sumber: Data penelitian penulis (2026).

Skor tertinggi terdapat pada kesediaan mengikuti pembelajaran dan kemungkinan penggunaan berulang, masing-masing 99,19%. Skor terendah relatif terhadap butir lain adalah kemudahan memahami materi (94,35%), diikuti keterbacaan teks serta tidak merasa bosan (masing-masing 95,16%). Selisih antarbutir kecil dan seluruhnya termasuk kategori sangat layak, tetapi temuan ini tetap memberi petunjuk praktis tentang aspek keterpahaman dan keterbacaan yang dapat diperiksa lebih lanjut. Pernyataan siswa mengenai "memahami lebih cepat" adalah persepsi, bukan data waktu pemrosesan atau hasil tes yang diukur secara langsung.

Pembahasan Temuan: Keterhubungan Kebutuhan, Struktur Produk, dan Fungsi Visual

Temuan utama menunjukkan bahwa kebutuhan pembelajaran seni rupa yang berbasis pengamatan visual telah diterjemahkan menjadi presentasi dengan alur materi terstruktur. Hubungan ini penting karena alat desain digital hanya menyediakan sarana produksi; relevansi pembelajaran justru terletak pada kecocokan contoh visual, urutan konsep, dan cara guru memfasilitasi pemaknaan. Prinsip multimedia yang menekankan penggunaan kata dan gambar secara terarah (Mayer, 2021) dapat digunakan sebagai acuan evaluasi rancangan berikutnya. Akan tetapi, data penelitian ini belum memungkinkan kesimpulan bahwa penggunaan teks dan visual dalam produk secara langsung meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan variasi bentuk media yang dibuat dengan Canva, mulai dari audiovisual (Rahmatullah dkk., 2020), media IPA (Wulandari dan Mudinillah, 2022), kliping digital (Kamila dkk., 2023), hingga media interaktif untuk siswa SMK (Aziz dan Utomo, 2025). Riono dan Fauzi (2022) juga menunjukkan penggunaan Canva pada pengembangan bahan pembelajaran pendidikan agama; meskipun konteksnya berbeda, studi tersebut menegaskan keragaman aplikasi Canva. Produk pada penelitian ini lebih sederhana berupa presentasi yang mendukung kegiatan mengajar langsung, bukan konten interaktif dengan asesmen otomatis. Kesederhanaan tersebut dapat bermanfaat pada konteks sekolah yang memerlukan bahan ajar yang mudah digunakan ulang, tetapi fleksibilitas praktisnya belum diuji secara khusus melalui observasi guru yang berbeda.

Makna Penilaian Ahli dan Respons Pengguna

Rata-rata skor ahli materi 88,75%, skor ahli media 77,50%, dan persentase respons siswa 96,94% secara bersama menunjukkan penerimaan yang positif dalam konteks penilaian yang dilakukan. Namun, instrumen dan posisi ketiga kelompok penilai berbeda: ahli materi menilai kesesuaian dan kejelasan isi, ahli media menilai kualitas rancangan, sementara siswa menyampaikan pengalaman serta persepsinya. Karena itu, perbandingan angkanya hanya bersifat deskriptif dan tidak dapat digunakan untuk menentukan bahwa kualitas produk sesungguhnya lebih tinggi pada satu dimensi daripada dimensi lain dengan ketelitian statistik yang sama.

Hasil ini searah dengan laporan pengembangan Canva dalam berbagai mata pelajaran yang memperoleh penilaian ahli maupun respons siswa positif, misalnya Toma dan Reinita (2023), Hidayat dkk. (2025), dan Kurnia dkk. (2025). Akan tetapi, kategori

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

"sangat layak" merupakan keluaran dari rubrik dan ambang yang digunakan masing-masing studi, bukan ukuran universal. Penelitian dengan tes hasil belajar seperti yang dilaporkan Sirajuddin dan Suprayitno (2025) memiliki dasar untuk menilai perubahan capaian belajar yang tidak tersedia pada penelitian ini. Dengan demikian, istilah layak, menarik, mudah dipakai, dan efektif harus dipisahkan secara operasional.

Implikasi bagi Pengembangan Media Seni Rupa

Hasil penelitian mendukung penggunaan presentasi Canva sebagai alternatif alat bantu bagi guru Seni Budaya yang membutuhkan materi visual dengan alur relatif tetap. Temuan ini berkaitan dengan kajian Rodríguez Mina dkk. (2024) tentang Canva dalam pendidikan seni dan studi Muin dkk. (2025) pada pembelajaran seni budaya, tetapi kontribusi penelitian sekarang terletak pada penyesuaian rancangan terhadap kebutuhan satu kelas SMA. Peninjauan lanjut disarankan memusatkan perhatian pada keterbacaan saat diproyeksikan, ketepatan ilustrasi karya, kualitas gambar, serta konsistensi hubungan antara kegiatan mengamati dan indikator tujuan pembelajaran.

Terdapat satu celah penting pada pemetaan kurikuler: tujuan pembelajaran dalam dokumen asal memuat prinsip desain dan gaya seni rupa, sedangkan ringkasan 19 slide belum secara eksplisit memperlihatkan kedua komponen itu. Hal tersebut tidak cukup untuk menyimpulkan terjadi penghilangan materi, tetapi menunjukkan perlunya audit kesesuaian dengan menelusuri seluruh slide dan modul ajar. Agar evaluasi lebih informatif, penelitian lanjutan dapat menggabungkan penilaian ahli berbasis indikator per aspek, catatan revisi produk, respons guru pengguna, dan tes kognitif atau tugas analisis visual yang dinilai menggunakan rubrik.

Keterbatasan

Penelitian dilakukan pada satu sekolah dan satu kelas uji coba yang berjumlah 31 siswa. Validasi media hanya melibatkan satu ahli; informasi reliabilitas internal kuesioner dan pemeriksaan kesepakatan antarpenilai tidak dilaporkan. Selain itu, belum tersedia dokumentasi pengujian desain pra–pasca, kelompok pembanding, pengukuran objektif penguasaan unsur rupa, ataupun data pemanfaatan berulang oleh guru yang berbeda. Oleh karena itu, hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke seluruh siswa SMA atau digunakan untuk menyatakan bahwa Canva meningkatkan motivasi dan prestasi belajar dibandingkan bahan ajar lain. Penelitian lanjutan sebaiknya menyertakan produk lengkap yang dapat diperiksa reviewer, memverifikasi keselarasan capaian pembelajaran, serta menggunakan indikator kinerja belajar dan rancangan evaluasi yang sesuai.

SIMPULAN

Media pembelajaran seni rupa berbasis Canva untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Tibawa dikembangkan melalui tahapan ADDIE dan menghasilkan 19 slide presentasi yang mengorganisasikan pengantar, unsur dan jenis karya, perkembangan seni rupa, contoh penggunaan sehari-hari, serta rangkuman. Penilaian dua ahli materi memperoleh rerata 88,75% (sangat valid), penilaian satu ahli media 77,50% (sangat layak), dan respons 31 siswa 96,94% setelah perhitungan ulang (sangat layak). Dengan demikian, media memiliki dukungan bukti kelayakan awal dan penerimaan pengguna dalam konteks penelitian ini. Pencapaian belajar belum diukur secara langsung, sehingga pengujian efektivitas dan pemeriksaan keselarasan lengkap isi slide dengan tujuan pembelajaran tetap diperlukan sebelum klaim dampak belajar yang lebih kuat diajukan.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 1 Tibawa, validator materi dan media, dosen pembimbing, serta peserta didik yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan produk.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai media pembelajaran ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *Economic and Education Journal (Ecoducation), 3(2)*, 204–217. https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/ecoducation/article/view/2211

Aziz, R. T., & Utomo, P. (2025). Development of interactive learning media for fundamentals of expertise programs using Canva class X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Salam. *Journal of Information Technology and Education (JITED), 3(1)*, 44–53. https://doi.org/10.21831/jited.v3i1.1047

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach.* Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Hidayat, M. N., Muslimin, I., & Purnamasari, R. (2025). Development of learning media using Canva application in grade VII informatics subject on computational thinking material with the ADDIE model. *Journal of Educational Sciences, 9(5)*, 4657–4668. https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.4657-4668

Kamila, L., Taufik, M., & Dewi, R. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis website Canva pada mata pelajaran IPAS topik perkembangbiakan tumbuhan di kelas IV sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, 15(2)*, 247–262. https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10528

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity, 2(4)*, 108–113.

Kurnia, A., Reinita, R., Waldi, A., & Nisa, S. (2025). Development of Canva interactive media in Pancasila education learning using problem based learning (PBL) model for grade V elementary schools. *Journal of Educational Sciences, 9(3)*, 1535–1545. https://doi.org/10.31258/jes.9.3.p.1535-1545

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.).* Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Muin, A., Rahmi, S., & Fitriani, F. (2025). Pengembangan media berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar SBdP siswa Kabupaten Sinjai. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 5(2)*. https://doi.org/10.26858/jppsd.v5i2.81039

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(2)*, 317–327. https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi, 4(2)*, 335–343. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859

Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran PAI-BP di SD berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas, 8(1)*, 117–127. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921

Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva as a teaching strategy in cultural and artistic education: A

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

systematic review. *Ciencia Digital, 8(2)*, 64–85. https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967

Sirajuddin, M., & Suprayitno (2025). Pengembangan media Canva untuk pembelajaran ragam hias kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(4)*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/69188

Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva berbasis model problem based learning di kelas IV sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 32(2)*, 162–177. https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education, 5(2)*, 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1)*, 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245