

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA MATERI
PEMANGKASAN RAMBUT OVAL (DIAGONAL KEBELAKANG)
SMK GELORA JAYA NUSANTARA MEDAN**

ERICHA APRILLIA¹, SITI WAHIDAH²

Email : erichaaprillia12@gmail.com¹, sitiwahidah@unimed.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui 1) Bagaimana pengembangan media canva pada materi pemangkasan rambut oval (Diagonal Kebelakang) 2) kelayakan media canva pada materi pemangkasan rambut oval (Diagonal Kebelakang) di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan (Research and Development). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan yang berjumlah 35 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Uji kelayakan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. ahli materi terdiri dari satu orang dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yang berkompeten di bidang pemangkasan rambut oval (Diagonal Kebelakang) serta dua orang guru bidang studi mata pelajaran kecantikan dasar. Sedangkan ahli media merupakan tiga orang dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Pengembangan media diperoleh dari uji kelompok kecil berjumlah 5 orang, kelompok sedang berjumlah 10 orang dan kelompok besar berjumlah 20 orang. Hasil penelitian pengembangan media canva menunjukkan bahwa hasil skor rata-rata dari ahli materi sebesar 94,96% termasuk dalam kriteria sangat baik dan hasil skor rata-rata dari ahli media sebesar 97,16% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil skor rata-rata dari uji kelompok kecil sebesar 85,23% termasuk dalam kategori baik, hasil skor rata-rata dari uji kelompok sedang sebesar 88,77% termasuk dalam kategori baik dan skor rata-rata dari uji kelompok besar sebesar 93,68% termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan rata-rata nilai keseluruhan yaitu 91,96% termasuk kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa canva pada materi pemangkasan rambut oval (Diagonal Kebelakang) dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Canva, Pemangkasan Rambut Oval

ABSTRACT

This study aims to find out 1) How is the development of Canva media on oval haircut material (Back Diagonal) 2) the feasibility of Canva media on oval haircut material (Back Diagonal) at SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. The research method used is a research and development model (Research and Development). The subjects in this study were 35 students of Class X Beauty Cosmetology at Gelora Jaya Nusantara Nusantara Vocational School, Medan. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and questionnaires. The feasibility test was validated by material experts and media experts. Material experts consist of one lecturer at the Faculty of Engineering, State University of Medan who is competent in the field of oval (back diagonal) hair trimming and two teachers in basic beauty subjects. Meanwhile, media experts are three lecturers at the Faculty of Engineering, Medan State University. Media development was obtained from a small group test of 5 people, a medium group of 10 people and a large group of 20 people. The results of the Canva media development research showed that the average score of material experts was 94.96% included in the very good criteria and the results of the media expert's average score of 97.16% were included in the very good criteria. The average score for the small group test was 85.23%, which was included in the good category, the average score for the medium group test was 88.77%, which was included in the good category, and the average score for the large group test was 93.68. % is included in very good criteria, with an average overall score of 91.96%, including very good criteria. It can be concluded that

Canva on oval (back diagonal) hair trimming material is declared suitable for use in the learning process by teachers and students.

Keywords: *Learning Media, Canva, Oval Haircut*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Media yang menarik dan inovatif perlu dirancang dalam sebuah penyajian dalam proses pembelajaran. (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2017).

Jurusan Tata Kecantikan SMK memiliki mata pelajaran yang berperan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dibidang kecantikan. Salah satunya adalah Pemangkasan Dasar. Mata pelajaran pemangkasan dasar merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada program kurikulum 2013 yang sudah digunakan oleh SMK Gelora Jaya pemangkasan rambut dasar. Lalu siswa juga masih banyak yang salah dalam membuat garis pola pemangkasan oval (Diagonal kebelakang). Dan siswa kurang menguasai cara membuat struktur pola pemangkasan rambut. Lalu siswa juga kurang paham dalam mengecek kesimetrisan rambut.

Diketahui juga bahwa proses pembelajaran di SMK Gelora Jaya Nusantara pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan media Power Point, Tetapi semenjak penulis melakukan observasi disana belum pernah menggunakan Power Point. Dan juga peneliti melihat masih minimnya bahan ajar yang dimiliki siswa, seperti yang peneliti lihat disaat siswa memulai pelajaran masih menggunakan LKS.

Nusantara dan dipelajari dikelas XI. Salah satu kompetensi dasar mata pelajaran pemangkasan dasar adalah melakukan Pemangkasan Teknik Oval (Diagonal Kebelakang). Materi Pemangkasan rambut Oval (Diagonal Kebelakang) merupakan materi pembelajaran yang menjelaskan tentang teknik pemangkasan oval

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan juni 2022 diketahui bahwa yang peneliti lihat disaat praktek pemangkasan rambut dasar siswa kelas XI masih banyak siswa yang belum menguasai teori pemangkasan rambut dasar. Sesuai dengan yang peneliti lihat masih banyak peneliti temukan siswa yang masih salah dalam memegang gunting, melakukan pengangkatan disaat melakukan

Untuk memudahkan belajar siswa salah satunya ialah dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang merupakan, sebuah bentuk penyajian yang berisi tulisan, gambar. dan dapat dibaca melalui perangkat computer atau android yang akan semakin membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya. Kemudahan dalam mengakses media belajar ini juga menjadi suatu kelebihan dimana siswa cukup mengakses link untuk membuka media belajar yang diberikan. Media belajar ini juga cukup praktis dan fleksibel dimana siswa nantinya dapat dengan mudah mempelajari media belajar ini.

Salah satu Pengembangan media pembelajaran berbasis canva memiliki kelebihan yaitu, Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor

halaman yang menarik, Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. Dan masih banyak lagi kelebihan yang terdapat pada canva. (Tanjung Elvira 2019).

Didukung juga dengan analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa yang menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media Canva pada materi pemangkas rambut teknik oval (Diagonal Kebelakang), diperoleh persentase kebutuhan guru sebesar 92% serta hasil analisis kebutuhan siswa sebesar 86,11% karena media pembelajaran bermanfaat sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, efisien dan menarik.

Salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tanjung Elvira, Faiza Delsina, 2019) Dengan Judul Canva Sebagai Media Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang dilakukan dalam 2 tahap diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase rata – rata ahli materi dan ahli media sebesar 86%, serta hasil uji efektivitas media yang telah dikembangkan adalah 90% dan skor rata – rata hasil tes peserta didik sudah melewati kriteria minimum.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang, “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Pada Materi Pemangkas Rambut Oval (Diagonal Kebelakang) SMK Gelora Jaya Nusantara Medan”.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. (Nana Sudjana, 2017)

Menurut (Zaki Ahmad, 2020), yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Media merupakan penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Berdasarkan pada batasan-batasan di atas, maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan).

2. Canva

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, panduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. (Tanjung & Faiza, 2019)

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku,

wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. (Tanjung 2019)

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain (Rahmatullah,2020). Dalam penggunaan media pembelajaran, konten audio visual menjadi bagian terpenting saat presentasi materi (Rahmatullah,2020). Sedangkan untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri dalam mendesain media pembelajaran yang menarik.

Dengan desain yang beragam dan menarik dari Canva membuat proses Android. (Septiningsih, 2020).

Menurut Nash,2017) *canva* merupakan alat untuk mengembangkan infografis, canva juga menyediakan penyimpanan berbasis cloud, dan tersedia fitur – fitur seperti “... *templates and unique fonts / images for infographics and presentations...*”.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa canva merupakan program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi kreatif, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang

pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan (Pelangi,2020). Memberikan pembaharuan proses pembelajaran dengan mendesain media berbantuan Canva dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mandiri (Lusiana,2021).

Canva adalah sebuah tools/akun untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan

diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

a. Kelebihan dan Keterbatasan Canva

Berikut ini adalah kelebihan dan keterbatasan media Canva menurut (Tanjung & Faiza, 2019) :

Kelebihan Canva :

- 1) Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop.
- 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
- 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.
- 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak

dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.

- 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran.

Keterbatasan Canva :

- 1) Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi canva, canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- 2) Dalam aplikasi canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar dan ada yang tidak.
- 3) Canva hanya bisa berjalan satu arah atau tidak interaktif. Tidak ada umpan dilakukan tanpa melakukan pengangkatan. Rambut yang terpanjang jatuh pada ketinggian yang sama dari rambut yang terpendek sehingga rambut jatuh pada satu garis lurus. Permukaan rambut dari hasil pemangkasan satu garis lurus (solid form/ one length cut) bersifat licin dan memiliki tekstur pasif. (Prihantia,2017).

Menurut (Sari, 2019) pada pangkas rambut oval, pola pangkas melengkuk ke bawah yang berfungsi sebagai patokan. (Irlindawati, 2019) pola pemangkasan oval membuat hasil pangkas pada bagian belakang rambut lebih panjang dari bagian depan, dan di kenal dengan “The Minus ngle Cut”.

Menurut (Prihantina,2017) pola naik (solid diagonal ke belakang), menghasilkan pangkasan memanjang dari bagian

balik. Karena pada aplikasi canva tidak mendukung.

3. Pemangkasan Rambut Teknik Oval (Diagonal Kebelakang).

Menurut (Irlindawati, 2020) pemangkasan merupakan tindakan memotong rambut. Jadi dapat disimpulkan pengertian pemangkasan rambut yaitu tindakan mengurangi kepanjangan rambut semula ke bentuk yang baru dengan teknik-teknik tertentu, yang disesuaikan dengan bentuk wajah, jenis rambut, usia, dan kepribadian seseorang sehingga menghasilkan model pemangkasan yang diinginkan.

Pemangkasan satu garis lurus (one length cut) adalah pemangkasan yang dilakukan dengan sudut elevasi 0o, atau pemangkasan yang

belakang dan terus memendek kebagian depan.

Menurut (Irlindawati,2020) Salah satu hal penting dalam pemangkasan rambut adalah cara memegang gunting dan sisir selama proses pemangkasan. Cara memegang gunting dan sisir dengan baik dan tepat dapat membatu supaya dapat bekerja lebih cepat dan professional.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Gelora Jaya Nusantara yang beralamat di Jl. Letjen Ginting Km.15, Link. 1 Baru Ladang Bambu, Kec. Medan Tuntungan Kota Medan, Sumatera Utara 30137. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

Sasaran produk yang akan menggunakan media Canva ini adalah

seluruh siswa kelas XI tata Kecantikan di Gelora Jaya Nusantara Medan yang berjumlah 35 siswa.

Subjek dalam penelitian adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembuatan sebagai sasaran. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono2019), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bersifat mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, dan memecahkan masalah (Rusdi,2018) Menurut Borg & Gall (dalam Arsyad 2019), penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk – produk yang digunakan dalam pendidikan.

Media pembelajaran ini menggunakan strategi kerja yang inovatif menurut Borg & Gall ada 10 berikut tahapan penelitian (Sugiyono,2017).

1. Potensi masalah, merupakan sesuatu yang berubah menjadi premis dan nilai yang digunakan untuk penilaian produk yang digunakan.
2. Pengumpulan data, setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi dan studi literature yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain produk, harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya serta memudahkan pihak lain untuk memulainya.
4. Validasi desain, proses aktivitas untuk menilai apakah rencana produk dalam hal ini adalah penilaian secara rasional pada produk apakah layak digunakan.
5. Revisi desain, setelah desain produk, disetujui melalui pembicaraan dengan pakar atau ahli lainnya, akan diketahui kekurangannya. Kekurangan ini diupayakan untuk perbaikan konsep/desain yang dilakukan peneliti.
6. Uji coba produk, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan produk tersebut di uji coba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi system kerja lama dengan yang baru.
7. Revisi produk, pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja system kerja baru ternyata yang lebih baik dari system kerja lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga system kerja baru tersebut dapat diberlakukan.
8. Uji coba pemakaian, produk baru yang digunakan setelah diberlakukan perbaikan dengan menilai kelemahan pada produk yang terjadi untuk perbaikan selanjutnya.
9. Revisi produk, melakukan perbaikan dengan penilaian uji coba pemakaian sebelumnya serta mengevaluasi kinerja produk dalam penggunaannya.

10. Produk masal, tahapan terakhir yang dilakukan jika produk yang diuji coba sudah layak untuk diproduksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

Model pengembangan media ini dikembangkan oleh Sugiyono (2017) yang diadaptasi dari Borg and Gall, dengan 10 tahap yang harus dilakukan pada penelitian pengembangan ini diantaranya mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi I, uji coba kelompok kecil, revisi II, uji coba kelompok sedang, revisi III, uji coba kelompok besar.

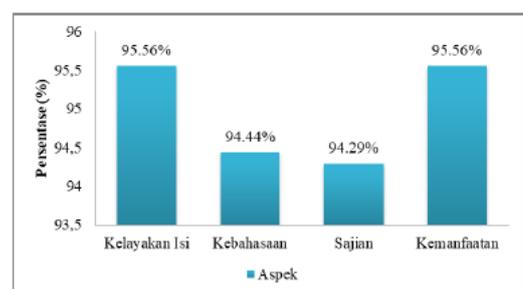
a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap identifikasi potensi dan masalah, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan dan analisis kebutuhan guru mata pelajaran pemangkas dasar. Analisis kebutuhan siswa dan guru ini dilakukan dengan cara memberikan angket kebutuhan siswa dan guru. Hasil dari analisis kebutuhan menyatakan bahwa 90% siswa masih kesulitan melakukan pemangkas teknik oval (Diagonal Kebelakang) dengan tepat, sehingga 86,11% menyatakan setuju dikembangkannya media canva pada materi pemangkas rambut teknik oval.

Tahapan selanjutnya adalah mendesain produk, dalam mendesain produk ini ada 4 langkah yang harus dilakukan yaitu, penyusunan garis besar isi Canva, mendesain isi pembelajaran pada Canva pemilihan format, dan penulisan naskah. Setelah produk selesai maka produk akan divalidasi oleh tiga orang validator ahli materi yang terdiri dari satu orang Dosen Program Studi Pendidikan Tata Rias dan dua orang Guru Bidang Studi SMK Gelora

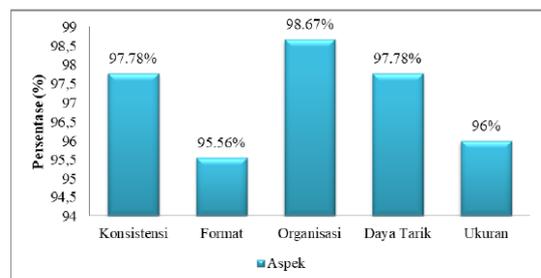
Jaya Nusantara Medan. Selanjutnya juga dilakukan validasi oleh validator ahli media yang terdiri dari tiga orang Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Validator melihat media dan memberikan saran, komentar, dan penilaian yang berkaitan dengan aspek yang ada pada angket, melalui saran perbaikan dan penilaian tersebut sehingga produk dikatakan layak.

b. Validasi oleh Ahli Materi



Hasil pengembangan produk yang diperoleh dari penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 94,93% dengan kriteria “sangat baik”.

c. Validasi oleh Ahli Media

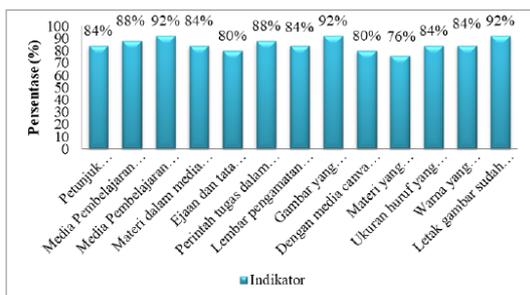


ahli media diperoleh penilaian skor rata-rata sebesar 97,58% dengan kriteria “sangat baik”, sehingga media sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran karena materi pada media sudah sesuai dengan silabus, RPP, KI, dan KD serta tampilan media sudah jelas, mudah dibaca dan dimengerti. Media pembelajaran yang layak harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, hal ini sesuai dengan pernyataan Sumiati (2017)

bahwa penggunaan media pembelajaran termasuk didalamnya sumber belajar, dan alat-alat pelajaran, disesuaikan dengan isi atau materi pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai.

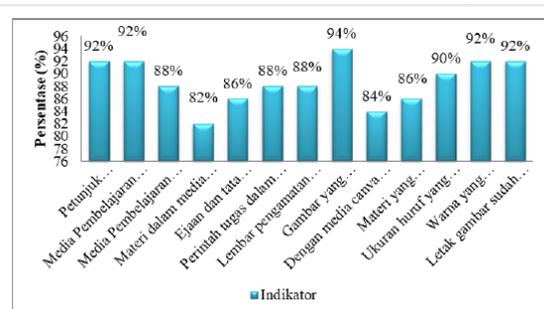
d. Hasil Analisis Uji coba

1. Uji Coba Kelompok Kecil



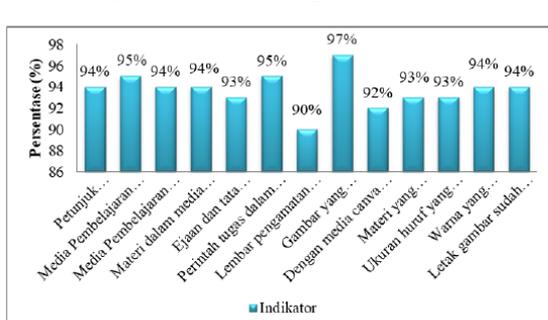
Tahap selanjutnya uji coba kelayakan media yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada 5 orang siswa memperoleh skor rata-rata 85,23% dengan kriteria “baik”.

2. Uji Coba Kelompok Sedang



Kemudian uji coba kelompok sedang pada 10 orang siswa memperoleh skor rata-rata 88,77% dengan kriteria “sangat baik”.

3. Uji Coba Kelompok Besar



Terakhir uji coba kelompok besar pada 20 orang siswa memperoleh skor rata-rata 93,69% dengan kriteria “sangat baik”. Dari ketiga tahapan hasil uji coba produk pada siswa terlihat bahwa persentase hasil uji coba mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2021) bahwa media efektif apabila setiap diuji coba menghasilkan nilai yang cenderung lebih tinggi.

Dapat disimpulkan dari skor rata-rata ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar didapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 89,86% dengan kriteria “sangat baik” sehingga penggunaan media Canva dinyatakan layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva pada materi pemangkasan rambut oval yang peneliti kembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat dari hasil perolehan penilaian yaitu :

- 1) Pengembangan media canva Pemangkasan Rambut Oval yaitu dari uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 85,23% dengan kriteria “baik”. Kelompok sedang memperoleh skor rata-rata 88,77% dengan kriteria “baik”. Kelompok besar memperoleh skor rata-rata 93,68% dengan kriteria “sangat baik”. Dari ketiga tahapan, hasil uji coba produk pada siswa mengalami peningkatan.
- 2) Kelayakan media canva pada Pemangkasan Rambut Oval mendapat penilaian dari ahli materi dengan perolehan skor rata-rata sebesar 94,96% dengan kriteria “sangat baik”.

Dari ahli media diperoleh penilaian skor rata-rata sebesar 97,16% dengan kriteria “sangat baik”.

Dapat disimpulkan dari skor rata-rata ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar didapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 91,96% dengan kriteria “sangat baik” sehingga penggunaan media canva dinyatakan ”layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti Puji Widya, Marwiyah, Novi Ade, Rachmawati Annisa, 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Rambut*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK). Vol 12 No.1
- Enterprise, Jubilee. 2021. *Desain Grafis dengan Canva Untuk Pemula*. Yogyakarta: PT ElexMedia Komputindo.
- Hasanuddin Maulana, 2017. *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal Kajian Keislaman. Vol 4 No. 2. ISSN:2407-053x. Hal:129-150.
- Hidayatullah Syarif, 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2.
- Irlindawati, Silfi. 2020. *Pemangkasan dan Pewarnaan Rambut*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Kejurusan.
- Muji, 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Keterampilan Membaca Model Pembelajaran Kontekstual*. Jurnal FKIP UJ. Vol.3, No. 4 Hal 1-4.
- Monoarfa Merrisa, Haling Abdul, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. Jurnal UNM. ISBN:978-623-387-015-3.
- Prihantina, Ida. 2017. *Pemangkasan, Pratata dan Pengeritingan Teknik Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Rahmatullah, Inanna, Ampa Tenri, 2020. *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha. Vol. 12 No. 2. p-ISSN:2599-1418. e-ISSN:2599-1426.
- Rohma Ani, Sholihah Ummu, 2021. *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 9, No. 3, pp. 292-306. E-ISSN:2715-856X. p-ISSN:2338-1183.
- Saputro, Budiyono. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sari Dian Maya, 2019. *Pemangkasan Rambut*. Medan: Harapan Cerdas.
- Septiningsih Aisyah, 2020. *Pengembangan E-Modul Dengan Menggunakan Media Canva Dan Kalkulator Casio Classwiz Pada Materi Fungsi Naik dan Fungsi Turun*. Skripsi Moda Daring Best Practice.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumiati, Asra. 2017. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tanjung Elvira, Faiza Delsina, 2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektornika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. E – ISSN:2302-3295. Vol. 7, No. 2
- Utomo Agus Luhur, Muslimin, Darsikin, 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg And Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1 Marawola*. Jurnal Pendidikan Fisika Tadukalo (JPFT). ISSN 23383240. Vol, 4. No. 2.
- Zaki Ahmad, Yusri Diyan, 2020. *Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pretasi belajar siswa pada pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu*. Jurnal lainlangsa.ac.id. P-ISSN:2406808.E-ISSN:25500686. Vol 7 No.2.