

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN  
CANVA PADA MATERI TEKNIK MENJAHIT GAUN WANITA**

**Ismatul Rohmah<sup>1</sup>, \*Endang Prahastuti<sup>2</sup>, Hapsari Kusumawardani<sup>3</sup>, Nurul Aini<sup>4</sup>**

[ismatulrohmah177@gmail.com](mailto:ismatulrohmah177@gmail.com)<sup>1</sup>, [endang.prahastuti.ft@um.ac.id](mailto:endang.prahastuti.ft@um.ac.id)<sup>2</sup>, [hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id](mailto:hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id)<sup>3</sup>,  
[nurul.aini.ft@um.ac.id](mailto:nurul.aini.ft@um.ac.id)<sup>4</sup>,

<sup>1</sup>Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana; <sup>2</sup>Universitas Negeri Malang

\*Co-Author : [endang.prahastuti.ft@um.ac.id](mailto:endang.prahastuti.ft@um.ac.id)

**INFO ARTIKEL**

**Sejarah Artikel**

Diterima:  
2 September 2024;  
Diperbaiki:  
10 November 2024;  
Diterima:  
1 Desember 2024  
Tersedia daring:  
21 Desember 2024.

**Kata kunci**

*Audio Visual, Canva,  
Media Pembelajaran,  
Pendidikan Tata  
Busana*

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi pendidikan telah meningkatkan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, yang penting bagi mahasiswa Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Malang. Berdasarkan survey awal dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap mahasiswa, diketahui bahwa masih banyak mahasiswa yang kesulitan memahami konsep dasar tata busana, terutama dalam mata kuliah Teknik Menjahit Busana Wanita dan Anak (TPBWA). Keterbatasan sumber belajar dan kurangnya inovasi media pembelajaran menjadi hambatan. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti audiovisual menggunakan Canva, dapat menjadi solusi yang efektif.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis Canva yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video interaktif yang mengintegrasikan berbagai elemen visual seperti gambar, animasi, dan musik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE. Pada tahap analisis, kebutuhan dan karakteristik peserta didik diidentifikasi. Tahap desain melibatkan pembuatan storyboard dan pemilihan template yang sesuai menggunakan Canva. Tahap pengembangan mencakup pembuatan media pembelajaran audiovisual berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi, media dan ahli bahasa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva ini sangat layak digunakan. Validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa masing-masing memperoleh skor 97,05%, 80,88%, dan 89,28%. Hasil implementasi pada mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana angkatan 2023 menunjukkan penilaian rata-rata sebesar 92,09%. Secara keseluruhan, media ini mendapatkan skor total 89,82%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam mendukung proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan, dan mempermudah pemahaman materi.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah membuka peluang besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan secara lebih dinamis, interaktif, dan menarik. Ini tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penggunaan teknologi seperti e-learning, aplikasi pembelajaran, dan alat interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengakses materi kapan saja, dan berinteraksi dengan konten melalui simulasi atau video [1].

Lebih jauh, teknologi memungkinkan personalisasi dalam pendidikan, di mana materi dan metode pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, membuat proses belajar menjadi lebih relevan dan efektif. Hal ini terutama penting dalam konteks pendidikan yang beragam, di mana siswa datang dari berbagai latar belakang dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Dengan demikian, kemajuan dalam media pembelajaran merupakan salah satu manifestasi penting dari perkembangan teknologi yang memperkaya pengalaman pendidikan. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan belajar yang beragam, sehingga mampu menjawab tantangan pendidikan modern dengan lebih baik [2].

Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif memberikan alat yang sangat berguna bagi pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik. Hal ini penting terutama bagi mahasiswa dari program studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Malang angkatan 2023, yang berasal dari latar belakang pendidikan yang beragam. Mahasiswa dari SMK memiliki pengalaman di tata busana, sementara lulusan SMA sering kali menghadapi tantangan tambahan karena kurangnya pengetahuan dasar tentang tata busana. Survei awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa banyak mahasiswa dari SMA belum familiar dengan konsep dasar tata busana, dan keterbatasan sarana serta kurangnya inovasi dalam media pembelajaran juga menjadi hambatan [3]. Wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa mengungkapkan bahwa mata kuliah Teknik Menjahit Busana Wanita dan Anak (TPBWA) merupakan salah satu mata kuliah yang dianggap sulit, terutama karena kurangnya pemahaman tentang teknik dasar dan lanjutan dalam pembuatan busana wanita.

Menurut mahasiswa dari beberapa busana wanita yang akan dibuat salah satu materi yang cukup sulit dipelajari adalah teknik pembuatan gaun. Gaun adalah sejenis pakaian yang biasanya dipakai oleh perempuan. Gaun umumnya memiliki potongan yang panjang dan menutupi tubuh dari bahu hingga ke bawah, bisa hingga ke lutut, betis, atau bahkan hingga menyentuh tanah. Gaun sering dipakai dalam berbagai acara, mulai dari acara formal seperti pernikahan atau pesta malam, hingga acara yang lebih santai. Gaun dapat terbuat dari berbagai jenis kain dan memiliki berbagai macam gaya, seperti gaun malam, gaun pesta, gaun pengantin, dan gaun kasual. Model dan desain gaun bisa sangat bervariasi tergantung pada mode, budaya, dan tujuan penggunaannya [3]. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus berinovasi dan mengeksplorasi berbagai media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Untuk itu, materi menjahit gaun dipilih dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media audio visual yang memanfaatkan aplikasi desain Canva.

Canva adalah platform desain grafis yang menawarkan berbagai template dan alat yang mudah digunakan, memungkinkan penggunaannya untuk membuat beragam media visual yang menarik

dan profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam[4]. Dengan antarmuka yang intuitif, Canva memungkinkan siapa saja, termasuk pendidik dan siswa, untuk mendesain materi pembelajaran secara efisien. Alat ini mencakup berbagai elemen grafis seperti gambar, ikon, font, dan template yang dapat disesuaikan, sehingga pengguna dapat menghasilkan presentasi, poster, infografis, dan media pembelajaran lainnya dengan kualitas tinggi[5].

Dalam konteks pendidikan, Canva diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa [6]. Dengan fitur-fiturnya yang memungkinkan integrasi elemen visual dan audio, Canva dapat membantu pendidik menciptakan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga memikat perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Ini sangat relevan dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, di mana visualisasi dan interaktivitas menjadi kunci untuk mencapai efektivitas pembelajaran[7]. Penggunaan media audiovisual berbasis Canva dalam pembelajaran menawarkan berbagai keunggulan. Pertama, media ini dapat menyajikan informasi secara visual sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Kedua, elemen interaktif seperti animasi dan video dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, penggunaan Canva yang fleksibel memungkinkan penyesuaian konten sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih personal dan relevan [8]. Berdasarkan latar belakang tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terbukti sangat bermanfaat untuk mempermudah dan meningkatkan proses belajar mengajar [9]. Mengingat kebutuhan untuk memperkenalkan metode yang lebih efisien dan interaktif dalam pembelajaran menjahit gaun wanita, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian ini akan berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menggunakan Canva Pada Materi Teknik Menjahit Gaun Wanita.”

## **METODE**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Canva untuk mata kuliah Teknik Pembuatan Busana Wanita dan Anak (TPBWA) di Universitas Negeri Malang. Mata kuliah ini memerlukan penyampaian materi yang tidak hanya teoritis tetapi juga praktis, sehingga penggunaan media audio visual sangat relevan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih komprehensif. Dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) [10], penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang tidak hanya memenuhi standar kualitas, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. Dengan pendekatan yang sistematis ini, diharapkan media pembelajaran audio visual berbasis Canva yang dikembangkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah TPBWA. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang cara-cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran, serta mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi mahasiswa.

Model ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja sistematis dalam pengembangan media ini. Tahap pertama adalah Analisis (*Analysis*), di mana kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa diidentifikasi untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap kedua adalah Desain (*Design*), yang melibatkan pembuatan storyboard dan pemilihan template

serta elemen visual yang akan digunakan dalam video pembelajaran. Tahap ketiga adalah Pengembangan (Development), di mana media pembelajaran dirancang dan dibuat menggunakan Canva. Tahap keempat adalah Implementasi (Implementation), di mana media yang telah dikembangkan diuji coba pada mahasiswa untuk melihat efektivitasnya dalam konteks nyata. Tahap terakhir adalah Evaluasi (Evaluation), yang melibatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan mahasiswa untuk mengukur kualitas dan efektivitas media, serta memberikan masukan untuk perbaikan lebih lanjut [10].

Penelitian ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap:

1. Analisis (Analysis): Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Analisis materi juga dilakukan untuk memahami konten yang harus disampaikan secara efektif melalui media pembelajaran berbasis Canva.
2. Desain (Design): Tahap ini melibatkan pembuatan storyboard dan pemilihan template yang sesuai menggunakan Canva. Proses desain ini bertujuan untuk merancang struktur dan elemen visual dari video pembelajaran agar menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Pemilihan template dan animasi yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik.
3. Pengembangan (Development): Pada tahap ini, media pembelajaran dibuat berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Proses pengembangan melibatkan penggunaan Canva untuk membuat latar belakang, gambar atau ilustrasi, animasi, dan elemen visual lainnya yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penekanan diberikan pada pembuatan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

Proses dimulai dengan menginstal aplikasi Canva pada *smartphone*. Setelah itu, mendaftar atau login menggunakan email, lalu memilih fitur atau template yang sesuai dengan kebutuhan materi [11]. Peneliti memilih template video slide dan menyesuaikan desainnya dengan materi pembelajaran yang relevan. Setelah media pembelajaran dirancang, langkah berikutnya adalah uji validasi. Validator menilai media berdasarkan aspek kesesuaian dan memberikan saran serta komentar untuk revisi dan penyempurnaan hingga media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Uji validitas melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Ahli materi adalah dosen mata dari jurusan Tata Busana Universitas Negeri Malang, ahli media adalah dosen Teknologi Pendidikan di universitas yang sama. Sementara ahli bahasa adalah dosen bahasa indonesia di Universitas Muhammadiyah Malang. Proses validasi ini memastikan media pembelajaran memenuhi standar kualitas dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. . Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung hasil validasi [12]

- a. Rumus pengolahan data dari Ahli Media, Materi, Dan Bahasa

$$V_{ahli} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V ahli = Validasi dari ahli

TSe = Jumlah skor yang didapatkan

TSh = Total poin yang maksimal yang diharapkan



Data yang dihasilkan dari kriteria validitas ini berupa format presentase sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk menguji efektivitas produk berdasarkan hasil dari pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat.

Berikut ini adalah tabel standar penilaian kelayakan

Tabel 1 Standar Penilaian Kelayakan

Kriteria Persentase	Kategori Kelayakan
81,00%-100,00%	Sangat layak atau bisa digunakan tanpa adanya modifikasi
61,00% - 80,00%	Cukup atau bisa digunakan tetapi butuh sedikit modifikasi
41,00% - 60,00%	Sangat mungkin, namun memerlukan modifikasi yang signifikan dan tidak direkomendasikan
21,00% – 40,00%	Tidak sesuai atau tidak layak untuk digunakan.
0,00% – 20,00%	Tidak sesuai

Hasil validasi terhadap media pembelajaran, materi, dan bahasa menunjukkan kualitas yang sangat baik secara keseluruhan. Validasi oleh ahli media mengungkapkan bahwa pengembangan perangkat lunak dan desain pembelajaran masing-masing memperoleh skor sempurna 100%, menandakan bahwa kedua aspek ini telah memenuhi standar secara optimal. Komunikasi visual mencapai skor 96,66%, menunjukkan kualitas visual yang sangat baik dengan sedikit ruang untuk perbaikan. Total skor 97,05% menempatkan media ini dalam kategori "sangat layak", menjadikannya alat yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Validasi Media

No	Aspek Yang Dinilai	Butir Soal	Ts	Ts	Perse	Kategori
1.	Pengembangan Perangkat Lunak	3	12	12	100%	Sangat layak
2.	Rancangan Instruksional	8	32	32	100%	Sangat layak
3.	Tampilan Visual	6	22	24	96,66%	Sangat layak
Jumlah			66	68	97,05%	Sangat layak

Dari sisi materi, hasil validasi menunjukkan bahwa kesesuaian materi mendapatkan persentase 81,25%, menandakan bahwa materi cukup sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran. Kesesuaian bahasa memperoleh persentase 75,00%, yang berarti bahasa yang digunakan dalam materi cukup baik tetapi mungkin memerlukan penyesuaian kecil. Kesesuaian penyajian mendapatkan persentase 87,50%, menandakan bahwa materi disajikan dengan cara yang efektif. Secara keseluruhan, materi ini mendapatkan total skor 80,88%, termasuk dalam kategori "cukup", menunjukkan bahwa materi ini layak digunakan dengan beberapa modifikasi kecil.

Tabel 3 Hasil Validasi Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Butir Soal	Ts	Ts	Perse	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	8	26	32	81,25%	Sangat layak

*Rohmah, Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menggunakan Canva Pada Materi Teknik Menjahit Gaun Wanita 7*

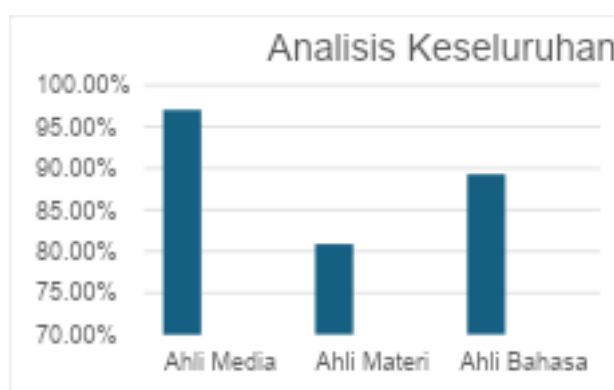
2.	Kesesuaian Bahasa	5	15	20	75,00 %	Cukup
3.	Kesesuaian Penyajian	4	14	16	87,50 %	Sangat layak
Jumlah			55	68	80,88 %	Cukup

Dalam hal bahasa, validasi menunjukkan bahwa kelugasan bahasa memperoleh persentase 91,66%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sangat jelas. Aspek komunikatif mendapatkan persentase 87,50%, menunjukkan bahwa materi disusun dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa dan KBBI masing-masing memperoleh persentase 87,50%, menandakan bahwa materi sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa dan standar bahasa Indonesia. Total persentase 89,28% menempatkan materi dalam kategori "sangat layak", yang berarti materi ini layak digunakan tanpa perlu modifikasi lebih lanjut.

Tabel 4 Hasil Validasi Bahasa

N	Aspek Yang Dinilai	Butir Soal	Ts	Ts	Perse	Kategori
1.	Lugas	1,2,3,4,5,6	22	24	91,66 %	Sangat layak
2.	Komunikatif	7,8,9,10	14	16	87,50 %	Sangat layak
3.	Kesesuaian Dengan Mahasiswa	11,12	7	8	87,50 %	Sangat layak
4.	Kesesuaian Dengan KBBI	13,14	7	8	87,50 %	Sangat layak
Jumlah			55	56	89,28 %	Sangat layak

Setelah melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, data yang diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan aspek-aspeknya masing-masing. Berikut adalah rincian analisis tersebut:



Gambar 1 Diagram Hasil Validasi

- Implementasi (Implementation): Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan uji coba pada 29 orang mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana

angkatan 2023. Implementasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana media pembelajaran berbasis Canva berfungsi dalam konteks pembelajaran nyata. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media ini dalam proses belajar mereka, dan pengembang mengamati serta mencatat efektivitas dan keterlibatan yang dihasilkan. Berikut adalah hasil implementasi media pembelajaran pada mahasiswa

Dalam menganalisis kepraktisan media audio visual berbasis aplikasi canva digunakan skala Linkert. Berikut cara analisis yang digunakan.

Tabel 3. 9 Skor Penilaian Kepraktisan Mahasiswa

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Kriteria kepraktisan media audio visual yang berbasis aplikasi Canva mengacu pada kriteria yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya oleh Tanjung dan Faiza [11]. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kepraktisan media pembelajaran.

Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kriteria
86-100	Sangat praktis
76-85	Praktis
60-75	cukup
55-59	Kurang praktis
0-54	Tidak praktis

Berikut ini adalah rumus perhitungan skor hasil implementasi mahasiswa [9]

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut adalah hasil perhitungan yang diperoleh berdasarkan hasil implementasi kepada Mahasiswa:

Tabel 4 Hasil Implementasi Mahasiswa

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	SP	SM	%	Kualifikasi
1.	Tampilan Media	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1067	1160	91,98	Sangat Praktis



*Rohmah, Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menggunakan Canva Pada Materi Teknik Menjahit Gaun Wanita 9*

2.	Penyajian Materi	11,12,13,14,15	531	580	91,55 %	Sangat Praktis
3.	Manfaat	16,17,18	325	348	93,39 %	Sangat Praktis
Jumlah			1923	2088	92,09 %	Sangat Praktis

5. Evaluasi (Evaluation): Tahap evaluasi melibatkan validasi media oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para ahli ini diminta untuk menilai media pembelajaran berdasarkan aspek-aspek seperti kesesuaian konten, desain visual, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, feedback dari mahasiswa juga dikumpulkan untuk mendapatkan pandangan mereka tentang efektivitas media dalam membantu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media untuk memastikan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran[13].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Output yang dihasilkan berupa media pembelajaran audio visual yang dapat diakses melalui link website canva <https://menjahitgaun.my.canva.site/menjahit-gaun>. Media pembelajaran ini dibagi menjadi 3 materi pembelajaran yaitu:

- a. Materi mengenai gaun wanita. Dalam media pembelajaran ini berisikan materi mengenai pengertian gaun, sejarah gaun, ciri khas gaun, jenis jenis gaun serta fungsi gaun.
- b. Materi mengenai persiapan alat dan bahan sebelum menjahit gaun
- c. Materi mengenai teknik menjahit gaun



Gambar 2 Tampilan Media

Hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis Canva untuk materi teknik menjahit gaun wanita menunjukkan kualitas yang sangat baik. Validasi oleh ahli media mengungkapkan bahwa media ini memperoleh skor sempurna 100% untuk pengembangan perangkat lunak dan desain pembelajaran, serta 96,66% untuk komunikasi visual, menjadikannya sangat layak dengan total skor 97,05%. Hal ini menegaskan bahwa media ini sangat efektif dalam aspek teknis dan desainnya. Validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa kesesuaian materi mendapatkan skor 81,25%, kesesuaian bahasa 75,00%, dan kesesuaian penyajian 87,50%, dengan total persentase 80,88%, yang berarti materi ini valid dengan beberapa modifikasi kecil yang mungkin diperlukan. Sementara itu, validasi oleh ahli bahasa menunjukkan persentase tinggi untuk kelugasan (91,66%), komunikatif (87,50%), serta kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa dan KBBI (87,50%), dengan total 89,28%, yang menunjukkan bahasa dalam media sangat valid. Implementasi media ke mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Malang angkatan 2023 mendapatkan skor 92,09%, menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ini sangat layak digunakan, memenuhi standar tinggi dari segi desain, materi, dan bahasa, serta berhasil meningkatkan pengalaman pembelajaran secara interaktif dan inovatif.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil dari proses pengembangan ini adalah media pembelajaran audiovisual menggunakan Canva untuk materi menjahit gaun wanita. Data validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki kualifikasi sangat layak dengan persentase sebagai berikut: ahli media 97,05%, ahli materi 80,88%, ahli bahasa 89,28%, dan hasil implementasi ke mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Malang 2023 sebesar 92,09%. Total persentase kualifikasi media adalah 89,82%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak" menurut kriteria kelayakan[14]. Untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan meliputi penambahan teknik menjahit gaun dengan model lainnya secara lebih detail, termasuk video tutorial pada setiap langkahnya, serta perluasan konten dengan informasi lebih rinci tentang teknik menjahit, bahan, dan alat yang digunakan. Selain itu, pembaruan materi secara rutin disarankan untuk mencerminkan tren terbaru dalam fashion dan teknik menjahit. Mengintegrasikan fitur interaktif seperti kuis atau latihan praktis juga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Terakhir, penyediaan versi offline atau dokumentasi pendukung akan membantu mahasiswa yang menghadapi keterbatasan akses internet, sehingga pembelajaran tetap dapat diakses tanpa hambatan[15].

## REFERENSI

- [1] M. A. Ghufron, "REVOLUSI INDUSTRI 4.0: TANTANGAN, PELUANG DAN SOLUSI BAGI DUNIA PENDIDIKAN," 2018.
- [2] A. Daniyati, I. SAPUTRI, ricken wijaya, dan siti septiany, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," Jan 2023.
- [3] N. M. Sumartiwi dan P. R. Ujjianti, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran," *JP2*, vol. 5, no. 2, hlm. 220–230, Jul 2022, doi: 10.23887/jp2.v5i2.47626.
- [4] A. Rohma dan U. Sholihah, "PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI BANGUN RUANG LIMAS," *JPM Unila*, vol. 9, no. 3, hlm. 292–306, Sep 2021, doi: 10.23960/mtk/v9i3.pp292-306.
- [5] M. Monoarfa dan A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," 2021.
- [6] S. A. Wijksono dan F. K. Prima, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA KULIAH PRAKTEK KERJA KAYU," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 2, hlm. 621–629, Des 2022, doi: 10.56248/educativo.v1i2.81.
- [7] G. P. P. Hapsari dan Z. Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *basicedu*, vol. 5, no. 4, hlm. 2384–2394, Jul 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- [8] Mita Asmiati Putri dan H. Jusra, "PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SD," *JPD*, vol. 13, no. 01, hlm. 164–174, Des 2022, doi: 10.21009/jpd.v13i01.29752.
- [9] Rahmatullah, Inanna, dan A. Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," 2020.

- [10] F. Hidayat dan M. Nizar, “MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM,” 2021.
- [11] R. E. Tanjung dan D. Faiza, “CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA,” *Voteteknika*, vol. 7, no. 2, hlm. 79, Jun 2019, doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.104261.
- [12] S. Akbar, “Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.” 2018.
- [13] B. Warsita, “EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENGENDALIAN KUALITAS,” *Teknodik*, hlm. 092–101, Apr 2019, doi: 10.32550/teknodik.v17i4.581.
- [14] Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [15] D. Yuliana, A. A. Suparto, dan S. Syukria, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII MTs Al-Hidayah,” *Edu Cendikia*, vol. 4, no. 01, hlm. 34–50, Apr 2024, doi: 10.47709/educendikia.v4i01.3791.