
PERANCANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SISTEM JARINGAN

Oleh :

Tukma Saida Siregar¹, Hanifah Nur Nasution², Lia Purnama Sari³, Arsyad Harahap⁴

^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,

^{1,2,3}Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

e-mail : tukmasaidaz8@gmail.com

email: hanifahnurnasution@gmail.com

email: liasari@gmail.com

[email : arsyadhrp@gmail.com](mailto:arsyadhrp@gmail.com)

Abstark

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran menuntut guru agar memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menyampaikan setiap materi pelajaran sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentase, resume, poster, spanduk, dan lain sebagainya. Salah satunya dengan adanya bahan ajar ini dapat dijadikan pedoman belajar baik bagi siswa maupun guru. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perancangan bahana ajar menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah yang berjumlah 9 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa data dari ahli, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari dua ahli bahan ajar nilai persentase 90% dan dapat dikategorikan Sangat Valid. Selanjutna hasil persentase kelayakan dari respon siswa XI TKJ mendapatkan nilai persentase 89,6% dengan mendapatkan kategori Sangat Valid.

Kata Kunci : Perancangan, Bahan Ajar, Aplikasi Canva, Administrasi Jaringan

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran menuntut guru agar memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menyampaikan setiap materi pelajaran sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Perkembangan teknologi saat ini membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Sebagai pendidik seorang guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan untuk melaksanakan tugasnya sebagai pendidik yang dapat melahirkan generasi-generasi penerus bangsa. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Seorang guru memegang peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Peserta didik membutuhkan seorang guru untuk membantunya dalam proses perkembangan bakat dan kemampuan yang dimiliki. Sebagai pendidik

guru harus mampu menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan untuk menunjang pembelajaran di sekolah.

Upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu, program pembangunan kurikulum, dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah), pemerintah juga menyediakan buku paket untuk menunjang proses pembelajaran. Selain menggunakan teknologi informasi untuk membantu proses pembelajaran di kelas, guru juga harus dapat menyusun bahan ajar yang menarik dan inovatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pembelajaran. Namun gurun dalam penyusunan atau pembuatan bahan ajar guru menyusunnya masih secara sederhana, dan juga kurangnya buku untuk penyusunan bahan ajar, guru belum pernah menggunakan aplikasi canva sebagai pembuatan aplikasi canva.

Menurut Kesumangtyas (2020) perancangan merupakan tahapan yang berupa gambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem.

Menurut Setiawan (2017) bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang berisi materi pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran dimana materi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana materi pembelajaran tersebut hendaknya dapat dipelajari dan dikuasai para siswa, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran.

Nurhalisa (2022) canva merupakan suatu program online yang terdapat berbagai tools alat editing untuk membuat berbagai desain grafis. Penggunaan media canva ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, Bagaimana merancang bahan ajar menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran administrasi SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah sistem jaringan di kelas XI TKJ?, Bagaimana kelayakan bahan ajar bagi siswa di Kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah?

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang bahan ajar menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Barumun Tengah. Dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar bagi siswa di kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2015) *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Bahan Ajar dikembangkan dengan menggunakan ADDIE yang dimana Analisis, Desain, *Development*, *Implementasi*, dan Evaluasi.

Uji coba produk yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat ke validan, kepraktisan dan

keefektifan dari produk yang dihasilkan sehingga dapat diketahui kelayakan dari penggunaan Bahan Ajar oleh guru mata pelajaran dan siswa. Produk diujicobakan pada siswa kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dalam lembar validasi untuk Bahan Ajar, angket respon siswa terhadap kelayakan Bahan Ajar, dan instrumen efektivitas yang digunakan yang dimana pada kedua instrumen ini menggunakan angket dengan skala likert.

Analisis data yang dilakukan menggunakan validasi Bahan Ajar. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendapatkan nilai rata-rata dan persentase. Hasil validasi Bahan Ajar ini dianalisis dan dikonvers menjadi skala 5 dengan interval validitas produk dari 0-100 dengan kategori dari sangat tidak valid sampai dengan sangat valid. Hasil analisis praktikalitas Bahan Ajar juga dianalisis dan di konversi sehingga didapatkan kategori kepraktisan Bahan Ajar adalah dari sangat tidak valid sampai dengan sangat valid.

Data respon siswa menggunakan angket dimana terdapat 15 indikator yang dimana interval nya dari 0-100 dengan kategori kurang baik sampai dengan sangat baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian untuk merancang Bahan Ajar dikembangkan dengan menggunakan metode ADDIE yang dimana Analisis, Desain, *Development*, *Implementasi*, dan Evaluasi ditunjukkan sebagai berikut :

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan atau mengidentifikasi masalah di SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah yang akan menjadi sasaran penggunaan bahan ajar yang dipakai. Dan menganalisis kompetensi dasar (KD) yang akan dibuat dalam bahan ajar ini dan yang akan dipakai pada siswa kelas XI TKJ dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini pastinya membutuhkan beberapa hal yang dipersiapkan sebelum meneliti. Kebutuhan dalam penelitian ini terdapat dua yaitu:

1. Kebutuhan Sekolah

Pada kebutuhan ini dimana sekolah membutuhkan bahan ajar administrasi sistem jaringan yang lengkap, dan jelas serta menarik, yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di ruangan.

2. Kebutuhan Peneliti

Adapun kebutuhan peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan software canva, dan laptop dengan spesifikasi ASUS Core i3, 2GB, A455L, dan dalam pembuatan bahan ajar peneliti juga menggunakan *software Microsoft word 2013*.

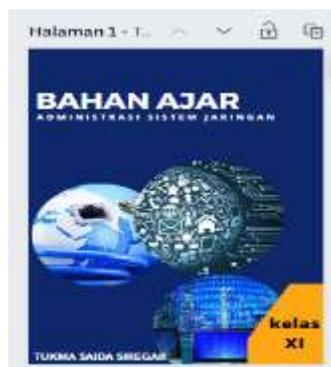
b. Tahap Desain

Pada tahap ini melakukan tahapan perancangan bahan ajar menggunakan aplikasi canva dimulai dari pembuatan storyboard, pengumpulan objek rancangan, dan menyusun instrumen kelayakan.

c. Tahap Development

Pada tahap ini adalah mendesain bahan ajar dengan menggunakan aplikasi canva yang terdiri dari cover, halaman kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, kompetensi inti, KD, IPK, tujuan pembelajaran, pembahasan dan biografi peneliti.

Berikut merupakan gambaran dari Bahan Ajar yang telah dirancang :



Gambar 1. Tampilan Cover Bahan Ajar

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini bahan ajar yang sudah dikembangkan akan diimplementasikan kepada siswa kelas XI TKJ SMK Swasta Yapim Taruna Barumon Tengah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dirancang. Sebelum itu bahan ajar terlebih dahulu di validasi oleh para ahli.

e. Tahap Evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk melihat hasil dari respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dirancang dan hasil dari validasi ke ahli bahasan dan ahli bahan ajar apakah bahan ajar dapat dikatakan sangat valid atau sangat baik.

Table 1. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Bahan Ajar	Jumlah	Rerata (%)	kategori
Dosen	34	75,5	Valid

Hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi canva

yang dirancang valid. Bahan ajar ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Table 2. Hasil Validasi Bahan Ajar

Bahan Ajar	Jumlah	Rerata (%)	Kategori
Dosen	59	90	Sangat Valid

Hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi canva yang dirancang sangat valid. Bahan ajar ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui kelayakan Bahan Ajar ini menurut siswa :

Table 3. Hasil Respon Siswa

Angket Respon Siswa	Reata-rata (%)	kategori
Bahan Ajar	87,4	Sangat Baik

Data yang diperoleh dari angket respon siswa terlebih dahulu bahan ajar, maka terlihat bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Hasil penelitian dari perancangan bahan bahan ajar menggunakan aplikasi canva ini dikategorikan sangat valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan.

Dari penelitian ini bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah valid, hal ini telah di uji kevalidannya oleh ahli bahan ajar dan ahli bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian ii dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi canva ini layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih semangat dan efektif.

4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Perancangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan ini menggunakan Metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Development, implementasi, Evaluasi) dan tingkat kelayakan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan masuk ke dalam kategori "Sangat Valid" dengan persentase kelayakan 90% dari ahli bahan ajar dan persentase respon siswa sebesar 89,6% dengan kategori "Sangat Valid".

dapat disarankan yaitu, Bahan ajar ini diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik yang sama dengan

sekolah yang menjadi tempat dilakukannya uji coba lapangan. Bagi guru dapat digunakan untuk menjadi bahan ajar pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Bagi siswa bahan ajar ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar serta dapat membantu siswa belajar secara mandiri.

5. REFERENSI

Kesumangtyas, F. (2020). Perancangan Sistem Pakard Diagnosa Penyakit Rheumatic (Rematik) dengan metode Forward Chaining. *Jurnal Teknoif*. Vol. 8. No.2. ISSN

Nurhalisa, S., & Sukmawarti. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantu Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal of Education and Social Analysis*. Vol. 3. No. 1. 37-45.

Setiawan, A, & Wariin B, l. (2017). Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran *Student Team Achivement Division* Untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Jurnal Edunomic*. Vol. 5. No. 01. ISSN 2541-562X.

Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.