

# Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Canva pada Matakuliah Jaringan Komputer

Maria Atik Sunarti Ekowati <sup>a.1,\*</sup> Kristyana Dananti <sup>a.2</sup> Sri Wening <sup>a.3</sup> Erlina Dyah Puspita Ningrum <sup>a.4</sup>

<sup>a</sup> Universitas Kristen Teknologi Solo, Jln. RW Monginsidi No. 36-38 Surakarta, Kode Pos 57134, Indonesia

<sup>1</sup> [maria.atik@gmail.com](mailto:maria.atik@gmail.com); [kristyana.dananti@gmail.com](mailto:kristyana.dananti@gmail.com); [swening07@gmail.com](mailto:swening07@gmail.com); [erlinadyah123@gmail.com](mailto:erlinadyah123@gmail.com);

\* Korespondensi penulis

## ARTICLE INFO

### Article history

Menerima 24 April 2023

Revisi 05 Mei 2023

Diterima 07 Mei 2023

### Kata Kunci

Canva

Audio Visual

Template

Atraktif

Aplikasi

## ABSTRACT

*The purpose of this research in the post-Covid-19 pandemic was to find out the need for developing animated video media from the Canva application in the computer network course, a closed questionnaire instrument with quantitative data types was needed. This questionnaire is distributed via google form. The results of the analysis show that out of 72 students stated, 90% agreed to use the animated video media based on the Canva application which had very interesting features, 90% of students stated that they needed and agreed to use the animated video media based on the Canva application which had good features and 83.4% students said they needed to use the Canva application video media in the process of implementing learning in computer network courses. Based on the research, it can be concluded that there must be development of animated video media based on the Canva application in the process of implementing learning in computer network courses. The method used is a qualitative descriptive approach. The result of developing this learning method is Canva-based audio-visual learning media in computer network courses.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Matakuliah jaringan komputer merupakan materi yang mengajarkan berbagai pengetahuan tentang hal-hal yang berhubungan dengan struktu jaringan komputer dan berbasis internet. Jaringan komputer memerlukan pemahaman daya nalar dan analisa dalam setiap permasalahan yang berkaitan dengan aplikasi dan struktur jaringan komputer yang selalu berhubungan dengan internet. Pembelajaran secara daring pun menjadi pilihan Kampus dan Pemerintah. Sebenarnya banyak sekali media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam kuliah daring. Hanya saja keterbatasan alat dan skill menjadi salah satu alasan kurangnya inovasi pembelajaran secara daring. Belum siapnya pembelajaran secara daring juga tidak hanya datang dari dosen, akan tetapi juga dari mahasiswa. Keterbatasan fasilitas seperti perangkat komputer/laptop, handphone/smartphone yang kurang mendukung, keterbatasan kuota hingga buruknya sinyal yang dimiliki oleh mahasiswa menjadi salah satu faktor utama. Maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran yang benar-benar cocok atau mudah digunakan oleh dosen dengan mempertimbangkan segala keterbatasan yang ada. Menurut Sandiman [1] hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu tujuan, karakter peserta didik, tipe rangsangan, keadaan kelas dan jangkauannya yang ingin diterapkan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran [2]. Tujuan penelitian adalah pengembangan metode pembelajaran berbasis Canva pada matakuliah jaringan komputer. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran jaringan komputer sangat diperlukan mahasiswa guna menunjang dan mendukung proses pembelajaran di Universitas Kristen Teknologi Solo. Perkembangan teknologi yang cepat dalam pelaksanaan pembelajaran,

memotivasi dosen mengembangkan media pembelajaran yang lebih atraktif dan menarik. Canva merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa *template*, *fitu-fitur*, dan kategorikategori dengan desain yang beragam, menarik, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, aktif, hidup dan tidak membosankan.

Pembelajaran pada abad-21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis karena melalui berpikir kritis siswa mampu menghubungkan pengetahuannya dengan situasi di dunia nyata [3]. Pada era digital seperti saat sekarang ini mengharuskan kita untuk bisa bergerak lebih cepat lagi dalam menuju revolusi industri 4.0. menuju 5.0. Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran[4]. Banyak perubahan yang terjadi dalam penggunaan media pembelajaran yang mulanya berbentuk fisik atau manual bisa berupa gambar, atau juga bisa berupa alat-alat yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online salah satunya bisa berupa aplikasi canva. Perubahan mengubah kebiasaan dosen dalam memberikan perkuliahan, dosen mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi sudah sangat membantu para pendidik dalam meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik. Sebab dosen sebagai perencana perkuliahan tiap semester dituntut bisa menyusun pembelajaran menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai sehingga proses belajar berjalan secara efisien dan efektif [5]. Saat proses pembelajaran dilakukan maka akan ada interaksi antara dosen dan mahasiswa tentang materi perkuliahan yang disampaikan dosen pengampu matakuliah. Adanya perubahan IPTEK yang makin hari makin canggih, akan tetapi juga sudah mulai menuju kedunia pendidikan. Dalam pendidikan proses pembelajaran di Universitas Teknologi Solo saat ini terjadi berbagai perubahan. Perubahan terjadi sebagai akibat dari pasca pandemi covid-19 yang sudah menyerang ke berbagai penjuru negara. Sehingga selama pandemi, Universitas Kristen Teknologi Solo harus terus berjalan dengan tetap bisa melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh ini harus didukung dengan platform atau aplikasi agar pembelajaran yang sering digunakan yaitu seperti zoom, google meet, google classrom, whatsapp, dan sebagainya. Tentunya semua aplikasi tersebut harus terhubung dengan internet.

Perubahan besar yang terjadi di dunia pendidikan saat ini bukan hanya dialami dan dirasakan oleh pendidik dan peserta didik saja, tapi juga dirasakan oleh orang tua mahasiswa yang mendampingi peserta didik ketika belajar. Dengan mengingat juga belum merata teknologi guna pemanfaatan media atau sumber belajar, baik komputer atau handphone [6]. Pemanfaatan media pembelajaran yang masih dirasa kurang optimal disebabkan masih ada beberapa dosen, mahasiswa maupun orang tua mahasiswa yang memiliki kendala dalam mengoperasikannya. Kendala yang dirasakan oleh pendidik dan orang tua tidak hanya pada pengoperasian media pembelajaran, namun juga adanya kendala pada jaringan internet, dan kendala lain yang menghambat proses pembelajaran. Saat dosen menyampaikan materi kuliah pun belum semuanya di semua dapat pahami peserta didik. Terkadang mereka masih banyak yang bingung dalam memahami apa yang dijelaskan oleh dosen, namun kendala tidak bisa menghentikan pembelajaran. Pembelajaran harus terus berjalan sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan [7].

Kenyataan di lapangan sering ditemukan kualitas pembelajaran masih kurang, hal ini disebabkan menurunnya minat dan motivasi belajar mahasiswa. Kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan dosen menyebabkan mahasiswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Ini terjadi karena pemakaian media belajar yang masih belum variatif [8] sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik dan variatif. Di masa pasca pandemi ini dosen dituntut lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran. Penggunaan media belajar yang kreatif akan mempengaruhi mahasiswa memiliki minat dan prestasi belajar [9]. Jika dosen tidak update dan melek dalam memanfaatkan teknologi, maka dosen hanya menggunakan media pembelajaran lama/klasik dan dirasa kurang menarik. Kebanyakan dosen slide show Power Point. Media slide Power Point yang ditampilkan kadang terlihat membosankan, tidak kreatif, tidak memuaskan, masih belum bisa dipakai secara sempurna sebagai media ketika menyampaikan materi perkuliahan. Kegiatan perkuliahan ini yang dirasa masih sangat diperlukan, karena ada dampak saat

menggunakan pembelajaran versi lama, terhadap kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan yang disampaikan dosen.

Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biayamaupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan. Salah satu software yang dapat digunakan dan mudah cara penggunaannya sebagai media pembelajaran yaitu *Canva design*. 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 [1]. Cara penggunaannya *Canva design* pun sangatlah mudah dengan banyak pilihan variasi desain. Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan *Canva Design*. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva [10]. *Canva design* salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum. *Canva design* dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Di dalamnya terdapat tools yang terdapat desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah. Kita hanya perlu membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan kita.

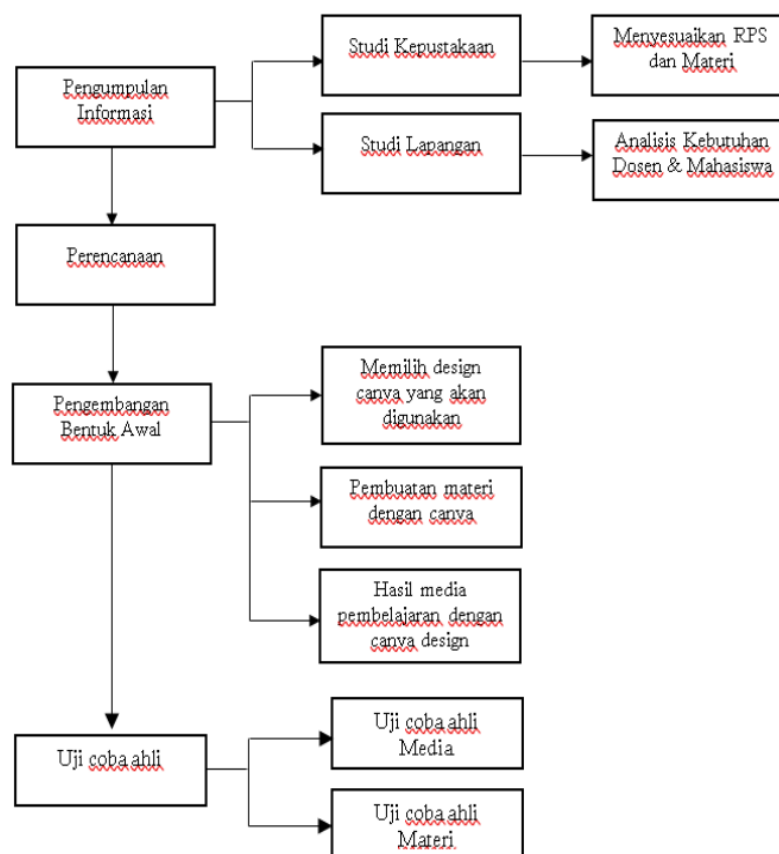
Kelebihan Canva yaitu memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag and drop, dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis, mahasiswa dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran Canva yang telah diberikan oleh Dosen, memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media Canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan, dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain Canva untuk saling berbagi media pembelajaran, dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel [1]. Kekurangan Canva yaitu: aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan 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, dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar jadi ada beberapa yang berbayar ada yang tidak dan terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya [10].

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan 90% peserta didik menyatakan bahwa media video animasi berbasis Canva itu menarik, 90% peserta didik menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada matakuliah jaringan komputer. Hasil analisis peserta didik beda kelas juga menunjukkan tidak jauh dari hasil analisis pada kelas sebelumnya yaitu 91,4 % peserta didik menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva itu menarik dan 83,4% peserta didik menyatakan perlu menggunakan media video aplikasi Canva dalam jaringan komputer. Jadi 3 kelas berbeda menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva sangat menarik dan perlu menggunakan media pembelajaran media berbasis aplikasi Canva untuk menjelaskan materi kuliah jaringan computer. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media video animasi berbasis Aplikasi Canva. Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain [11]. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu dosen 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 diinginkan

dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik [1]. Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif dosen dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “Gaya dan Gerak”. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengambil judul “**Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Canva pada Matakuliah Jaringan Komputer**”.

## 2. Metode / Algoritma yang Diusulkan

Penelitian dilakukan pada tahun anggaran 2022/2023 ini menggunakan model pengembangan Research & Development (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan produk tersebut. Langkah-langkah proses penelitian pengembangan antara lain: penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*Planning*), pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*) diakhiri dengan diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*) [12]. Dalam penelitian yang saya lakukan kali ini, baru sampai pada tahap uji coba lapangan awal. Adapun tahapan dalam penelitian ini antara lain: pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan bentuk awal, uji coba ahli media dan materi. Lebih lengkap langkah pengembangan penelitian dapat dilihat pada Fig. 1.



**Fig. 1.** Rancangan Penelitian

Hasil media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi pembelajaran *canva design* kemudian divalidasi oleh tenaga ahli media (dosen) dan tenaga ahli materi (dosen). Setiap ahli diberikan instrumen berupa angket validasi. Angket validasi berisi pernyataan yang sesuai dengan aspek yang dituju. Angket validasi menggunakan skala likert dengan skala 1 – 4. Jawaban dari angket diberikan angka 4, untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk tidak setuju, dan 1 untuk

sangat tidak setuju. Interpretasi skor dihitung berdasarkan skor perolehan tiap item. Instrumen validasi ahli materi, dapat dilihat pada Tabel 1. Sedang untuk tabel instrumen validasi ahli media, dilihat pada tabel 2.

**Table 1.** Instrumen validasi ahli materi

Indikator	Pernyataan
Kelayakan materi	a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran b) Kesesuaian dengan indikator materi c) Mencakup materi yang dipelajari d) Materi sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku
Kebahasaan	a) Pemakaian huruf yang digunakan mudah dibaca b) Penyajian rumus mudah dibaca c) Penulisan kalimat sesuai dengan EYD d) Pemberian informasi jelas e) Penggunaan Bahasa efektif dan efisien f) Pemilihan Bahasa sederhana

**Table 2.** Instrumen validasi ahli media

Indikator	Pernyataan
Tampilan	a) Pemilihan Design menarik b) Warna pada background tidak mempengaruhi tulisan c) Tulisan dapat terbaca dengan jelas d) Penyajian rumus terbaca dengan jelas
Teknis	a) Durasi tampilan tidak terlalu lama b) Resolusi gambar cukup baik c) Media pembelajaran Canva mudah digunakan

Persentase penilaian angket dihitung berdasarkan persamaan :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Kriteria kelayakan media pembelajaran, dapat disajikan pada table 3.

**Table 3.** Kriteria kelayakan media pembelajaran

Kategori Pernyataan	Kategori	Persentase
1	Baik/Valid	80% - 100%
2	Cukup Baik/Cukup Valid	60% - 79,99%
3	Kurang Baik/Kurang Valid	50% - 59,99%
4	Tidak Valid (diganti)	0% - 49,99%

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap pengumpulan informasi yang akan dibuat media pembelajaran menggunakan *Canva Design* yaitu materi materi kuliah jaringan komputer. Jaringan Komputer merupakan jaringan telekomunikasi yang memungkinkan komputer untuk saling menukar data. Tujuan dari jaringan komputer adalah agar bisa mencapai tujuannya, pada bagian dari setiap jaringan komputer bisa memberikan serta meminta layanan. Setelah tahap pengumpulan informasi yang dilakukan selanjutnya yaitu melakukan mendesain bahan ajar yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva design* untuk materi kuliah jaringan komputer. Kemudian pengembangan produk awal dimulai dari menentukan materi yang akan dipilih untuk dimasukkan ke dalam design yang



kita pilih. Adapun hasil dari pembuatan media menggunakan *Canva design* ini dapat dilihat pada Fig. 2.



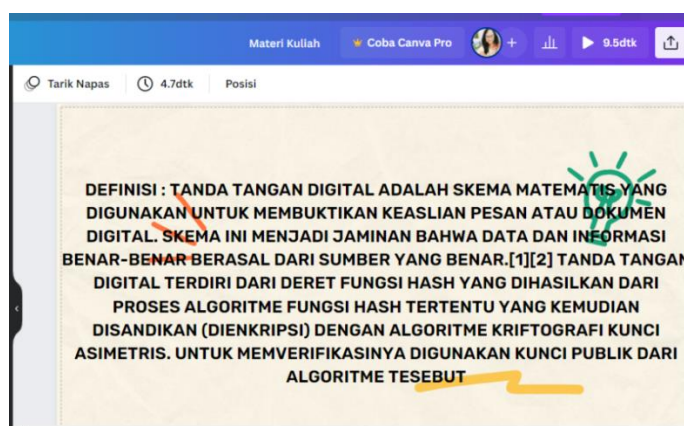
**Fig. 2.** Tampilan awal media pembelajaran dengan *Canva design*

Pada tampilan awal media yang telah dibuat berisikan judul materi dan nama pembuat media seperti terlihat pada Fig. 3. Selanjutnya tampilan Canva, menampilkan materi yang dipelajari dalam listrik statis yaitu:

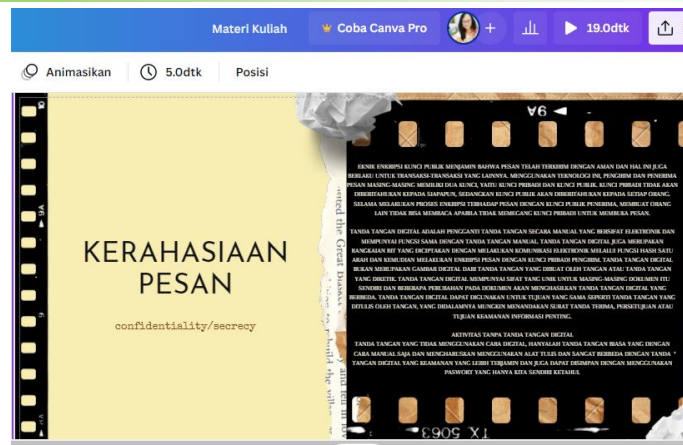


**Fig. 3.** Tampilan media pembelajaran dengan *Canva design*

Tampilan selanjutnya menampilkan penjelasan tentang definisi tanda tangan digital, dan masing-masing pokok bahasan. Berikut ini merupakan tampilan definisi tanda tangan digital. Contoh tampilan media pembelajaran berisikan definisi tanda tangan digital, dapat dilihat pada Fig. 4.



**Fig. 4.** Tampilan media pembelajaran berisikan definisi tanda tangan digital



**Fig. 5.** Tampilan media pembelajaran berisikan kerahasiaan pesan

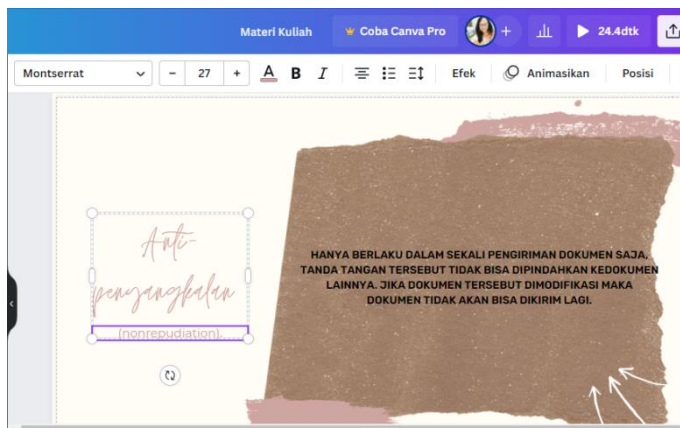
Dan contoh tampilan media pembelajaran berbasis Canva ini menampilkan Kerahasiaan Pesan, dapat dilihat pada Fig. 5. Teknik enkripsi kunci publik menjamin bahwa pesan telah terkirim dengan aman dan hal ini juga berlaku untuk transaksi-transaksi yang lain, pengirim dan penerima pesan masing-masing memiliki dua kunci, yaitu kunci pribadi dan kunci publik. Kunci pribadi tidak akan diberitahukan kepada siapapun, sedangkan kunci publik akan diberitahukan kepada setiap orang. Selama melakukan proses enkripsi terhadap pesan dengan kunci publik penerima, membuat orang lain tidak bisa membaca apabila tidak memegang kunci pribadi untuk membuka pesan. Tanda tangan digital adalah pengganti tanda tangan secara manual yang bersifat elektronik dan mempunyai fungsi sama dengan tanda tangan manual. Tanda tangan digital juga merupakan rangkaian bit yang diciptakan dengan melakukan komunikasi elektronik melalui fungsi hash satu arah dan kemudian melakukan enkripsi pesan dengan kunci pribadi pengirim. Tanda tangan digital bukan merupakan gambar digital dari tanda tangan yang dibuat oleh tangan atau tanda tangan yang diketik. Tanda tangan digital mempunyai sifat yang unik untuk masing-masing dokumen itu sendiri dan beberapa perubahan pada dokumen akan menghasilkan tanda tangan digital yang berbeda. Tanda tangan digital dapat digunakan untuk tujuan yang sama seperti tanda tangan yang ditulis oleh tangan, yang didalamnya mungkin menandakan surat tanda terima, persetujuan atau tujuan keamanan informasi penting. Tanda tangan yang tidak menggunakan cara digital, hanyalah tanda tangan biasa yang dengan cara manual saja dan mengharuskan menggunakan alat tulis dan sangat berbeda dengan tanda tangan digital yang keamanannya yang lebih terjamin dan juga dapat disimpan dengan menggunakan password yang hanya kita sendiri ketahui.



**Fig. 6.** Tampilan media pembelajaran berisikan Authentication

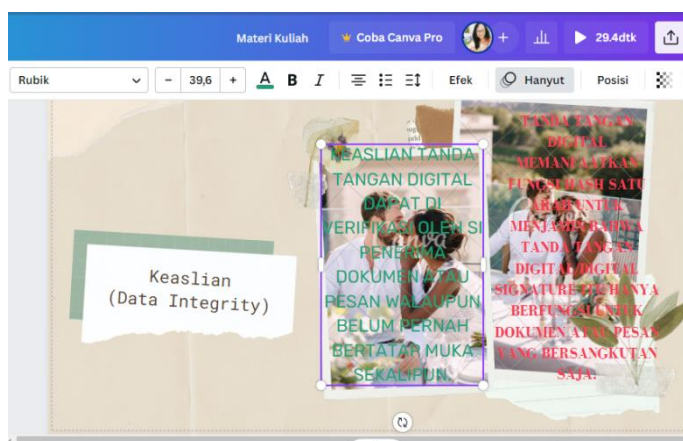
Sedangkan pada tampilan media pembelajaran berbasis Canva tentang Authentication, dapat dilihat pada Fig. 6. Sebagai jaminan suatu pesan yang belum dirubah dalam sebuah pengiriman, bisa juga

diartikan sebagai kunci yang membuktikan keaslian sebuah kunci public, pemakai, atau identifikasi sumber, yang berhak memverivikasi suatu pesan untuk dikirim sehingga penerima pesan dapat memastikan keaslian pengirimnya. *Cryptanalyst* tidak bisa berbohong mengirim pesan tersebut selain itu juga pengiriman pesan tersebut sebagai suatu rangkaian proses validasi *user* pada saat masuk kedalam sistem.



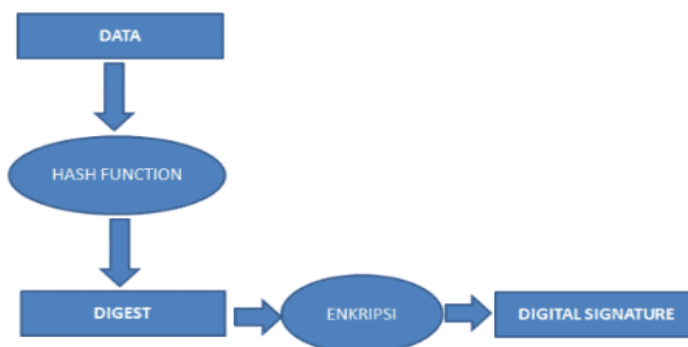
**Fig. 7.** Tampilan media pembelajaran berisikan anti penyangkalan

Selanjutnya tampilan media pembelajaran berbasis Canva yang menampilkan anti penyangkalan, dapat dilihat pada Fig. 7. Pada tampilan ini hanya berlaku dalam sekali pengiriman dokumen saja, tanda tangan tersebut tidak bisa dipindahkan kedokumen lainnya. Jika dokumen tersebut dimodifikasi maka dokumen tidak akan bisa dikirim lagi.



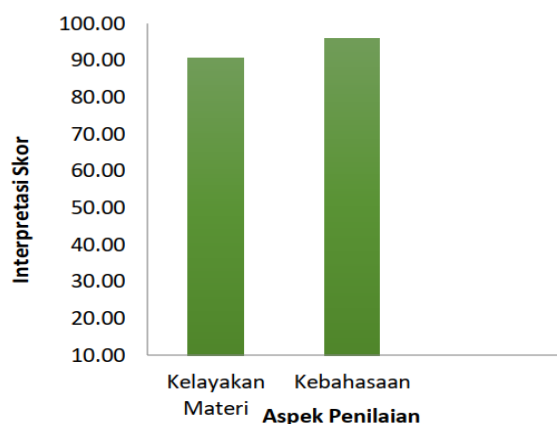
**Fig. 8.** Tampilan media pembelajaran berisikan anti penyangkalan

Tampilan selanjutnya berupa *interface* media pembelajaran yang juga menampilkan anti penyangkalan (bisa dilihat Fig. 8). Keaslian tanda tangan digital dapat di verifikasi oleh si penerima dokumen atau pesan walaupun belum pernah bertatap muka sekalipun. Cara kerja tanda tangan digital dapat dilihat pada Fig. 9.



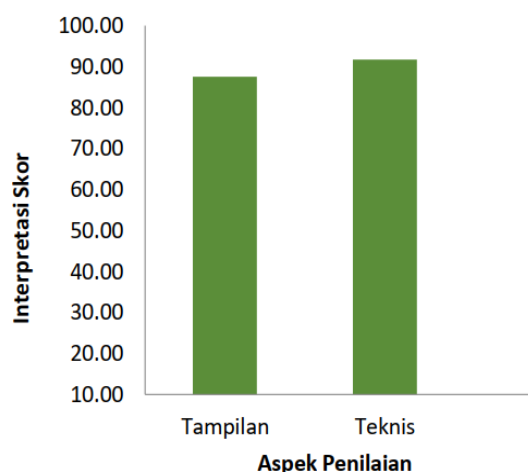
**Fig. 9.** Cara kerja tanda tangan digital





**Fig. 10.** Diagram validasi tenaga ahli materi

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi kepada beberapa dosen ahli, agar mendapat masukan untuk pengembangan dan perbaikan sebelum diujicobakan. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang tersaji dalam diagram, dapat dilihat pada Fig. 10. Dari gambar diagram di atas hasil validasi tenaga ahli materi diperoleh nilai aspek penilaian pada aspek kelayakan materi dengan persentase sebesar 90,63% dan pada aspek kebahasaan sebesar 95,83%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva ini masuk dalam kriteria baik karena berada pada rentang 80% - 100%.



**Fig. 11.** Diagram validasi tenaga ahli media

Sama halnya dengan hasil validasi tenaga ahli materi dapat dilihat juga pada penilaian ahli media, (lihat Fig. 11). diperoleh nilai pada aspek tampilan dengan persentase sebesar 87,50% dan pada aspek teknik sebesar 91,67%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva ini masuk dalam kriteria baik karena berada pada rentang 80% - 100%.

Penelitian ini baru sampai pada tahap pengembangan uji validasi oleh ahli materi dan media, belum diuji coba ke mahasiswa, sehingga belum dapat dipastikan besarnya kebermanfaatan media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Canva design* ini. Pengujian validasi sebuah media yang telah dibuat untuk mengetahui kelayakan media tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil Dari hasil uji validasi ahli media dan materi media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi pembelajaran *Canva design* dengan materi listrik statis masuk dalam kategori baik untuk digunakan dalam media pembelajaran dan dapat dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran. Tenaga pengajar merasa kesulitan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran yang aktif. Adanya media Canva

dapat membantu tenaga pengajar dalam mendesign media pembelajaran yang menarik. Cara penggunaannya yang sangat mudah, memudahkan tenaga pengajar untuk membuat media pembelajaran dengan materi yang diinginkan dengan tampilan yang menarik.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi pembelajaran *Canva design* dapat digunakan sebagai media pembelajaran luring/daring pada materi kuliah jaringan komputer karena mudah digunakan dan tampilannya menarik.

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu melakukan uji validasi responden terhadap mahasiswa untuk pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *Canva design* khususnya materi kuliah jaringan komputer yang telah dibuat. Sehingga, dapat diketahui kebermanfaatan media ini sebagai media pembelajaran.

#### Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kami selama proses penelitian. Kami juga mengucapkan terima kasih pada JITU yang mempublish artikel penelitian kami.

#### Daftar Pustaka

- [1] Tanjung. 2019. Pemilihan Media, Karakter Peserta Didik, Tipe Rangsangan, Keadaan Kelas Dan Jangkauannya : Kajian Meta-Analisis. *Karakter Peserta Didik*, 6(4), 150–157.
- [2] Rahmat. 2020. Pemanfaatan teknologi dalam mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- [3] Lestari & Sujana. 2021. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13– 25.
- [4] Maria. 2021. Analisis Kebutuhan Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(2), 70–79.
- [5] Dini. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- [6] Herliandry, dkk. 2020. *The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History*. *Prosiding Seminar Nasional FKIP* 6(1), 190–203
- [7] Purnama. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional FKIP* 8(1), 26–33.
- [8] Dwi. 2020. Pengembangan Variasi Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional FKIP* 8(1), 26–33.
- [9] Dewi. 2020. Penggunaan media belajar yang kreatif. *Jurnal Pendidikan Perkantoran*, 07(03), 60– 65.
- [10] Pelangi. 2020. Desain Canva Sebagai Media Dan Alat Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- [11] Leryan. 2021. Media Canva Juga Dapat Memudahkan Peserta Didik Dalam Memahami Pelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- [12] Borg, W. R., & Gall, M. D. 1989. *Educational research. An introduction (5th ed.)*. White Plains, NY Longman.