
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIMBINGAN KARIER BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 KARANGAN

Esti Indyah Pertiwi¹⁾, I Nyoman Sudana Degeng¹⁾, Retno Danu Rusmawati¹⁾

¹⁾ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

estypertiwi7@gmail.com

ABSTRAK: Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu Bahan Ajar sebagai sumber informasi yang menarik dengan materi Bimbingan Karier sehingga dapat meningkatkan karier dan studi lanjut bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Karangan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar interaktif ini adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, dikembangkan secara sistematis, dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Proses pengembangan melibatkan ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran untuk memberikan tanggapan dan masukan perbaikan. Selain itu juga guru Bimbingan Konseling dan peserta didik Kelas X SMAN 1 Karangan sebagai pengguna Bahan Ajar ini juga memberikan tanggapan dan masukannya. Hasil penelitian pengembangan ini adalah Produk Buku yang memiliki tingkat kelayakan materi, kelayakan desain pembelajaran, dan kelayakan media pembelajaran. Sedangkan tingkat uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan kualifikasi sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Kata kunci: Bahan Ajar, Bimbingan Karier, Aplikasi Canva.

ABSTRACT: *The purpose of this development is to produce a Teaching Material as an interesting source of information with Career Guidance material so that it can enhance careers and further studies for Class X students of SMAN 1 Karangan. The development model used in the development of this interactive teaching material is the ADDIE model. The selection of this model is based on the consideration that this model is easy to understand, developed systematically, and is based on the theoretical foundation of the developed learning design. This model is structured programmatically with systematic activities in an effort to solve learning problems related to learning media that suit the needs and characteristics of students. This model consists of five main phases or stages, namely (A) analysis, (D) design, (D) development, (I) implementation, and (E) evaluation. The development process involves content/material experts, learning design experts and learning media experts to provide feedback and input for improvements. In addition, the Counseling Guidance teacher and Class X students of SMAN 1 Karangan as users of this Teaching Material also provide feedback and input. The results of this development research are book products that have a level of material feasibility, learning design feasibility, and learning media feasibility. Meanwhile, the level of small group trials and field trials with qualifications is very feasible and does not need to be revised.*

Keywords: *Teaching Materials, Career Guidance, Canva Application.*

PENDAHULUAN

Bimbingan konseling di sekolah diselenggarakan untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik agar mampu mengaktualisasikan potensi dirinya atau mencapai perkembangan secara optimal. Fasilitasi dimaksudkan sebagai upaya memperlancar proses perkembangan peserta didik, karena secara kodrati setiap manusia berpotensi tumbuh dan berkembang untuk mencapai kemandirian secara optimal. Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yakni layanan bimbingan karir, merupakan layanan yang diberikan kepada peserta didik dalam rangka membantu memfasilitasi dan memandirikan peserta didik mengenai persoalan karirnya. Menurut Widarto (2015) bimbingan karir adalah “proses pemberian arahan dan bimbingan kepada

pelajar untuk kepentingan kehidupan pelajar tersebut dimasa yang akan datang”. Lebih lanjut dijelaskan oleh Winkel dalam Leksana (2015) bimbingan karir adalah “bimbingan dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja, dalam memilih lapangan kerja atau jabatan/profesi tertentu serta membekali diri supaya siap memangku jabatan itu, dan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan dari lapangan pekerjaan yang di masuki”. Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan Rohmah dan Nailul falah (2016) layanan bimbingan karir merupakan “kegiatan yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh penyesuaian diri, pemahaman tentang dunia kerja dan pada akhirnya mampu menentukan pilihan kerja dan menyusun perencanaan karir dimasa yang mendatang”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X SMAN 1 Karanganyar, didapatkan bahwa mereka kurang mempunyai rasa ingin tahu mengenai peminatan, terkesan seadanya dan tidak peduli dengan kelanjutan studinya, jika begitu dikhawatirkan akan banyak peserta yang merasa “tersesat” ketika nanti memilih studi lanjut. Juga banyak ditemui ketika melakukan pendaftaran dan memilih prodi di PTN/PTS kebanyakan peserta didik kelas XII masih kebingungan. Sehingga guru BK memandang bahwa mereka membutuhkan wawasan karier sejak dini, salah satu upaya agar peserta didik tertarik akan pengetahuan terhadap arah kariernya maka diperlukan media yang komunikatif sebagai cara untuk menyampaikan informasi mengenai peminatan studi lanjut agar mudah dipahami dan sebagai bekal mereka untuk menentukan studi lanjut yang mereka inginkan. Peserta didik yang salah dalam menentukan pilihan karier akan berakibat seringkali mengalami kesulitan belajar, terjerumus dalam berbagai perilaku terlarang dan masalah pribadi lainnya, sehingga tidak naik kelas/tingkat, pindah jurusan/program studi, pindah satuan pendidikan/perguruan tinggi, atau bahkan putus satuan pendidikan/perguruan tinggi (drop out)

Sebagai upaya preventif, Bimbingan dan konseling tentunya harus mengambil langkah tepat tentang peminatan yaitu mengembangkan pemberian informasi tentang peminatan. Berangkat dari kebutuhan peserta didik akan informasi tentang peminatan serta adanya aturan yang mendasari pelaksanaan peminatan, maka perlu adanya layanan informasi dalam bimbingan dan konseling yang dikemas dalam suatu media. Association of Education and Communication Technology/AECT memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Dari beberapa sumber mengenai media dapat diambil simpulan bahwa media merupakan alat fisik yang berfungsi sebagai penyalur informasi. Ini berarti informasi mengenai arah peminatan studi lanjut dapat dirupakan sebagai media cetak maupun elektronik.

Media pembelajaran yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat, motivasi dan keinginan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Nurhayati & Febriyanti, 2018). Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima (Arsyad, 2016). Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa

menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva merupakan sebuah website desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online. Berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti akses yang mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi Canva juga menjadikan peserta didik lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. Saat ini Canva tersedia dalam versi website, serta aplikasi bagi pengguna smartphone android dan IOS (Yundayani, 2019). Pemanfaatan Canva dapat menghadirkan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Melalui Canva pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi peserta didik.

Canva saat ini terus berinovasi untuk membantu menunjang proses pembelajaran secara daring di kondisi pandemik Covid-19 ini, melalui program Canva for Education. Program Canva for Education dihadirkan untuk mendukung proses pembelajaran secara daring dengan fitur siaran langsung dengan menampilkan media pembelajaran dan ruang diskusi bagi peserta didik. Canva juga bekerja sama dengan sekolah serta perguruan tinggi seluruh dunia dengan memberikan akun Canva Pro selama 1 tahun sehingga semua fitur premium dapat digunakan oleh semua civitas akademik seluruh dunia. Hal tersebut mendukung penggunaan Canva untuk civitas akademik khususnya bagi pendidik, dengan berbagai template yang tersedia juga dapat membantu pendidik membuat media pembelajaran yang menarik.

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar, yaitu bila ingin menggunakan Canva setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

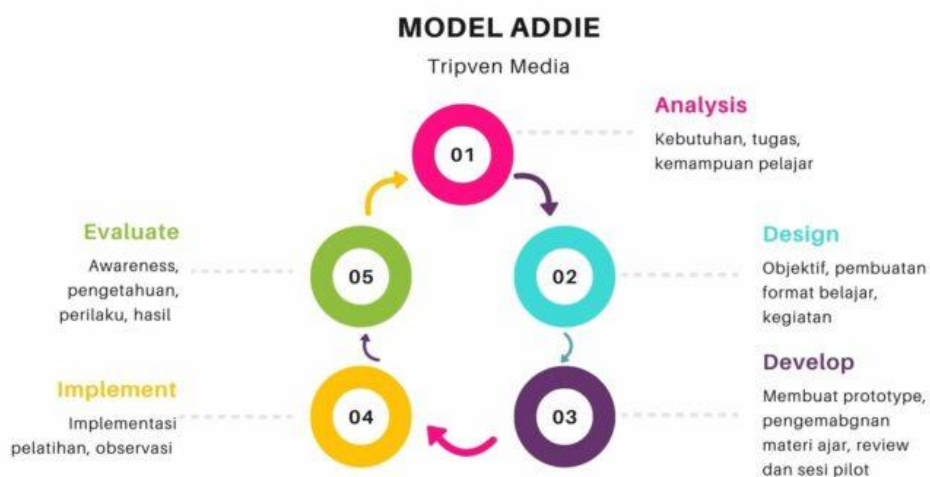
Pada penelitian ini penggunaan Canva untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun luring. Canva sebagai sebuah produk media pembelajaran dalam penelitian ini ditujukan agar peserta didik dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti tergolong ke dalam penelitian dan pengembangan yang disebut juga Research and Development (R&D) yaitu suatu cara atau sebuah metode penelitian yang efektif untuk memperbaiki sebuah praktik, yang dilakukan dengan cara

menyempurnakan produk yang sudah ada atau membuat suatu produk baru yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013).

Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik, ADDIE muncul pada tahun 1990- an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung. Model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ini, sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation (Benny A. Pribadi, 2010). Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE, perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis.



Gambar 1 : Langkah-Langkah Penelitian Model ADDIE

Data yang akan diperoleh dalam tahap review dan uji coba diperoleh dari ahli materi (isi), ahli media, ahli desain dan siswa sebagai pengguna produk. Analisa data akan dilakukan dengan menggunakan hasil data dari review dan uji coba kelompok kecil atau uji coba lapangan melalui analisis terhadap hasil wawancara dan diskusi. Data yang diperoleh kemudian dianalisa untuk melihat nilai efektifitasnya. Informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran yang terdapat pada angket dianalisa, kemudian dijadikan pijakan untuk merevisi produk, sehingga bahan ajar yang akan dikembangkan layak dan bisa dipergunakan untuk guru Bimbingan Konseling sebagai bahan ajar yang informatif dan mudah diterima oleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dan analisa data akan disajikan pada bab ini secara berturut-turut mulai dari hasil tinjauan ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan uji coba teman sejawat. Data yang diperoleh dari hasil penilaian kelayakan ini disajikan untuk dianalisa berdasarkan rumus penilaian. Berdasarkan analisa ini akan diketahui kekurangan atau ketidaklayakan isi pembelajaran, kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan media yang telah disusun oleh penulis. Langkah selanjutnya adalah merevisi apa saja yang disarankan oleh penilai agar produk ini layak digunakan oleh guru Bimbingan Konseling. Dengan demikian maka produk ini akan bermanfaat bagi peserta didik di sekolah tersebut.

1. Data Ahli Isi/Materi

Hasil data tinjauan ahli isi pembelajaran dapat diperhatikan pada table 1 berikut ini ;

Tabel 1. Analisis Penilaian Isi Pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Kecakupan materi dengan kurikulum	5
2	Kecakupan indikator dengan kompetensi	5
3	Membangkitkan Keingintahuan siswa	5
4	Membangkitkan motivasi siswa	5
5	Kemudahan Bahasa	4
6	Kecocokan materi dengan tingkat kelas	5
7	Kemutakhiran bahasan	4
8	Kepadatan Materi	5
9	Keruntunan Sajian Materi	5
10	Pengelompokan Materi	5
11	Kecakupan Kompetensi	5
12	Kecakupan Kompetensi Khusus	4
13	Kesesuain Indikator dengan KD	4
14	Kesuaian Strategi Pembelajaran	4
15	Kesesuaian Penggunaan Media Pembelajaran	5
16	Ketepatan Evaluasi dan Tujuan Kompetensi	5
17	Menimbulkan Daya Tarik	5
18	Kejelasan petunjuk	4
19	Kemenarikan tampilan gambar	5
20	Kemudahan pemahaman	4
	Jumlah	93
	Prosentase	93,00%

Dengan hasil validasi prosentase nilai 93,00%, maka dapat dikatakan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi Canva sebagai bahan layanan bimbingan karier di SMAN 1 Karangani ini menarik dan menyenangkan karena disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, Selain itu media ini juga sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik untuk wawasan karier di masa depan.

2. Data Ahli Desain Pembelajaran

Pemaparan hasil analisa data tinjauan ahli desain pembelajaran terhadap komponen bahan pembelajaran ini dapat diperhatikan pada table 2 tentang tanggapan mengenai kesesuaian, kejelasan, ketepatan dan kemenarikan bahan pembelajaran.

Tabel 2 Analisis Penilaian Desain Pembelajaran

No	Indikator	Skor
Materi Sajian		
1	Disain Cover	5
2	Penyajian dan Tata Letak	5
3	Kemutakhiran Materi	5
4	Membangkitkan Keingintahuan	4
5	Mengembangkan Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>)	5
6	Kemudahan Bahasa yang Digunakan	4
7	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	5
8	Interaktivitas Buku	4
9	Kemutakhiran Daftar Pustaka	4
10	Kesesuaian Indikator Materi Dengan Kurikulum	5
11	Kejelasan dan Keruntutan Sajian Materi	5
12	Kesuaian Strategi Pembelajaran	5
13	Kesesuaian Media Pembelajaran	4
14	Menimbulkan Daya Tarik Sajian	5
15	Jenis Huruf dan Font	4
16	Penggunaan Bahasa Mudah Dipahami	4
17	Menimbulkan Motivasi Belajar Siswa	5
18	Kejelasan Petunjuk	5
	Jumlah	83
	Prosentase	92,22%

Dengan hasil validasi prosentase nilai 92,22%, maka dapat dikatakan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi Canva sebagai bahan layanan bimbingan karier di SMAN 1 Karangani ini menarik dan menyenangkan karena bersifat interaktif dan kekinian, sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik.

3. Data Ahli Media Pembelajaran

Hasil data tinjauan ahli isi pembelajaran dapat diperhatikan pada table 3 berikut ini:

Tabel 3 Analisis Penilaian media Pembelajaran

No	Indikator	Skor
	Tampilan	
1	Desain Cover	5
2	Penyajian dan Tata Letak	4
3	Kemutakhiran Materi	5
4	Membangkitkan Keingintahuan	5
5	Kemudahan Bahasa	4
6	Kecocokan materi dengan tingkat kelas	4
7	Kemutakhiran bahasan	4
8	Kejelasan petunjuk	5
9	Keruntunan sajian materi	5
10	Kesesuaian Strategi pembelajaran	4
11	Kesesuaian penggunaan media pembelajaran	4
12	Ketepatan evaluasi dan tujuan kompetensi	4
13	Menimbulkan Daya Tarik Sajian	5
14	Kemenarikan tampilan gambar	4
15	Jenis Huruf dan Font	5
16	Warna tampilan gambar	4
17	Keserasian tampilan huruf dan gambar	4
18	Membangkitkan motivasi belajar siswa	5
	Jumlah	80
	Prosentase	88,88%

Dari hasil validasi ahli media dengan prosentase nilai 88,88%, maka dapat dikatakan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi Canva untuk peserta didik kelas X di SMAN 1 Karanganyar ini sudah layak untuk dikembangkan lebih lanjut, meskipun tetap harus diperbaiki dan disempurnakan lagi sesuai dengan masukan dari validator.

4. Data Uji Coba Perorangan

Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli isi, ahli media dan ahli desain, pengembang menyampaikan bahan ajar berbasis aplikasi canva kepada tiga orang peserta didik sebagai responden dalam uji perorangan. Data diambil dari Kelas X SMAN 1 Karanganyar, menggunakan angket dari 3 peserta didik yang dipilih. Data uji coba ini berfungsi menguji

kualitas unsur materi pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar peserta didik yang sedang dikembangkan dan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk ini.

Tabel 4. Hasil Angket Peserta Didik

No	Uraian	Komentar
1	Kesalahan ketik	Terdapat beberapa kesalahan ketik yang ditemukan pada halaman :15,17,23,35,40 dan 50.
2	Tanda baca	Terdapat beberapa kesalahan penggunaan tanda baca yang ditemukan pada halaman : 12,18 dan 36.

Berdasarkan masukan dari hasil ujicoba perorangan tersebut, selanjutnya pengembang melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan pendapat dan masukan yang disampaikan oleh responden.

5. Uji coba Kelompok Kecil

Setelah melakukan perbaikan, langkah selanjutnya pengembang melakukan ujicoba kepada kelompok kecil. Sebagai responden kelompok kecil pengembang meminta kepada 9 (Sembilan) orang peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan. Data uji coba ini berfungsi menguji kualitas unsur materi pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar bimbingan karier berbasis aplikasi canva yang sedang dikembangkan dan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk ini.

Data yang diperoleh dari ujicoba kelompok kecil melalui angket diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Peserta didik Kelompok Kecil

Responden	Aspek yg dinilai																					jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
Siswa 1	4	4	4	4	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	86
Siswa 2	4	4	3	4	3	4	3	4	5	3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	84
Siswa 3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	90
Siswa 4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	88
Siswa 5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	99
Siswa 6	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	100
Siswa 7	5	4	3	4	5	4	4	4	5	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
Siswa 8	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	82
Siswa 9	4	5	4	4	3	4	3	3	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	83
Jumlah																					797	
Prosentase																					84,33%	

Data yang diperoleh melalui kegiatan ujicoba kelompok kecil selanjutnya dianalisis. Dari table 5 diketahui bahwa rerata prosentase penilaian terhadap bahan ajar bimbingan karier

berbasis aplikasi canva ini sebesar 84,33% yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan ini berada pada klasifikasi baik, tetapi masih perlu perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan.

6. Uji Coba Lapangan

Data diambil dari Kelas X SMAN 1 Karanganyar, menggunakan angket dari 21 peserta didik yang dipilih. Data uji coba ini berfungsi menguji kualitas unsur materi pembelajaran yang terdapat pada buku digital peserta didik yang sedang dikembangkan dan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk ini.

Tabel 6. Hasil Angket Uji Lapangan

Responden	Aspek yg dinilai																				jml	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
Siswa 1	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	99
Siswa 2	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	99
Siswa 3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	98
Siswa 4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	98
Siswa 5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	99
Siswa 6	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	96
Siswa 7	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	99
Siswa 8	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	98
Siswa 9	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	96
Siswa 10	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	98
Siswa 11	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	95
Siswa 12	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	98
Siswa 13	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	96
Siswa 14	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	96
Siswa 15	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	98
Siswa 16	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	96
Siswa 17	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	97
Siswa 18	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	99
Siswa 19	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	97
Siswa 20	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	94
Siswa 21	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	98
Jumlah																					2044	
Prosentase																					92,69%	

Berdasarkan Tabel 6 Hasil Angket Uji Lapangan, selanjutnya dianalisis. Dari table tersebut diketahui bahwa rerata prosentase penilaian uji lapangan sebesar 92,69% yang menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar ini berada pada kualitas baik, sehingga buku ajar ini layak untuk dipergunakan sebagai bahan ajar Bimbingan Karier di SMAN 1 Karanganyar.

7.Data Uji Coba Teman Sejawat

Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kelemahan, kekurangan produk sehingga bisa diambil langkah selanjutnya untuk memperbaiki produk ini.

Tabel 7 Hasil Angket teman sejawat

No	Indikator	Skor
	Isi/Materi	
1	Kecakupan materi dengan kurikulum	4
2	Kecakupan indicator dengan kompetensi	4
3	Membangkitkan keingintahuan siswa	5
4	Membangkitkan motivasi siswa	5
5	Kemudahan Bahasa	5
6	Kecocokan materi dengan tingkat kelas	5
7	Kemutakhiran bahasan	5
8	Kepadatan materi	4
9	Keruntunan sajian materi	5
10	Pengelompokan materi	5
11	Kecakupan kompetensi	4
12	Kecakupan kompetensi khusus	4
13	Kesesuaian indicator dengan KD	4
14	Kesesuaian strategi pembelajaran	4
15	Kesesuaian penggunaan media pembelajaran	5
16	Ketepatan evaluasi dan tujuan kompetensi	5
	Kemenarikan	
17	Menimbulkan daya Tarik	5
18	Kejelasan petunjuk	4
19	Kemenarikan tampilan gambar	5
20	Kemudahan pemahaman	5
	Jumlah	92
	Prosentase	92,00%

Dari hasil penilaian peserta didik dan teman sejawat dalam ujicoba lapangan jika dibuat rata-rata nilai sebesar 92,00%. Rerata ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis aplikasi canva ini berada pada kualitas baik, akan tetapi tetap diperlukan sedikit revisi agar produk buku ajar ini

semakin sempurna. Pada umumnya responden menyatakan bahwa bahan ajar bimbingan karier untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Karangas sudah layak, memudahkan, menarik, terdapat gambar yang disajikan urut sesuai tahapan scientific approach sehingga materi yang dipelajari dalam produk dapat dipahami oleh peserta didik.

Revisi Produk.

Revisi produk merupakan tahapan untuk melakukan perbaikan yang perlu dilakukan oleh pengembang, baik dari aspek materi, kelayakan penyajian maupun bahasan yang digunakan serta implementasinya. Secara detail revisi produk yang dilakukan sudah diuraikan pada sub bab sebelumnya. Revisi produk secara prinsip dilakukan secara bertahap sesuai masukan dari validator. Diharapkan dengan revisi produk akan diperoleh bahan ajar yang layak dan bisa diterima dengan mudah oleh peserta didik. Sehingga bisa membantu guru Bimbingan Konseling untuk memberikan informasi karier yang dibutuhkan peserta didik dalam rangka pemahaman karier dan studi lanjut di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengembangan Bahan ajar Bimbingan karier berbasis aplikasi Canva pada peserta didik kelas X SMAN 1 Karangas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Pengembangan Bahan ajar Bimbingan karier berbasis aplikasi Canva pada peserta didik kelas X SMAN 1 Karangas dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik berdasarkan persoalan yang sudah disampaikan sebelumnya di latar belakang. Dimana untuk meningkatkan minat peserta didik perlu adanya bahan layanan bimbingan karier berbasis aplikasi kekinian sebagai media interaktif. Maka dari itu dikembangkan bahan ajar berbasis Canva untuk layanan bimbingan karier yang telah melalui tahap penelitian untuk mengetahui validitas bahan ajar tersebut, (2) Hasil validasi ahli media, dengan hasil sebesar 88,88% menunjukkan tingkat validitas baik. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bimbingan karier berbasis aplikasi Canva ini termasuk dalam kriteria layak dan dapat diimplementasikan dengan sedikit revisi sesuai saran, (3) Berdasarkan validasi ahli desain, dengan hasil menunjukkan nilai sebesar 92,22% menunjukkan tingkat validitas tinggi. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bimbingan karier berbasis aplikasi Canva ini termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat diimplementasikan, (4) Hasil validasi ahli materi dengan hasil menunjukkan nilai sebesar 93,00% yang berarti valid. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bimbingan karier berbasis aplikasi Canva ini termasuk dalam kriteria layak dan dapat diimplementasikan, (5) Pada ujicoba kelompok kecil, dengan hasil menunjukkan nilai sebesar 84,33% yang berarti valid. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Canva ini cocok dan efektif untuk digunakan sebagai alternative bahan ajar dalam layanan bimbingan konseling, dengan sedikit revisi sesuai masukan yang diberikan, (6) Pada ujicoba lapangan, dengan hasil menunjukkan nilai sebesar 92,69%

yang berarti valid. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Canva ini cocok dan efektif untuk digunakan sebagai alternative bahan ajar dalam layanan bimbingan karier, (7) Pada ujicoba teman sejawat, dengan hasil menunjukkan nilai sebesar 92,00% yang berarti valid. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Canva ini cocok dan efektif untuk digunakan sebagai alternative bahan layanan dalam kegiatan layanan Bimbingan Karier.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi, Prastowo. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Benny, A.Pribadi. 2014. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian. A
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 8(I), 31–43.
- Degeng, Nyoman, S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media
- Departemen Pendidikan Nasional, *Teknik Belajar dengan Modul*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2002
- Hartono. 2018. *Bimbingan Karir*. Prenadamedia Group: Jakarta
- Hapsari, Gita Permata Puspita., & Z. (2021). Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science. 6(April), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Lekasana, D. M. Mungin, E. W dan Tadjri. 2013. Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling: Universitas Negeri Semarang*.
- Masduki, 2015, *Bimbingan dan Konseling Perspektif Sekolah*. Nurjati Press IAIN Syekh Nurjati, Cirebon.
- Nayoan, A. (2019). Cara Menggunakan Canva; Tutorial Membuat Desain Grafis. <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-menggunakan-canva/?amp>. Diakses Tanggal 10 Februari 2020.
- Nurhayati, & Febriyanti, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi.
- ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah ..., 107–121. <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/44>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2ini),1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam
-

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. Skripsi. FKIP UNPAS
- Rambe, Rosalina, 2018, Layanan Bimbingan Karir Dalam Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI MIA3 Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan, <http://repository.uinsu.ac.id/4514/1/SKRIPSI%20ROSALINA%20RAMBE.pdf>.
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rohmah, K. dan Nailul, F. 2016. Layanan Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Motivasi Lanjt Pendidikan Kepeguruan Tinggi Pada Siswa SMA Negeri 1 Depok Sleman D.I Yogyakarta. *Jurnal Hisbah* 13(1).
- Salahudin, *Bimbingan dan Konseling*. Bandung Pustaka Setia, Bandung, 2018
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tanjung dan Faiza, (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Voteteknika*, <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Widarto. 2015. *Bimbingan Kareir Dan Tips Berkarier*. PT. Leutika Nouvalitera: Yogyakarta.
- Wulandari & Mudinillah, Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>, 2022
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating The Effect Of Canva On Students' Writing Skills. *Creative Education*, 7(2), 151–155.120 <https://doi.org/10.4236/ce.2019.101011>