

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Filosofi Pendidikan Kejuruan**

###### **a. Pengertian Pendidikan Kejuruan**

Menurut Sakti et al. (2022) pendidikan kejuruan merupakan jenis pendidikan yang diselenggarakan sebelum memasuki dunia kerja, yang mengkombinasikan pengajaran teori dan pengalaman praktis untuk mempersiapkan individu dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu di sektor pertanian, bisnis, atau industri. Program ini tersedia di berbagai sekolah menengah kejuruan dan perguruan tinggi khusus, seperti perguruan tinggi pertanian, sekolah teknik, atau lembaga pendidikan teknik.

Sedangkan Rahmat Mahmud (2019) mengatakan pendidikan kejuruan merupakan suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi dunia kerja di bidang tertentu. Pendidikan ini lebih menekankan pada pengembangan keterampilan teknis dan praktis serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai profesi yang akan dijalani. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja secara

profesional di sektor industri, perdagangan, atau bidang lainnya yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah jenis pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan individu agar siap memasuki dunia kerja dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang relevan. Pendidikan ini menggabungkan pengajaran teori dan praktik, serta lebih fokus pada pengembangan keterampilan teknis yang diperlukan di berbagai sektor seperti pertanian, bisnis, industri, atau perdagangan. Selain itu, pendidikan kejuruan juga bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai profesi yang akan dijalani dan untuk memastikan peserta didik siap bekerja secara profesional sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja.

#### **b. Filosofi Pendidikan Kejuruan**

Filosofi pendidikan kejuruan menurut Rahmat Mahmud (2019) berfokus pada persiapan peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan praktis yang relevan dengan dunia kerja. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengembangan kompetensi teknis yang sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. Pendidikan kejuruan, menurut Mahmud, bertujuan untuk memberikan lebih dari sekadar pengetahuan teoretis, tetapi juga untuk memastikan peserta

didik memiliki keterampilan yang siap digunakan di sektor industri, perdagangan, atau profesi lainnya. Filosofi ini berorientasi pada pembentukan sikap profesional dan kesiapan individu dalam menghadapi tantangan di dunia kerja.

Sedangkan filosofi pendidikan kejuruan menurut Sakti et al. (2022) menekankan pada penggabungan antara pembelajaran teori dan pengalaman praktis untuk mempersiapkan individu dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu di bidang pertanian, bisnis, atau industri. Pendekatan ini mengutamakan pengembangan keterampilan praktis yang siap diterapkan di dunia kerja, sehingga peserta didik dapat bekerja secara profesional. Pendidikan kejuruan juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang relevan dan memperdalam pemahaman tentang tugas-tugas di sektor-sektor tersebut, melalui lembaga pendidikan seperti sekolah menengah kejuruan atau perguruan tinggi yang khusus menawarkan program-program kejuruan.

Berdasarkan pendapat tersebut, pendidikan kejuruan menekankan pentingnya persiapan peserta didik dengan keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan di dunia kerja. Pendidikan kejuruan bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kompetensi teknis yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja, baik melalui pengajaran teori maupun

pengalaman praktis. Selain itu, kedua filosofi ini juga menekankan pengembangan sikap profesional dan kesiapan individu untuk menghadapi tantangan di sektor industri, perdagangan, atau profesi lainnya. Dengan demikian, pendidikan kejuruan memiliki peran penting dalam mempersiapkan individu agar dapat bekerja secara efektif dan profesional di bidang yang mereka pilih.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

#### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Perkembangan teknologi pada abad 21 ini mencakup juga dalam dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran. Menurut Prananingrum (2020) menjelaskan bahwa “media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat peraga dan juga sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, yang mana diantara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, film, buku, Canva, kaset, video camera, maupun media lainnya yang berkembang dikemudian hari”.

Selanjutnya Saragih (2014) mengemukakan media pembelajaran alat yang dapat digunakan dalam proses, metode dan tindakan yang mempengaruhi proses belajar peserta didik di kelas. Selain digunakan dalam proses

pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki manfaat sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Muinnah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat diaplikasi guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan ketertarikan minat belajar pada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menunjang pemahaman materi dan bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yaitu mengandung materi pembelajaran menyalurkan dengan cara yang efektif, hal tersebut dapat merangsang peserta didik agar dapat menyerap materi dengan baik. Hal tersebut juga bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan berdampak pada hasil belajar peserta didik kedepannya.

#### **b. Manfaat Media pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peranan yang begitu penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014) menyatakan manfaat pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan peserta didik untuk mendorong dalam pembelajaran dan

memungkinkan peserta didik memiliki pengalaman yang sama dengan lingkungan sekitar. Manfaat lain dari media pembelajaran menurut Daryanto (2013) dalam Aghni (2018) yaitu penjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, membangkitkan semangat belajar, peserta didik bisa belajar dengan mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. Media pembelajaran juga memberikan stimulasi, asimilasi pengalaman dan kesadaran diri yang sama. Pada proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelas beberapa pendapat mengenai manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajarn sangat berperan penting sebagai alat dalam proses pembelajaran. media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik.

### **c. Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Asyhar (2012) menjelaskan mengenai beberapa pengelompokan pada jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media visual yaitu menggunakan indera penglihatan dari peserta didik
- 2) Media audio yaitu proses pembelajaran menggunakan media yang melibatkan indera pendengaran peserta didik
- 3) Media audio visual yaitu penggunaan media pembelajaran melibatkan indera pendengaran dan penglihatan.. adanya penyampaian informasi atau pesan bisa secara verbal maupun non verbal.
- 4) Multimedia yaitu melibatkan beberapa jenis media secara utuh dalam proses pembelajaran. multimedia ini menggunakan indera penglihatan dan pendengaran meliputi media teks visual gerak, visual diam, media interaktif lainnya berbasis komputer, komunikasi dan informasi

Menurut Arsyad (2016) ada enam macam-macam media pembelajaran yaitu :

- 1) Media Berbasis Manusia yaitu manusia bermanfaat dalam menyampaikan sebuah informasi secara langsung. Media ini dapat membangkitkan motivasi peserta didik secara aktif dan juga bisa melatih keberanian dari peserta didik dalam mengemukakan pendapat.

- 2) Media Berbasis Cetakan, merupakan media yang sering digunakan oleh guru seperti buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja.
- 3) Media Berbasis Visual, yaitu alat yang digunakan dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik dengan menggunakan indra penglihatannya. Media ini dapat berbentuk gambar, lukisan, grafik dan sejenisnya.
- 4) Media Berbasis Audio Visual, yaitu sebuah alat yang digunakan dapat di dengar dan di lihat oleh peserta didik berupa video, slide, ataupun film. Sebagian besar peserta didik menyukai media ini karena adanya gambar dan suara jadi peserta didik bisa melihat sekaligus mendengar apa yang ada.
- 5) Media Berbasis Komputer ini pemanfaatan teknologi, komputer juga memiliki peran dalam media pembelajaran, dengan adanya media ini dalam penyampaian media pembelajaran lebih mudah.
- 6) Pemanfaatan Perpustakaan, yaitu sumber belajar peserta didik yang ada di sekolah. Adanya perpustakaan ini membuat peserta didik lebih mudah mendapatkan ilmu pengetahuan secara meluas.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai jenis-jenis media pembelajaran, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kelebihan masing masing. Guru bisa



menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan penyesuaian pada materi. Dengan adanya berbagai media pembelajaran yang digunakan maka pada proses pembelajaran akan lebih bervariasi.

### **2.1.3 Media Pembelajaran Berbantuan Canva**

#### **a. Pengertian Canva**

Canva adalah platform desain grafis yang dapat diakses melalui web dan aplikasi, memungkinkan pengguna untuk menciptakan berbagai jenis desain, seperti poster, presentasi, logo, dan konten media sosial. Serta koleksi template, elemen grafis, dan font yang beragam, Canva mempermudah pembuatan desain tanpa memerlukan keahlian profesional di bidang desain grafis. Aplikasi ini tersedia dalam versi gratis dengan fitur dasar, serta opsi berbayar seperti Canva Pro yang menawarkan akses ke elemen premium. Canva banyak dimanfaatkan oleh pelajar, profesional, pebisnis, dan pembuat konten untuk menghasilkan desain secara praktis dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ini sudah banyak digunakan dunia pendidikan, hal ini dikarenakan aplikasi Canva menyediakan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran pada abad 21 ini. Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal Garis Pelangi (2020) menjelaskan adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat

seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi Canva. Selain itu menurut Purwati dan Perdanawanti (2019) dalam Isnaini (2021) menyatakan bahwa Canva secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari Canva yaitu suatu aplikasi website online yang memuat berbagai fitur seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, yang digunakan untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam menyampaikan materi

#### **b. Manfaat Canva**

Media pembelajaran berbasis Canva memiliki manfaat yang beragam dalam proses pembelajaran, manfaat dari Canva ini disampaikan oleh Garis Pelangi (2020) menjelaskan manfaat Canva yaitu aplikasi online ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengakses dan

menggunakan berbagai fitur untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. fitur dan template yang disediakan dan dapat digunakan yaitu power point, video pembelajaran dan lain sebagainya. Jadi Canva sebagai pembuat media pembelajaran bermanfaat mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

**c. Fitur Canva**

Penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Canva menyediakan berbagai templet dan fitur untuk memudahkan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi berbasis online seperti membuat presentasi, video pembelajaran, poster, banner, infografik dan lain sebagainya. Penggunaan Canva ini bisa diakses melalui aplikasi atau berupa website dengan laman [www.canva.com](http://www.canva.com). Pelangi (2020) mengatakan bahwa Canva banyak menyediakan fitur yang digunakan untuk kependidikan, Canva ini satu-satunya platform yang di desain sesuai yang dibutuhkan oleh kelas. Canva dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif dalam pembuatan media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Supradaka (2022) menjelaskan bahwa aplikasi Canva ini program desain online yang menyediakan berbagai

tools atau alat edit untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, infografik, presentasi. Selain itu, ada juga alat diantaranya ada edit foto, filter foto, bingkai foto, stiker . Canva dapat membantu membuat desain tanpa perlu menginstal aplikasi jika digunakan di laptop . Di dalam tools canva juga banyak terdapat desain dan animasi yang bisa dengan mudah diedit didalamnya tanpa perlu mendesain dari awal, hanya perlu mengedit sesuai dengan keinginan. Situs Canva ini dirancang untuk desain grafis yang mudah dipelajari oleh pengguna baru. Canva ini bisa digunakan secara gratis dan juga berbayar atau premium pada website Canva.com. Berikut merupakan website Canva yang diakses pada 25 april 2025.



**Gambar 2.1** Tampilan pertama membuka canva



**Gambar 2.2** Fitur desain canva di laptop

**d. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Canva**

Canva merupakan aplikasi yang hadir dan ramai digunakan diberbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Untuk menggunakan Canva ini dapat dengan mudah di unduh secara gratis di laptop maupun di gawai. Berikut adalah langkah- langkah dalam menggunakan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran:

- 1) Membuat akun canva
  - a) Akses canva melalui browser atau aplikasi
  - b) Daftar menggunakan email, akun Google, atau Facebook
  - c) Pilih kategori akun "Pendidikan" atau "Guru" untuk mendapatkan fitur khusus
- 2) Memilih tamplate atau membuat desain baru
  - a) Klik tombol "Buat Desain" di halaman utama
  - b) Pilih jenis format sesuai kebutuhan, seperti presentasi, infografis, poster, atau video
  - c) Gunakan template yang telah tersedia atau buat desain dari awal
- 3) Mengedit dan menyesuaikan desain
  - a) Menambahkan Teks → Klik "Teks" dan pilih jenis serta ukuran font yang sesuai

- b) Menyisipkan Gambar atau Video → Unggah dari perangkat atau gunakan stok media dari Canva
  - c) Menambahkan Elemen Grafis → Gunakan ikon, ilustrasi, atau diagram untuk memperjelas materi
  - d) Menyesuaikan Tata Letak dan Warna → Pastikan desain menarik dan mudah dipahami
- 4) Menyimpan dan membagikan desain
- a) Simpan hasil desain dalam format PDF, PNG, JPG, atau MP4 sesuai kebutuhan
  - b) Klik "Bagikan" untuk mengirimkan melalui tautan, email, atau media social

Adapun Resmini (2021) menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam penggunaan Canva sebagai berikut :

- 1) Mendaftar ke website atau aplikasi Canva di <https://www.canva.com>. Daftar atau masuk ke canva bisa menggunakan email, facebook dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.
- 2) Canva menyediakan berbagai pilihan template dan fitur, anda bisa mencari dan menggunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Pada Canva terdapat lembar kerja kosong untuk area desain. Lembar kosong ini di gunakan untuk mendesain template sesuai dengan keinginan.

- 4) Canva memiliki banyak fitur yang bisa memudahkan penggunaan dalam mendesain, fitur tersebut bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar.
- 5) Ketika sudah selesai mendesain di Canva, Canva memiliki fungsi auto save, jadi tidak perlu khawatir jika desainnya tidak tersimpan. Setelah di simpan, pengguna bisa membagikan, mengunduh tampilan desain. Berikut adalah

#### **e. Spesifikasi Canva**

Spesifikasi Canva mencakup persyaratan perangkat keras dan perangkat lunak untuk penggunaan aplikasi desktop dan browser web. Secara umum, Canva membutuhkan RAM minimal 2 GB dan perangkat yang dapat terhubung ke internet.

Persyaratan Perangkat Keras (Aplikasi Desktop):

CPU:

- a. Windows: Prosesor minimal 1 GHz (dual-core) atau lebih cepat.
- b. Mac: Intel 64-bit atau Apple M1.
- c. RAM:
- d. Windows: 1 GB (rekomendasi: 4 GB).
- e. Mac: 2 GB (rekomendasi: 4 GB)
- f. OS:
- g. Windows: Windows 10 (Versi 1909) atau lebih baru.

- h. Mac: MacOS 11 (Big Sur) atau lebih baru.
- i. Ruang Penyimpanan: 1 GB.

Persyaratan Perangkat Lunak (Browser Web):

- a. Perangkat yang dapat terhubung ke internet.
- b. Browser web yang kompatibel (misalnya, Google Chrome versi 86 atau lebih baru).

Batas Ukuran Desain:

- a. Dimensi minimum: 40 x 40 piksel, Dimensi maksimum: 8000 x 3125 piksel.
- b. Batas Penyimpanan Unggahan:
  - 1. Canva Gratis: 5 GB.
  - 2. Canva untuk Pendidikan dan Canva untuk Lembaga Nirlaba: 100 GB.
  - 3. Canva Pro dan Canva Tim: 1 T

## **f. Kelebihan dan Kekurangan Canva**

### **1) Kelebihan**

Kelebihan Canva Menurut Raaihani (2021) kelebihan aplikasi Canva dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yaitu mempunyai varian tempate desain yang menarik, menghemat waktu, melatih kemampuan serta meningkatkan kreativitas guru untuk



pembuatan media pembelajaran, dan juga peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang dibagikan oleh guru. Hal tersebut juga sependapat dengan Tanjung (2019) menjelaskan mengenai kelebihan aplikasi Canva yaitu banyak desain yang menarik, meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam merancang media pembelajaran, pembuatan desain media pembelajaran bisa dilakukan di laptop maupun gawai.

Pendapat lain mengenai kelebihan aplikasi Canva ini dijelaskan oleh Monoarfa (2021) bahwa kelebihan Canva yaitu:

- 1) Dapat memudahkan pengguna dalam mendesain apa yang diinginkan dan diperlukan seperti pembuatan poster, template video, presentasi dan lain-lainnya
- 2) Mudah dijangkau di semua kalangan, aplikasi Canva ini bukan hanya bisa digunakan di laptop tetapi bisa juga di gunakan di semua gawai.
- 3) Aplikasi Canva banyak menyediakan template yang menarik, maka bisa memudahkan pengguna dan hanya menyesuaikan dari segi warna, font, ukuran, gambar dan lainnya sesuai dengan yang diperlukan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kelebihan canva ini, bisa disimpulkan bahwa penggunaan canva dapat memudahkan dalam mendesain sesuatu yang

diperlukan dengan adanya fitur dan template yang menarik, mudah digunakan dan di jangkau tidak hanya bisa digunnkaan di laptop tetapi Canva bisa digunakan di gawai.

## 2) **Kekurangan**

Canva sendiri selain memiliki banyak kelebihan baik dalam penggunaan maupun dalam pemanfaatan berbagai fitur di Canva, tetapi juga memiliki kekurangan. Garris Pelangi, (2020) menjelaskan berberapa kekurangan dari aplikasi Canva ini yaitu pada penggunaan aplikasi Canva ini dibutuhkan jaringan internet yang stabil, jika tidak terhubung dengan jaringan di gawai maupun di laptop, maka Canva tidak bisa digunakan dalam memproses atau mendesain. Selain itu juga aplikasi Canva walaupun ada beberapa yang gratis tetapi banyak juga firut atau templet yang berbayar, tetapi hal tersebut tidak menjadi sebuah masalah yang berarti dikarenakan masih banyak fitur dan templet Canva yang menarik dapat diakses secara gratis. Selanjutnya menurut Monoarfa (2021) menjelaskan mengenai kekurangan Canva yaitu :

- 1) Canva ini memerlukan jaringan internet yang stabil, tidak cukup jaringan maka tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

- 2) Canva memiliki banyak fitur dan template secara berbayar dan ada beberapa yang tidak berbayar.
- 3) Desain yang kita gunakan bisanya banyak juga digunakan oleh pengguna lain baik dari template, gambar dan sebagainya. Tetapi bukan berarti pengguna tidak bisa mendesain atau mengedit desain sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kekurangan aplikasi Canva ini yaitu pada jaringan, jika tidak ada jaringan internet yang tersambung pada laptop maupun gawai maka tidak akan bisa melakukan proses mendesain, dan juga banyak fitur dan template dari Canva ini yang berbayar, tetapi banyak juga yang gratis, dan hal tersebut tidak menghalangi pengguna untuk tetap mendesai sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

#### **2.1.4 Materi Alat Perlindungan Diri**

##### **a. Definisi Alat Perlindungan Diri**

Menurut PER.08 /MEN /VII / 2010 Alat pelindung diri adalah suatu alat yang mempunyai kemampuan untuk melindungi seseorang dalam pekerjaan yang fungsinya mengisolasi tenaga kerja dari bahaya di tempat kerja. Tujuan dari penggunaan APD adalah untuk mencegah terjadinya perpindahan energi/ kontak antara pekerja dengan material/

mesin yang digunakan pada saat bekerja sehingga menimbulkan kecelakaan/ cacat/ luka/ penyakit akibat kerja.

**b. Ruang Lingkup Wajib APD**

Ruang lingkup wajib APD terdiri dari 9 (PER.08 /MEN /VII / 2010)

1. Dibuat, dicoba, dipakai atau dipergunakan mesin, pesawat, alat perkakas, peralatan atau instalasi yang berbahaya yang dapat menimbulkan kecelakaan, kebakaran atau peledakan;
2. Dibuat, diolah, dipakai, dipergunakan, diperdagangkan, diangkut atau disimpan bahan atau barang yang dapat meledak, mudah terbakar, korosif, beracun, menimbulkan infeksi, bersuhu tinggi atau bersuhu rendah;
3. Dikerjakan pembangunan, perbaikan, perawatan, pembersihan atau pembongkaran rumah, gedung atau bangunan lainnya termasuk bangunan perairan, saluran atau terowongan di bawah tanah dan sebagainya atau di mana dilakukan pekerjaan persiapan;
4. Dilakukan penyelaman, pengambilan benda dan pekerjaan lain di dalam air;
5. Dilakukan pekerjaan pada ketinggian di atas permukaan tanah atau perairan;
6. Dilakukan pekerjaan di bawah tekanan udara atau suhu yang tinggi atau rendah;

7. Dilakukan pekerjaan yang mengandung bahaya tertimbun tanah, kejatuhan, terkena pelantingan benda, terjatuh atau terperosok, hanyut atau terpelanting;
8. Dilakukan pekerjaan dalam ruang terbatas tangki, sumur atau lubang;
9. Terdapat atau menyebar suhu, kelembaban, debu, kotoran, api, asap, gas, hembusan angin, cuaca, sinar atau radiasi, suara atau getaran.

**c. Jenis APD**

Jenis APD yaitu sebagai berikut:

**1. Pakaian Pelindung**

Pakaian pelindung berfungsi untuk melindungi badan sebagian atau seluruh bagian badan dari bahaya temperatur panas atau dingin yang ekstrim, pajanan api dan benda-benda panas, percikan bahan-bahan kimia, cairan dan logam panas, uap panas, benturan (impact) dengan mesin, peralatan dan bahan, tergores, radiasi, binatang, mikro-organisme patogen dari manusia, binatang, tumbuhan dan lingkungan seperti virus, bakteri dan jamur. Jenis pakaian pelindung terdiri dari rompi (Vests), celemek (Apron/Coveralls), Jacket, dan pakaian pelindung yang menutupi sebagian atau seluruh bagian badan.



**Gambar 2.3** Pakaian Pelindung

## **2. Alat pelindung Kepala**

Alat pelindung kepala adalah alat pelindung yang berfungsi untuk melindungi kepala dari benturan, terantuk, kejatuhan atau terpukul benda tajam atau benda keras yang melayang atau meluncur di udara, terpapar oleh radiasi panas, api, percikan bahan-bahan kimia, jasad renik (mikro organisme) dan suhu yang ekstrim. Jenis alat pelindung kepala terdiri dari helm pengaman (safety helmet), topi atau tudung kepala, penutup atau pengaman rambut, dan lain-lain.



**Gambar 2.4** Helmet

## **3. Alat Pelindung Kaki**

Alat pelindung kaki berfungsi untuk melindungi kaki dari tertimpa atau berbenturan dengan benda-benda

berat, tertusuk benda tajam, terkena cairan panas atau dingin, uap panas, terpajan suhu yang ekstrim, terkena bahan kimia berbahaya dan jasad renik, tergelincir. Jenis Pelindung kaki berupa sepatu keselamatan pada pekerjaan peleburan, pengecoran logam, industri, konstruksi bangunan, pekerjaan yang berpotensi bahaya peledakan, bahaya listrik, tempat kerja yang basah atau licin, bahan kimia dan jasad renik, dan/atau bahaya binatang dan lain-lain.



**Gambar 2.5 Sepatu**

#### **4. Alat pelindung Tangan**

Pelindung tangan (sarung tangan) adalah alat pelindung yang berfungsi untuk melindungi tangan dan jari-jari tangan dari pajanan api, suhu panas, suhu dingin, radiasi elektromagnetik, radiasi mengion, arus listrik, bahan kimia, benturan, pukulan dan tergores, terinfeksi zat patogen (virus, bakteri) dan jasad renik. Jenis pelindung tangan terdiri dari sarung tangan yang terbuat dari logam, kulit, kain kanvas, kain atau kain berpelapis, karet, dan sarung tangan yang tahan bahan kimia.



**Gambar 2.6** Sarang Tangan

## 5. Alat Pelindung Mata

Alat pelindung mata dan muka adalah alat pelindung yang berfungsi untuk melindungi mata dan muka dari paparan bahan kimia berbahaya, paparan partikel-partikel yang melayang di udara dan di badan air, percikan benda-benda kecil, panas, atau uap panas, radiasi gelombang elektromagnetik yang mengion maupun yang tidak mengion, pancaran cahaya, benturan atau pukulan benda keras atau benda tajam. Jenis alat pelindung mata dan muka terdiri dari kacamata pengaman (*spectacles*), goggles, tameng muka (*face shield*), masker selam, tameng muka dan kacamata pengaman dalam kesatuan (*full face masker*).



**Gambar 2.7** Kacamata Pelindung



## **2.2 Hasil Riset yang Relevan**

Beberapa hasil riset yang relevan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Alat Perlindungan Diri di SMK Negeri 2 Gunungsitoli yaitu sebagai berikut:

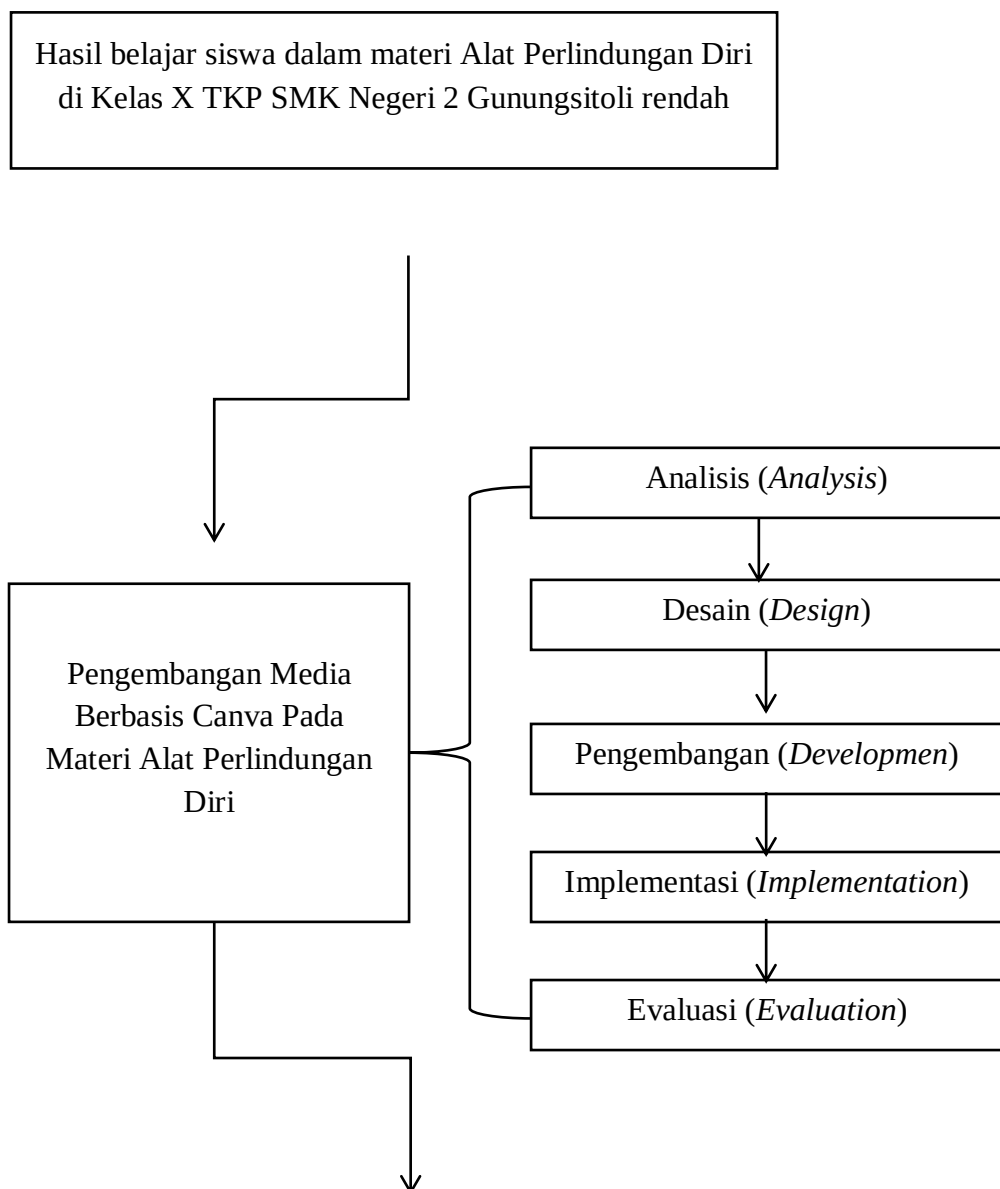
**2.2.1** Wijaksono, S (2022), dalam jurnalnya berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva. Hasil uji validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan valid dengan tingkat kevalidan oleh ahli media 1 sebesar 92,61%, ahli media 2 sebesar 94,76%, dan ahli media 3 sebesar 86,19%. Uji praktikalitas media miniatur rangka atap berdasarkan penilaian oleh siswa sebesar 87,78% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media yang dihasilkan dapat dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

**2.2.2** Wardana, M (2022) dalam jurnalnya berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMK. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital teknologi dengan menggunakan aplikasi Canva dengan konsep microblogging dalam pembelajaran bahasa pada teks prosedur adalah salah satu upaya dalam menciptakan media pembelajaran terbaru dalam dunia pendidikan yang mampu memberikan tingkat pemahaman kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva juga berpengaruh terhadap antusiasme peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi yang disampaikan oleh guru mampu dipahami oleh siswa secara cepat dan tepat.

**2.2.3** Menurut Arfandi, A (2023), dalam jurnalnya berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di SMK. Hasil uji validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva dapat dikategorikan valid dengan tingkat kevalidan oleh ahli media sebesar 13,86 dan ahli konten 3,42 berada pada interval 3,25-4,00 (Sangat Valid). Uji praktis media pembelajaran oleh siswa sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media yang dihasilkan dapat dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

### 2.3 Kerangka Berpikir



Menghasilkan Media Berbasis Canva Pada Materi Alat  
Perlindungan Diri yang layak, praktis dan efektif

**Gambar 2.9** Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar kerangka berpikir yang ada, alur Pengembangan Media Berbantuan Canva Pada Materi Alat Perlindungan Diri menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini berawal dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran materi Alat Perlindungan Diri di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Dari observasi tersebut, ditemukan masalah utama, yaitu rendahnya minat peserta didik pada materi ini. Masalah utama ini telah dijelaskan lebih rinci dalam latar belakang masalah proposal penelitian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkanlah Media Berbantuan Canva Pada Materi Alat Perlindungan Diri menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini dimulai dengan tahapan analisis, yang mencakup analisis terhadap kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi serta analisis terhadap kebutuhan pendidik yang belum

memiliki media pembelajaran yang sesuai. Setelah analisis dilakukan, tahapan berikutnya adalah perancangan. Pada tahap ini, dilakukan pemilihan desain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan pembuatan media pembelajaran yang mendukung penerapan canva. Tahap selanjutnya adalah pengembangan, di mana media yang telah dirancang dikembangkan lebih lanjut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap keempat dalam model ADDIE adalah implementasi, di mana media yang telah dikembangkan diuji coba di kelas setelah dinyatakan layak oleh validator. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana dilakukan evaluasi terhadap media dengan pendekatan evaluasi formatif. Hasil evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk pengembangan. Dengan mengikuti alur pengembangan ini, diharapkan produk akhir yang dihasilkan, yaitu Media Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Alat perlindungan Diri, akan menjadi media yang layak, valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat peserta didik.