



Pengembangan Bahan Ajar Canva dalam Meningkatkan Semangat Belajar Peserta Didik pada Materi Hidangan Tradisional Indonesia

Sherly Yanuarendra Lova¹, Agus Ridwan Misbahuddin², Nur Badriyah³, Rahmah Izza Safira⁴, Revo Firmansyah⁵

^{1,2,4,5}Pendidikan Profesi Guru Fakultas Pasca Sarjana, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

³SMK YPM 2 Taman, Sidoarjo, Indonesia

Email: ¹lova.sherly@gmail.com, ⁴rahmahsafiraizza@gmail.com, ⁵firmansyahrevo48@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 23-03-2025

Accepted: 18-04-2025

Published: 20-04-2025

Keywords:

Learning Materials

Canva

Learning Motivation

Traditional Indonesian Dishes

Abstract

The advancement of digital technology has significantly transformed the education sector, including vocational learning, especially in the culinary field. However, based on initial observations at SMK YPM 2 Taman, the learning process still tends to rely on printed information sources such as books and Student Worksheets. This research aims to develop learning materials using Canva as a way to motivate students in their learning. The approach used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results from experts indicate that the developed learning materials are categorized as "Valid," with a validity rate of 85.6% for the media aspect and 86.3% for the content aspect. Furthermore, the comparison of pretest and posttest results shows an increase in students' understanding and learning motivation, although 25% of students have not yet reached the learning completeness standard. Therefore, learning materials using Canva have proven to be effective in enhancing students' learning motivation and academic achievement and can be used as a more innovative and interactive learning tool.

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah mengubah secara signifikan dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran vokasi khususnya di bidang kuliner. Namun, berdasarkan observasi awal di SMK YPM 2 Taman, proses pembelajaran masih cenderung bergantung pada sumber informasi tercetak seperti buku dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS). Riset ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan Canva sebagai langkah untuk memberikan semangat peserta didik dalam belajar. Pendekatan yang digunakan dalam riset ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Valid", dengan tingkat validitas masing-masing sebesar 85,6% untuk aspek media dan 86,3% untuk aspek materi. Selain itu, hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman dan semangat belajar peserta didik, walaupun masih ada 25% peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, media bahan ajar menggunakan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik serta pencapaian akademik peserta didik dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Canva, Semangat Belajar, Hidangan Tradisional Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era digital telah memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut [1] metode pembelajaran konvensional yang dahulu lebih banyak mengandalkan buku cetak dan metode ceramah kini mulai beralih ke pemanfaatan media digital yang lebih interaktif. Dalam dunia pendidikan vokasi, khususnya di bidang kuliner, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran termasuk dalam kelompok pendekatan efektif untuk meningkatkan pemahaman serta semangat belajar siswa [2]. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran adalah pemanfaatan Canva sebagai platform desain interaktif [3]. Canva memungkinkan guru untuk menyajikan bahan ajar yang memanfaatkan tampilan visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut [4], pemanfaatan media digital dalam proses belajar-mengajar, dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Dengan fitur-fitur yang beragam,

Canva dapat dimanfaatkan untuk merancang beragam bahan ajar, termasuk dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Memasak dengan submateri Hidangan Tradisional Indonesia di kelas X Kuliner 2 SMK YPM 2 Taman. Menurut [5], pembelajaran yang menggunakan multimedia dengan mengintegrasikan elemen visual dan teks lebih berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode yang hanya mengandalkan teks. Selain itu, penelitian oleh [6] menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif dapat menambah semangat belajar siswa hingga 70%, terutama dalam pembelajaran berbasis praktik seperti kuliner. Dalam konteks pembelajaran kuliner, visualisasi menjadi elemen penting karena membantu siswa memahami proses, teknik, dan hasil akhir dari suatu hidangan. Hidangan tradisional Indonesia, misalnya, memiliki keragaman bentuk, bahan, dan teknik pengolahan yang menuntut penyajian materi yang menarik secara visual agar dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK YPM 2 Taman, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media cetak seperti buku dan lembar kerja siswa. Sementara itu, penggunaan bahan ajar berbasis teknologi masih terbatas. Kondisi ini memengaruhi semangat siswa dalam menyerap materi yang disampaikan. Padahal, materi tentang Hidangan Tradisional Indonesia membutuhkan pendekatan visual yang lebih kuat untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep dan teknik pengolahan hidangan secara lebih mendalam. Dengan latar belakang tersebut, riset ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Canva dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik pada materi Hidangan Tradisional Indonesia. Diharapkan, melalui penggunaan media interaktif ini, siswa dapat lebih antusias dalam belajar dan mampu memahami materi dengan lebih baik.

2. METODE PENELITIAN

Riset ini menerapkan metode riset dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan model *ADDIE*, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi [7]. Model pengembangan *ADDIE* bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis dalam pengembangan instruksional guna meningkatkan efektivitas pembelajaran [8]. Langkah-langkah pengembangan model *ADDIE* yang diterapkan dalam riset ini yaitu :

2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Di fase ini, diadakan pengkajian yang bertujuan menentukan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva*. Analisis dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang berlaku di SMK YPM 2 Taman serta mengumpulkan informasi mengenai masalah yang dihadapi peserta didik kelas X Kuliner 2 dalam memahami materi Hidangan Tradisional Indonesia. Selain itu, dilakukan observasi terhadap metode pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu menentukan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Media Pembelajaran dan Materi pembelajaran yang akan diterapkan.

2.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Pembuatan dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan, menentukan konten yang akan disajikan, setelah itu membuat desain *canva* yang interaktif dengan *template canva* yang menarik, serta memilih elemen visual yang sesuai dengan bahan ajar agar lebih menarik serta mudah dimengerti oleh peserta didik.

2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Fase pengembangan dilakukan dengan melaksanakan rencana yang telah disusun sebelumnya. Pada langkah ini, penyusunan media pembelajaran berbasis *Canva* melalui pelaksanaan yang berlandaskan pada analisis dan perencanaan yang telah disiapkan. Proses pengembangan melibatkan pembuatan konten visual interaktif yang menarik serta uji coba internal terhadap kelayakan media.

2.4 Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada langkah ini, sarana edukatif berbasis *Canva* dilakukan uji validasi pakar media dan validasi pakar materi. Validasi pakar media dilakukan oleh guru komputer dan validasi materi dilakukan oleh guru pamong dan guru kelas yang ahli dalam materi pembelajaran tersebut. Untuk memastikan bahwa alat bantu pembelajaran dikembangkan memiliki mutu yang tinggi dan sesuai dengan sasaran proses belajar. Setelah melalui proses validasi pakar, media diimplementasikan pada peserta didik kelas X Kuliner 2. Penerapan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan semangat belajar pada materi hidangan tradisional Indonesia.

2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Fase evaluasi dilaksanakan guna menilai efektivitas Sarana edukatif berbasis *Canva* dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui angket respon peserta didik dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Hasil evaluasi ini digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam penggunaannya. Pengambilan sampel di kelas X Kuliner 2 SMK YPM 2 Taman antara bulan Februari sampai Maret 2025. Sampel dalam riset ini terdiri dari 35 peserta didik dalam satu kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh pakar serta angket respon peserta didik terhadap bahan ajar Hidangan Tradisional Indonesia yang telah dikembangkan menggunakan Skala *Likert*. Kategori Skala *Likert* tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori dalam Skala *Likert*

Kategori	Skor	Deskripsi
Sangat Baik (SB)	5	Seluruh indikator berhasil dipenuhi
Baik (B)	4	Terdapat satu indikator yang tidak terpenuhi
Cukup (C)	3	Dua indikator belum terpenuhi
Kurang (K)	2	Tiga indikator tidak tercapai
Sangat Kurang (SK)	1	Hanya satu indikator yang berhasil dipenuhi

Menurut [9], Proses analisis presentase dilakukan sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$: Nilai yang diperoleh

N : Nilai maksimal

100% : Konstanta

Proporsi yang didapat kemudian dikonversi ke dalam bentuk nilai kualitatif berdasarkan Kriteria Persentase yang tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Persentase

Frekuensi Skor (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

([10]dengan modifikasi)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan produk baru atau perbaikan produk yang sudah ada disebut dengan riset dan pengembangan [11]. Dalam riset ini, hasil yang diperoleh melalui serangkaian tahapan pengembangan menghasilkan bahan ajar menggunakan *Canva* pada materi Hidangan Tradisional Indonesia untuk kelas X Kuliner 2. Proses pengembangan yang diterapkan mengikuti model *ADDIE*, yang meliputi tahapan berikut:

3.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Menurut hasil kajian terhadap kebutuhan bahan ajar berbasis teknologi di SMK YPM 2 Taman, ditemukan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan cukup baik, meskipun masih menghadapi beberapa tantangan. Guru telah menggunakan beragam sarana pembelajaran selain praktik, namun pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Mayoritas peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang berbasis teknologi karena membantu mereka untuk belajar secara mandiri di rumah. Untuk memperbaiki mutu proses belajar-mengajar, pendidik sebaiknya tidak hanya bergantung pada buku cetak, terutama di tengah perkembangan teknologi digital saat ini. Oleh karena itu, Penerapan bahan ajar menggunakan *Canva* merupakan salah satu alternatif yang memungkinkan peserta didik belajar mandiri dengan cara lebih dinamis dan menarik.

3.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada langkah ini, peneliti merancang *prototype* awal berupa bahan ajar menggunakan *Canva* untuk materi Hidangan Tradisional Indonesia di kelas X. Tahap awal yang dikerjakan adalah menentukan susunan *storyboard* pada *Canva* sebagai kerangka utama isi media pembelajaran. Sarana pembelajaran ini terdiri dari enam menu utama, yaitu: 1) Sampul; 2) Lembar petunjuk tombol navigasi; 3) Lembar utama (*home*); 4) Lembar informasi; 5) Lembar materi; dan 6) Halaman *Eduquiz*.

Media yang dirancang berbasis *Canva* akan disebarkan kepada peserta didik dalam bentuk *link* yang berisi tautan ke materi interaktif. Hal ini bertujuan untuk memberikan akses yang fleksibel kepada peserta didik agar mereka dapat belajar dimana saja tanpa hambatan oleh keterbatasan perangkat atau kapasitas memori.

3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Fase pengembangan yaitu proses pengembangan produk dalam bentuk bahan ajar berbasis *Canva*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pengembangan sarana pembelajaran untuk kelas X difokuskan pada materi Hidangan Tradisional Indonesia. Berikut ini tampilan bahan ajar *Canva* pada Materi Hidangan Tradisional Indonesia :

A. Cover Utama

Tampilan ini berfungsi sebagai sampul utama pada mata pelajaran dasar-dasar memasak sub pokok bahasan Hidangan Tradisional Indonesia. *Cover* ini nantinya akan dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk link yang berisi tautan ke materi yang terdapat pada *Canva*. Peserta didik dapat mengakses materi dengan mengklik tombol "*START*" untuk membuka pembelajaran interaktif. Tampilan sampul utama tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Sampul Utama

B. Halaman Fungsi Tombol Navigasi

Pada halaman berisi tentang petunjuk tombol-tombol yang digunakan untuk membantu pengguna dalam berpindah antarhalaman dengan mudah. Tampilan halaman fungsi tombol navigasi tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Fungsi Tombol Navigasi

C. Halaman Home

Pada halaman *home* terdapat menu navigasi yang tersedia dalam tautan *Canva* tersebut. Menu utama mencakup empat tautan, yaitu: 1) Informasi; 2) Pendahuluan; 3) Materi; dan 4) Eduquiz. Setiap tautan terhubung langsung dengan bagian yang sesuai. Selain itu, terdapat ikon panah biru sebagai tombol kembali ke halaman fungsi navigasi serta ikon rumah biru yang mengarahkan pengguna kembali ke menu utama. Tampilan halaman *home* tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Home

D. Halaman Informasi

Pada halaman informasi terdiri dari: 1) Profil pengembang; 2) Topik dan sasaran; 3) Tujuan; 4) Referensi. Pada bagian bawah terdapat tombol panah biru *back* terlink pada halaman utama atau *home* sedangkan gambar rumah biru terlink juga dengan halaman utama atau *home*. Tampilan halaman informasi tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Informasi

E. Halaman Pendahuluan

Berisi tentang video pertanyaan guru tentang kesiapan memulai pembelajaran hari ini. Pada bagian bawah terdapat tombol rumah biru yang *terlink* pada halaman home atau utama. Serta panah *next* yang terhubung dengan halaman selanjutnya yaitu suasana hati hari ini. Tampilan halaman pendahuluan tersaji pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Pendahuluan

F. Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat; 1) Membaca materi; 2) Menonton video; 3) LKPD. Pada panah biru *back* terhubung dengan halaman sebelumnya, pada gambar rumah terhubung dengan halaman *home* sedangkan panah *back* menghubungkan halaman selanjutnya yaitu halaman materi pengertian makanan Indonesia. Tampilan halaman materi tersaji pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Materi

G. Halaman Eduquiz

Berisi tentang *quiz* tentang masakan Nusantara pada bagian bawah terdapat panah biru *next* terhubung dengan halaman selanjutnya yaitu petunjuk *quiz*. Gambar rumah biru terhubung dengan halaman *home* atau utama. Sedangkan gambar kuning *exit* terhubung dengan halaman cover. Tampilan halaman *eduquiz* tersaji pada Gambar 7.

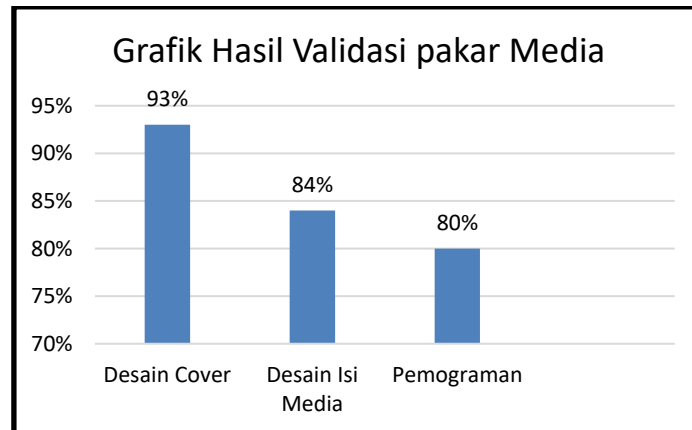


Gambar 7. Tampilan Halaman Eduquiz

3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Langkah berikutnya dalam proses pengembangan adalah uji validasi oleh ahli (*expert appraisal*), yang kemudian disusul dengan perbaikan berdasarkan saran dari para ahli. Evaluasi oleh para pakar media bertujuan untuk menilai tingkat validitas desain sarana pembelajaran berbasis *Canva* pada materi Hidangan Tradisional Indonesia. Penilaian ini dilakukan oleh guru yang memiliki keahlian di bidang teknologi pembelajaran.

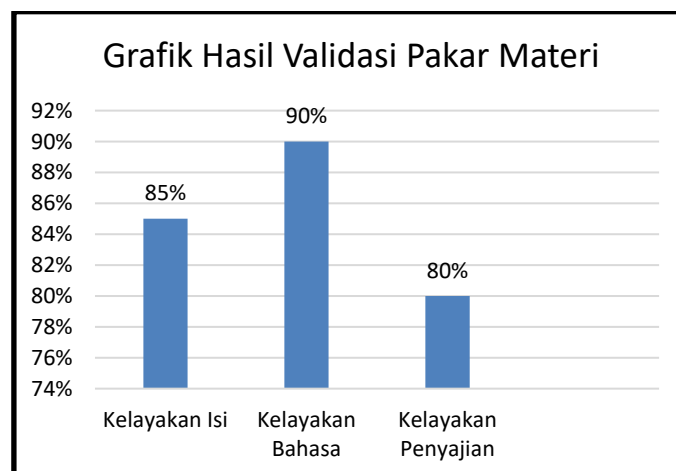
Pendidik mengevaluasi aspek kerapihan berdasarkan sejumlah indikator, yakni desain sampul, tata letak isi media, serta pemrograman. Hasil validasi dari pakar media disajikan dalam Gambar 8.



Gambar 8. Grafik Hasil Validasi Pakar Media

Hasil evaluasi dari pakar media menunjukkan bahwa unsur desain sampul memperoleh persentase tertinggi, yakni 93%, dengan kategori Sangat Valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa desain sampul media bahan ajar telah sangat baik, meskipun pemilihan warnanya dianggap kurang menarik karena terlihat kurang tajam. Berdasarkan masukan dari validator, warna pada sampul perlu disesuaikan agar lebih menarik perhatian peserta didik. Bagian tata letak isi media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori Sangat Baik. Ini menunjukkan bahwa pengaturan elemen dalam media bahan ajar tidak menghalangi pemahaman peserta didik, serta pemilihan ukuran teks dan ilustrasi sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, masih terdapat ketidakharmonisan dalam tata letak dan kurang jelasnya petunjuk penggunaan tombol navigasi dalam media pembelajaran. Unsur pemrograman mendapatkan persentase terendah, yakni 80%, dengan kategori Baik. Hal ini disebabkan oleh kurang jelasnya desain tombol dan menu, serta adanya beberapa tombol yang belum terhubung dengan tautan yang sesuai. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada bagian pemrograman agar navigasi dalam media pembelajaran menjadi lebih efisien dan mudah diakses oleh peserta didik.

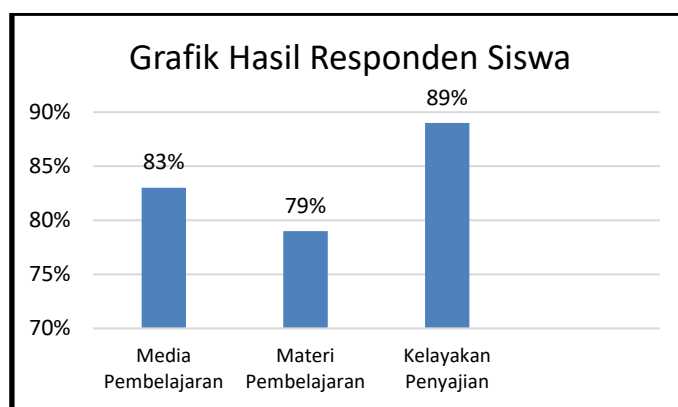
Penilaian dilakukan oleh guru mata pelajaran Kuliner di SMK YPM 2 Taman. Guru menilai tiga aspek pada materi Hidangan Tradisional Indonesia. Hasil validasi pakar materi disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9. Grafik Validasi oleh Pakar Materi

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap media bahan ajar, setiap komponen memiliki persentase nilai yang beragam. Pada bagian isi, sarana pembelajaran memperoleh skor sebesar 85% dengan kategori Sangat Valid. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* telah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), sehingga mampu menyajikan substansi utama materi Hidangan Hidangan khas Indonesia yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Unsur bahasa dalam media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam sarana pembelajaran dirancang secara sederhana dan komunikatif, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.

Unsur penyajian mendapatkan rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori Sangat Valid. Hal ini mengindikasikan bahwa penyusunan kegiatan dalam media pembelajaran telah disajikan dengan jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Selain itu, elemen pendukung dalam media ini juga tersusun secara lengkap serta selaras dengan tujuan pembelajaran yang dirancang, sehingga dapat melibatkan peserta didik dalam memahami konsep materi secara lebih interaktif. Komponen penyajian memperoleh rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori Sangat Valid. Ini menunjukkan bahwa aktivitas dalam media pembelajaran telah dirancang dengan jelas, sistematis, dan mudah dipahami. Selain itu, fitur pendukung dalam media ini juga disusun secara lengkap serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi secara lebih menarik dan interaktif. Hasil responden peserta didik disajikan dalam Gambar 10.

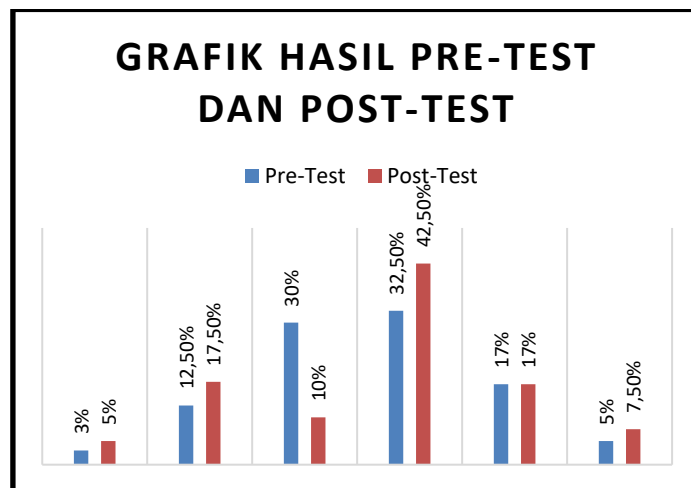


Gambar 10. Hasil Responden Peserta didik

Setiap komponen dalam media pembelajaran berbasis *Canva* memiliki rata-rata nilai yang bervariasi. Pada unsur media pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Media berbasis *Canva* dapat diakses melalui ponsel, dengan tampilan gambar pada sampul dan isi yang sudah menarik, meskipun masih perlu dikembangkan lebih lanjut agar lebih optimal. Jenis *font* yang digunakan juga mudah dibaca dan dipahami. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Canva* membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri serta meningkatkan minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Unsur materi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 79% dengan kategori baik. Sarana yang dikembangkan mampu menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan isi dalam bahan ajar mata pelajaran Hidangan Tradisional Indonesia. Selain itu, media ini juga telah menghubungkan pembelajaran dengan permasalahan kontekstual di lingkungan sekitar. Kontennya mencakup berbagai hidangan tradisional, seperti makanan pokok, lauk pauk, sayuran, sambal, sedap-sedapan, minuman, serta kuis yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Aspek manfaat pada bahan ajar mendapatkan nilai persentase 89% dengan kriteria sangat baik. Peserta didik merasa terbantu dalam mengerti secara mendalam materi Hidangan Tradisional Indonesia. Selain itu, peserta didik dapat memanfaatkan media ini secara mandiri, yang turut berperan dalam meningkatkan semangat mereka dalam belajar.

3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Fase evaluasi yaitu tahap pengujian penggunaan bahan ajar berbasis *Canva* setelah melalui proses validasi oleh pakar. Untuk mengukur efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik, dilakukan tes awal terlebih dahulu sebelum pembelajaran menggunakan *Canva* dimulai. Berikut merupakan hasil pengujian sebelum dan sesudah tes pada materi Hidangan Tradisional Indonesia di kelas X Kuliner 2 SMK YPM 2 Taman. Hasil *pretest* dan *posttest* bahan ajar *Canva* materi Hidangan Tradisional Indonesia tersaji pada Gambar 11.



Gambar 11. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Bahan Ajar Hidangan Tradisional Indonesia menggunakan *Canva*

Berdasarkan hasil uji coba bahan ajar berbasis *Canva* pada 35 peserta didik, diketahui bahwa hasil tes awal menunjukkan belum ada peserta didik yang mencapai ketuntasan. Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk submateri Hidangan Tradisional Indonesia adalah 75. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media berbasis *Canva*, hasil tes akhir menunjukkan 35 peserta didik, hanya 9 peserta didik (25%) yang belum memperoleh ketuntasan. Namun, seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan tes awal. Menurut hasil tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan *Canva* pada kelas X Kuliner 2 dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Riset sesuai dengan riset yang dilakukan oleh [12], yang menunjukkan hasil pembelajaran menggunakan *Canva* meningkat 100%, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Kesimpulannya bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai bahan ajar mampu meningkatkan ketertarikan serta semangat belajar peserta didik dalam mempelajari materi Hidangan Tradisional Indonesia.

3.6 Pembahasan

Hasil riset ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan *Canva* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Hidangan Tradisional Indonesia di SMK YPM 2 Taman kelas X Kuliner 2. Temuan ini sesuai dengan riset yang dilakukan oleh [13], yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis desain grafis mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurut hasil validasi pakar, bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kategori "Valid" dengan persentase sebesar 85,6% untuk aspek media dan 86,3% untuk aspek materi. Hasil ini mendukung riset yang dilakukan oleh [14], yang menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik visual dan memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik. *Canva* menawarkan fitur interaktif yang mempermudah penyampaian informasi secara menarik dan sistematis, sehingga peserta didik semakin bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam mendukung pemahaman konsep. Hal ini didukung oleh penelitian [15], yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan pemahaman dan retensi materi dalam pembelajaran berbasis kompetensi.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan semangat belajar dan pemahaman peserta didik, masih terdapat 25% peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Faktor ini dapat disebabkan oleh beberapa aspek, seperti perbedaan gaya belajar peserta didik, keterbatasan akses teknologi, serta kurangnya pengalaman dalam menggunakan media digital sebagai alat bantu pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh [16], keberhasilan media pembelajaran digital sangat bergantung pada kesiapan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi yang digunakan. Secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar menggunakan *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan pemahaman peserta didik. Namun, untuk meningkatkan efektivitasnya lebih lanjut, diperlukan adaptasi bahan ajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pendampingan penggunaan teknologi digital juga perlu diberikan agar semua peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

4. KESIMPULAN

Menurut riset, kesimpulannya, pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *Canva* pada topik Hidangan Tradisional Indonesia untuk kelas X Kuliner 2 SMK YPM 2 Taman dilakukan dengan menerapkan model *ADDIE*, yang mencakup tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan rata-rata 85,6% dengan kategori “Valid”, sementara validasi dari pakar materi memperoleh nilai 86,3% dengan kategori yang sama. Hasil perbandingan antara *pretest* dan *posttest* mengindikasikan bahwa pemanfaatan bahan ajar berbasis *Canva* pada materi Hidangan Tradisional Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan semangat serta pencapaian belajar peserta didik. Secara umum, semua peserta didik menunjukkan peningkatan nilai, meskipun masih ada 25% di antaranya yang belum mencapai standar ketuntasan belajar. Oleh karena itu, Kesimpulan pengembangan materi pembelajaran menggunakan *Canva* pada materi Hidangan Tradisional Indonesia untuk kelas X Kuliner 2 SMK YPM 2 Taman mampu meningkatkan semangat serta pencapaian belajar peserta didik, sehingga dapat berfungsi sebagai sarana pendukung yang layak digunakan selama aktivitas belajar mengajar.

REFERENCES

- [1] R. Dewi and S. Rahayu, *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*. 202.
- [2] A. Fauziyah, A. Hendrayana, and R. Hariyadi, “Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Canva Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Peserta didik pada Materi Suhu IPA kelas VII,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 3, pp. 586–597, 2023.
- [3] N. Suryani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT,” *Pros. Work. Nas. Pascasarj. Progr. Stud. Teknol. Pendidik. Univ. Sebel. Maret*, 2015.
- [4] D. Ramdani, A., “Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran: Studi kasus di SMK,” *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 45–56, 2021, doi: 10.33830/jlt.v2i1.5842.
- [5] R. E. Mayer, *Multimedia Learning (2nd ed.)*. 2009. doi: 10.1016/s0079-7421(02)80005-6.
- [6] A. Wicaksono and P. Lestari, “Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 8, no. 1, pp. 33–41, 2020.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, vol. 5, no. 1. 2018.
- [8] R. E. Tanjung and D. Faiza, “Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika,” *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 7, no. 2, pp. 79–85, 2019, doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.104261.
- [9] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. 2013.
- [10] M. N. Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. 2014.
- [11] N. S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. 2016.
- [12] Riono and Fauzi, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Canva,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 1, pp. 117–127, 2022.
- [13] A. Setiawan and T. Hidayat, “Penggunaan media pembelajaran digital berbasis desain grafis dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik,” *J. Teknol. Pendidik. dan Inov.*, vol. 15, no. 4, pp. 89–105, 2021.
- [14] M. Sari and H. Putra, “Efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan daya tarik visual dan pemahaman materi,” *J. Inov. Pembelajaran Digit.*, vol. 9, no. 2, pp. 112–128, 2022.
- [15] D. Rahmawati, B. Santoso, and R. Wijaya, “Pengaruh media interaktif berbasis digital terhadap pemahaman dan retensi materi dalam pembelajaran berbasis kompetensi,” *J. Teknol. Pendidikan*, 18(1), 77-91, vol. 18, no. 1, pp. 77–91, 2023.
- [16] T. Nugroho and R. Lestari, “Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran digital di lingkungan pendidikan vokasi,” *J. Pendidik. Digit.*, vol. 12, no. 3, pp. 45–58, 2020.