

**PEMBUATAN DESAIN PRODUK MAKANAN MENGGUNAKAN CANVA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK SMK NEGERI 1
SUKAPURA PROBOLINGGO**

*Making Food Product Designs Using Canva To Improve The Abilities Of
Students Of Smk Negeri 1 Sukapura Probolinggo*

Maya Fitria Eva K¹, Moh. Khoirul Anam²
SMK Negeri 1 Sukapura¹, STIA Bayuangga²
mayaeva187@gmail.com¹
khoirulanam30101992@gmail.com²

ABSTRAK

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, teknologi saat ini salah satunya adalah proses pembuatan desain yang tidak perlu lagi menggunakan cara manual. dengan mudahnya penyebaran informasi melalui teknologi tentu di butuhkan sebuah media pendukung, salah satunya yaitu media desain. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain adalah aplikasi canva. Fokus pembahasan adalah pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Produk Kreativitas dan Kewirausahaan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik sebagai dukungan dalam proses pengajaran di bidang pendidikan menjadi topik yang dibahas. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sukapura adalah Sekolah Kejuruan kelompok Pariwisata yang ada di Kabupaten Probolinggo. Salah satu keahlian jurusan yang ada adalah Tata Boga yang berfokus pada kompetensi keahlian kuliner. Kemampuan membuat desain yang baik dan menarik tentu dibutuhkan kompetensi atau keahlian dalam pembuatannya dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada saat ini. Salah satu aplikasi desain yang ada saat ini adalah canva. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif serta metode yang dipakai yaitu metode observasi. Observasi bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran Projek Based Learning dengan memanfaatkan media canva. Sebagai sampelnya sebanyak 4 orang guru produktif dan 10 orang siswa di SMK Negeri 1 Sukapura. Guna mendapatkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan penarikan sampel dengan menggunakan teknik sensus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan 4 (empat) macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/ triangulasi (observasi, wawancara dan observasi) (Sugiyono. 2020). Sementara analisis data yang dipakai yaitu Pengumpulan data, Reduksi Data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan. Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan mitra dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain yang baik dan menarik sehingga membantu mitra dalam melakukan pemasaran produk. Luaran akhir yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan mitra dalam penggunaan ponsel pintar untuk mendesain produk makanan.

Kata Kunci: Desain, Canva, dan Kuliner

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, maka sudah menjadi suatu keharusan untuk kita mengikuti cepatnya arus globalisasi khususnya dalam bidang teknologi. Kebutuhan masyarakat akan sandang, pangan, papan dapat terpenuhi dengan berbagai cara yang mudah. Kebutuhan manusia akan pangan pun dapat dipenuhi dengan cara yang cukup praktis seperti cara memesan makan online atau takeaway. Banyak tempat makan mulai dari depot, warung, sampai restoran mewah pun menawarkan cara ini agar orang-orang dapat menikmati makanannya dari rumah. Makanan ini biasanya dikemas dengan rapi dalam kemasan makanan tertentu.

Sesuai dengan fungsinya, kemasan makanan dibuat untuk dapat melindungi produk dari kerusakan saat dalam perjalanan, menjaga kualitas makanan, dan juga bisa sebagai media informasi tentang produk kepada konsumen. Makanan yang dikemas pun menyesuaikan dengan kemasannya seperti misalnya untuk mengemas sup dipisah dalam tempat tersendiri dan tidak dicampur dengan isian sup, sampai di rumah konsumen dapat mencampurkan isian dan supnya untuk dikonsumsi. Untuk membuat konsumen tertarik dan meninggalkan kesan tersendiri, kemasan makanan ini pun perlu dibuat desain kemasan. Desain kemasan atau juga biasa disebut packaging design kini sangat banyak ditemukan di setiap kemasan makanan takeaway. Dari desain ini, konsumen dapat melihat visual yang menarik yang menggambarkan restoran atau depot tempat asal makanan. Desain kemasan menampilkan daya tarik visual dengan memanfaatkan warna, brand, bentuk, ilustrasi, bahan, hingga inovasi kemasan yang unik seperti kemasan 3 in 1. Hal ini cukup penting karena desain kemasan menggambarkan dan membentuk citra dari produk dan restoran itu sendiri. (Santoso et al., n.d. 2020)

Banyak hal yang dapat dilakukan dalam penggunaan teknologi saat ini salah satunya yaitu untuk pembuatan desain yang tidak perlu

lagi menggunakan cara manual. Dengan adanya fasilitas internet, salah satu yang dapat kita manfaatkan dari teknologi selain pembuatan desain juga dapat digunakan untuk melakukan pemasaran. Dalam dunia pemasaran pasti adanya sebuah strategi, dimana strategi yang dapat dilakukan salah satunya adalah membuat produk yang akan dipasarkan terlihat lebih menarik yaitu dengan dibuatkannya suatu desain untuk produk tersebut agar saat dipasarkan konsumen dapat tertarik pada produk yang kita pasarkan (Khomariah & Primandari, 2021).

Ide kreatif merupakan suatu ketentuan yang harus dimiliki oleh penjual dengan tujuan untuk menarik pembeli. Namun, jika ingin memiliki desain yang berkualitas tetapi tidak punya cukup skill untuk menggunakan corel draw, adobe illustrator atau adobe photoshop maka canva adalah solusinya. Canva adalah program Design Online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografik, banner, card invitation, presentation, facebook, cover dan masih banyak lagi. Selain itu, ada juga alat editing untuk foto, di antaranya ada photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon dan desain grids (Anungarh, A.H, dkk., 2023).

Masyarakat dapat memanfaatkan desain grafis untuk strategi pemasarannya di dunia maya karena lebih mudah dan simpel apalagi pengguna tersebut sudah terlatih dan memahami caranya mendesain menggunakan perangkat elektronik. Banyaknya aplikasi penunjang pembuatan desain juga memudahkan masyarakat dalam melakukan kegiatan mendesain menggunakan perangkat elektronik ditambah fitur-fitur yang disediakan aplikasi desain sangat banyak dan beragam (Rahmatullah, Inanna, & Ampa. 2020).

Kreativitas dapat dikembangkan dan diasah melalui berbagai media elektronik maupun nonelektronik. Tetapi pada saat ini media elektroniklah yang sangat sering digunakan, salah satunya menggunakan ponsel pintar. Banyaknya fitur-fitur baru yang lengkap dan menarik memudahkan kita untuk mengasah kreativitas. Salah satu kreativitas yang dapat kita asah adalah mendesain (Melinda & Saputra, 2021). Perkembangan ponsel dari tahun ke tahun cukup signifikan, dari yang hanya mengirim pesan atau

telepon sekarang ponsel bisa digunakan untuk video call bermain game online, bahkan pekerjaan pun dapat dilakukan menggunakan ponsel. Pekerjaan yang semulanya dapat di selesaikan menggunakan komputer/laptop saat ini dapat diselaikan oleh sebuah ponsel pintar (Mulawarman & Riyadi, 2021).

Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik apabila disiapkan dan dikembangkan secara kreatif (Saraswati & Setiastuti, 2023). Menurut (Saraswati & Setiastuti, 2023) media pembelajaran merupakan media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang menjadi alat bantu serta sarana pengajar dalam menyampakan pesan dari sumber belajar kepeserta didik sebagai penerima materi ajar. Sedangkan menurut (Sudjana & Rifa'i., 2017) sangat dianjurkan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu dalam menyampaikan materi secara jelas serta mudah dipahami oleh peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berperan besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran dengan menghadirkan media sebagai perantara serta materi yang disampaikan oleh pengajar dapat diserap secara baik oleh peserta didik. Menurut (Sugianto, A.E. 2013) terdapat tiga karakteristik atau ciri media pembelajaran antara lain 1) Ciri fiksatif, 2) ciri manipulasi, 3) Ciri distributif.

Manfaat teknologi sangatlah di butuhkan, segala informasi di sebarluaskan melalui teknologi dan komunikasi jarak jauh lebih mudah dengan adanya teknologi. Namun dengan mudahnya penyebaran informasi melalui teknologi tentu di butuhkan sebuah media pendukung, salah satunya yaitu media desain. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain adalah aplikasi canva (Widayanti et al., 2021). Aplikasi canva

memiliki banyak fitur menarik misalnya template yang menarik dan beragam. Penggunaan aplikasi canva juga termasuk aplikasi yang mudah digunakan serta ukuran aplikasinya yang tidak terlalu besar sehingga dapat digunakan di ponsel pintar tidak harus di komputer. Banyak nya fitur yang terdapat di canva memudahkan pengguna untuk mengasah keterampilannya melalui fitur tersebut (Siska & Noviyah, 2021).

Sejarah Canva dimulai pada tanggal 1 Januari 2012, Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000. Lima tahun berjalan, di tahun 2017 Canva mencapai fase di mana perusahaan mulai membukukan laba. Saat itu mereka sudah mempekerjakan 200 orang pegawai yang tersebar di kantor Australia dan San Fransisco. Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak 294.000 pengguna. Per 2017, Canva mempunyai 10 juta pengguna dengan cakupan layanan hingga 169 negara. (Tanjung & Faiza, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangatlah penting dalam meningkatkan minat belajar siswa terkhusus penggunaan media canva pembuatan desain produk makanan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pembuatan Desain Produk Makanan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Smk Negeri 1 Sukapura Probolinggo”**. Dengan harapan ada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Satori dan Komariah (2017:164-175) penelitian kualitatif dinyatakan absah apabila memiliki derajat keterpercayaan (credibility), keteralihan

(transferability), kebergantungan (dependability) dan kepastian (confirmability).

Adapun penelitian kualitatif menurut (Gunawan dalam Abdussamad. 2021) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh).

Penelitian ini menggunakan metode observasi. Observasi bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran Projek Based Learning dengan memanfaatkan media canva. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sukapura. Adapun populasi pada penelitian ini adalah Seluruh guru yang bekerja pada SMK Negeri 1 Sukapura Kabupaten Probolinggo yang berjumlah 32 orang dan siswa kelas XI KL 1 yang berjumlah 26 orang. Dan sebagai sampelnya sebanyak 4 orang guru produktif dan 10 orang siswa di SMK Negeri 1 Sukapura. Guna mendapatkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan penarikan sampel dengan menggunakan teknik sensus. Maka penarikan sampel tersebut dengan mengambil dari keseluruhan populasi di SMK Negeri 1 Sukapura Kabupaten Probolinggo.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan 4 (empat) macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/ triangulasi (observasi, wawancara dan observasi) (Miles dan Huberman dalam Abdussamad. 2021).

Sementara analisis data yang dipakai yaitu Pengumpulan data, Reduksi Data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Abdussamad. 2021.). Adapun

langkah-langkahnya, sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data (Data Collection)

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/obyek yang diteliti, semua yang dilihat dan didengar direkam semua. Dengan demikian peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

2. Reduksi Data (Data Reduction)

Semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data, Mereduksi data berarti merangkum, memilih dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

3. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Dalam penelitian kualitatif, data yang disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing/ verification)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih

remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

HASIL PENELITIAN

Minat belajar peserta didik kelas XI KL 1 masih tergolong rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah suasana belajar yang tidak menyenangkan akibat pendekatan pembelajaran yang hanya berorientasi pada materi buku teks. Fokus yang terlalu kuat pada materi tanpa memperhatikan aspek-aspek yang lebih menarik dan interaktif dapat menyebabkan peserta didik menjadi tidak tertarik dan bosan. Hal ini kemudian tercermin dalam sikap pasif mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kurangnya disiplin dalam mengumpulkan tugas. Untuk mengatasi masalah tersebut, ada beberapa langkah dapat diambil, salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang beragam. Guru sebaiknya menggunakan variasi metode pembelajaran dan media yang menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Misalnya, penggunaan teknologi, video, atau sumber daya pembelajaran interaktif lainnya yang relevan dengan materi pelajaran.

Salah satu teknologi yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran adalah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan beberapa potensi pemanfaatannya dalam konteks pembelajaran. Canva adalah alat desain grafis yang populer dan serbaguna yang dapat digunakan untuk membuat berbagai materi pembelajaran, termasuk presentasi, infografis, dan

desain visual lainnya. Dalam konteks pembelajaran, Canva dapat digunakan untuk:

1. Membuat infografis biografi: Guru atau siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat infografis yang menarik dan informatif tentang tokoh-tokoh terkenal yang dipelajari dalam teks biografi. Infografis dapat berisi gambar, fakta penting, dan kronologi kehidupan tokoh tersebut
2. Membuat presentasi visual: Canva menyediakan berbagai template presentasi yang menarik dan mudah disesuaikan. Guru atau siswa dapat menggunakan template ini untuk membuat presentasi visual yang menarik untuk mempresentasikan teks biografi.
3. Membuat ilustrasi dan gambar: Dalam teks biografi, seringkali terdapat deskripsi tentang kehidupan dan peristiwa yang melibatkan tokoh-tokoh. Canva dapat digunakan untuk membuat ilustrasi atau gambar yang sesuai dengan deskripsi tersebut, sehingga memperkaya pengalaman pembaca.
4. Membuat poster atau brosur: Canva juga dapat digunakan untuk membuat poster atau brosur yang menarik tentang tokoh-tokoh dalam teks biografi. Poster atau brosur ini dapat digunakan sebagai bahan promosi dalam kegiatan pembelajaran

Pemanfaatan Media Canva dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Sukapura akan melibatkan implementasi teknologi dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan media canva adalah Projacet Based

Learning.

Peserta dari kegiatan ini adalah seluruh siswa di kelas XI KL 1 yang berasal dari peserta didik kompetensi keahlian kuliner SMK Negeri 1 Sukapura.

Kegiatan pelatihan ini bertempat di ruang kelas keahlian kuliner SMK Negeri 1 Sukapura. Sebelum dimulai, kegiatan diawali dengan penjelasan desain khususnya untuk produk makanan. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah 4 (empat) jam, adapun materi yang disampaikan pada saat pelatihan ditunjukkan oleh Tabel 1.

No	Waktu	Materi
1	30 Menit	Pengenalan dasar desain untuk promosi produk
2	30 Menit	Pengenalan aplikasi canva
3	150 Menit	Pelatihan pembuatan desain produk makanan
4	30 Menit	Evaluasi keseluruhan desain yang telah dibuat

Materi pertama yaitu pengenalan dasar desain untuk promosi produk, peserta yang terdiri dari peserta didik kompetensi keahlian kuliner SMK Negeri 1 Sukapura diberikan informasi dan penjelasan tentang desain yang baik dan menarik untuk promosi produk. Salah satu aplikasi yang terkenal, mudah dan bisa menggunakan ponsel pintar dalam membuat desain adalah canva. Aplikasi ini dipilih karena mudah digunakan untuk membuat sebuah desain. Alasan yang lain karena aplikasi ini bisa digunakan dengan ponsel pintar dan banyak fasilitas untuk membuat desain.

Materi pelatihan selanjutnya adalah pengenalan aplikasi canva yang terdiri dari fungsi menu, fungsi

toolbox yang digunakan untuk mendesain, pengenalan lembar kerja dan template. Tujuan dari pengenalan ini supaya peserta memahami dan terbiasa dengan aplikasi tersebut.

Selanjutnya dilakukan pelatihan pembuatan desain untuk promosi produk. Dimulai dari menentukan ukuran lembar kerja, pemilihan warna dan kombinasinya, penempatan gambar dan pengaturan teks. Peserta melakukan praktik sesuai dengan modul yang telah diberikan dan dipandu oleh instruktur.

Evaluasi keseluruhan desain yang dibuat dan keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan diakhir kegiatan. Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif para peserta pelatihan melalui evaluasi materi dan praktik yang telah diikuti, serta kuisioner yang diisi pula oleh peserta pelatihan. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam pemahaman pembuatan desain produk. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk membuat desain produk yang baik dan menarik. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dari peserta didik yang telah terbukti dengan hasil dan keaktifan peserta didik di dalam kelas.

Tabel 2. Pengetahuan tentang desain

Pre tes		%	Post Tes		%
Ya	3	21	Ya	10	72
Ragu-ragu	7	50	Ragu-ragu	4	28
Tidak	4	29	Tidak	0	0

Tabel 3. Pengetahuan tentang desain makanan menggunakan canva

Pre tes		%	Post Tes		%
Ya	1	7	Ya	5	36
Ragu-ragu	8	57	Ragu-ragu	4	28
Tidak	5	36	Tidak	5	36

Tabel 4. Pelatihan desain makanan menggunakan canva

Pre tes		%	Post Tes		%
Ya	5	36	Ya	9	64
Ragu-ragu	4	28	Ragu-ragu	5	36
Tidak	5	36	Tidak	0	0

Peserta pelatihan yang terdiri dari peserta didik kompetensi keahlian kuliner SMK Negeri 1 Sukapura telah mendapatkan pelatihan membuat desain produk dengan menggunakan aplikasi canva. Peserta pelatihan telah mendapatkan manfaat tentang pengenalan desain produk, pengenalan aplikasi canva dan cara membuat desain produk makanan. Hampir seluruh peserta pelatihan memberikan tanggapan positif selama pelatihan berlangsung. Hasil dari pelatihan terjadi peningkatan pemahaman, kemahiran menggunakan aplikasi canva dan ketrampilan membuat desain produk.

Pelatihan pengenalan dan membuat desain untuk promosi produk makanan menggunakan canva sebaiknya bisa berkelanjutan dengan materi lain dan peserta lain yang belum mengikuti pelatihan tersebut. Mengingat keterbatasan dari peserta karena berkaitan

dengan aturan kesehatan. Selain itu perlu adanya pelatihan lanjutan untuk memperdalam dan memaksimalkan penggunaan canva dalam desain supaya lebih mahir dan kreatif. Perlu adanya penambahan materi lebih mendalam tentang pembuatan video dengan canva, akses google drive dengan canva dan integrasi canva dengan aplikasi lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar peserta didik kelas XI KL 1 masih rendah karena pendekatan pembelajaran yang hanya berorientasi pada materi buku teks. Fokus yang terlalu kuat pada materi tanpa memperhatikan aspek-aspek yang lebih menarik dan interaktif menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan menjadi bosan. Hal ini tercermin dalam sikap pasif mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kurangnya disiplin dalam mengumpulkan tugas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian menyarankan penggunaan metode dan media pembelajaran yang beragam. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi, seperti penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Canva sebagai alat desain grafis serbaguna dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui berbagai potensi pemanfaatannya dalam pengajaran teks biografi. Canva dapat digunakan untuk membuat infografis biografi yang menarik, presentasi visual, ilustrasi, gambar, poster, dan brosur. Dalam konteks pengajaran teks biografi, penggunaan Canva memberikan siswa kesempatan untuk menggabungkan keterampilan menulis dengan desain visual yang menarik. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Pemanfaatan Canva juga

dapat mengembangkan keterampilan desain grafis siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran teks biografi mendapatkan respon yang positif dari siswa. Dimana pengetahuan guru dan siswa tentang desain canva yang mengatakan bisa terdapat sebanyak 10 orang dan ragu-ragu sebanyak 4 orang. Sementara dalam pembuatan desain makanan menggunakan canva secara keseluruhan guru dan siswa telah memahami dengan sepenuhnya, diketahui bahwa sebanyak 9 orang telah memahami dengan sepenuhnya dan 5 orang masih ragu-ragu dalam menjawab. Siswa juga merasa senang dalam pembelajaran, dapat mengeksplorasi kreativitas mereka, dan memperoleh keterampilan desain grafis yang berguna. Siswa juga menikmati kolaborasi dalam kelompok dan kemudahan berbagi hasil kerja menggunakan Canva.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdussamad, Z. (2021). *Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Anugrah, A., Hakim, L, C. L. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(6), 36–41. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i5.612>
- Isnaniah, dkk. (2021). *Efektivitas Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Viii Smp Negeri 11 Samarinda Isnaniah*. Prosiding Prodi Pendidikan Ekonomi. Universitas Mulawarman
- Kala'lembang, A., dkk. (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*. JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang Vol. 2, No. 2, November, 2021, pp. 91-102
- Nuril Esti Khomariah, & Puteri Noraisya Primandari. (2021). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pelaku Usaha Toko Ikan “Sub Aquatic” Sebagai Strategi Digital Marketing. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795–801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Sugianto, E.A. (2013). *Pemetaan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Produktif Akuntansi Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo* *Jurnal Aprilia Eka Sugianto 098554036 Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ekonomi*.
- Rahmatullah, dkk. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* Vol. 12 No. 2 (2020) e-ISSN : 2599-1426 p-ISSN : 2599-1418
- Santoso, dkk (2021). *Perancangan Inovasi Kemasan Makanan Takeaway Eco-Friendly Untuk Yeobi Cafe Bali*.
- Saraswati, R., Mega Setiastuti, C., (2023). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Kelas SMA N, P. X. Studi Pendidikan*

- Profesi Guru, P. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023* ".
- Siska, E & Noviyah R (2021). *Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan Pada Masa New Normal Dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing Di Panti Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet* . Jurnal Abdimas Perbanas (JAP). Volume 2 Nomor 1, April 2021
- Suprpto, dkk. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sdn Jaka Mulya Bekasi Selatan*. *ELSE (Elementary School Education Journal)*. Volume 1 Nomor 1 Agustus 2017
- Tanjung & Faiza, (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteknika Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. **Vol. 7, No. 2, Juni 2019**
- Tiara Melinda, & Erwin Rahayu Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>