

PENGEMBANGAN E-HANDOUT BERBASIS PLATFORM CANVA PADA MATERI BUMBU DASAR DAN REMPAH UNTUK SMK KULINER FASE E

Luna Rizky Nurmala¹, Sri Handajani², Ita Fatkhur, Romadhoni³, Ratna Palupi Nurfatimah⁴

¹⁻³Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.

⁴D4 Tata Boga, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

¹luna.22110@mhs.unesa.ac.id, ²srihandajani@unesa.ac.id, ³itaromadhoni@unesa.ac.id,
⁴ratnanurfatimah@unesa.ac.id,

ABSTRACT

E-handouts are one of the instructional materials used to facilitate the learning process. This study aims to determine: 1) the development of an e-handout using the Canva application, 2) the feasibility of the content and media, and 3) students' responses to the e-handout on the topic of basic seasonings and spices. This development research employed the ADDIE model, limited to the third stage (Development). The assessment instruments used to collect data on content, teaching media, and student responses used a four-point Likert scale. Validation of the content and media was carried out by three validators each, while student responses were assessed by 34 students of Phase E (Grade X) Culinary Program at SMKN 1 Dlanggu, Mojokerto. Data were analyzed using descriptive percentage analysis. The results show that: 1) the e-handout was developed in accordance with the ADDIE model procedures up to the Development stage; 2) the content and media of the e-handout were rated highly feasible, with average scores of 3.57 (89.46%) and 3.68 (92.13%) respectively; and 3) student responses were also very good, with an average score of 3.48 (87.18%). This study produced an e-handout that is ready to be implemented in classroom learning.

Keywords: development, e-handout, Canva, basic seasonings and spices.

ABSTRAK

E-handout merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengembangan e-handout melalui aplikasi Canva, 2) kelayakan materi dan media, dan 3) respon siswa terhadap e-handout pada materi bumbu dasar dan rempah. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap ketiga (Development). Instrumen penilaian yang digunakan untuk pengambilan data materi, bahan ajar, dan respon siswa menggunakan skala Likert dengan interval 1-4. Validasi materi dan media dilakukan oleh tiga validator masing-masing, sedangkan respon siswa dinilai oleh 34 siswa Fase E (Kelas X) Program Keahlian Kuliner SMKN 1 Dlanggu, Mojokerto. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) e-handout telah dikembangkan sesuai prosedur model ADDIE hingga tahap Development; 2) materi dan media e-handout dinyatakan sangat layak dengan nilai rata-rata masing-masing 3,57 (89,46%) dan 3,68 (92,13%); dan 3) respon siswa juga dinilai sangat baik dengan nilai rata-rata 3,48 (87,18%). Penelitian ini menghasilkan e-handout yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, e-handout, Canva, bumbu dasar dan rempah.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan dunia kerja, sehingga lulusan memiliki kesiapan kerja yang tinggi dan mampu bersaing di industri sesuai bidang keahliannya.

Pemenuhan tujuan tersebut diimplementasikan melalui Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kontekstual, dan berdiferensiasi, terutama pada Fase E (kelas X), termasuk materi yang berkaitan langsung dengan praktik kerja seperti pengolahan bumbu dasar dan pemanfaatan rempah dalam kuliner.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 1 Dlanggu pada mata pelajaran Kuliner, ditemukan bahwa buku ajar yang digunakan masih didominasi teks panjang dan tampilan hitam-putih tanpa ilustrasi visual maupun animasi pendukung, sehingga peserta didik cepat bosan, kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Ketersediaan buku di perpustakaan sekolah juga terbatas sehingga harus digunakan secara bergantian oleh beberapa siswa dalam satu kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Susanti dan Rahmah (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang monoton berdampak negatif terhadap minat belajar siswa SMK pada mata pelajaran kuliner.

Situasi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah diakses. Salah satu alternatif solutif adalah penggunaan e-handout, yaitu media ajar berbasis digital yang menyajikan materi pembelajaran secara ringkas dan komunikatif serta mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Media ini sangat efektif untuk menjelaskan materi yang kompleks dan abstrak, terutama bila diperkaya dengan elemen visual seperti gambar, ikon, dan infografik (Prastowo, 2015; Yuliana & Aini, 2021).

Materi bumbu dasar dan rempah dalam kuliner termasuk materi penting namun bersifat abstrak, yang membutuhkan visualisasi konkret agar dapat dipahami dengan baik. Pemahaman terhadap karakteristik bumbu dan rempah dapat ditingkatkan secara signifikan melalui media visual seperti gambar, skema, dan video, karena peserta didik dapat mengenali bentuk, warna, dan fungsi bahan secara lebih nyata (Wulandari et al., 2020). Tanpa bantuan media visual yang relevan, peserta didik cenderung mengalami miskonsepsi atau kesulitan mengingat karakteristik bahan secara akurat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada

pengembangan e-handout berbasis aplikasi Canva pada materi Bumbu Dasar dan Rempah untuk SMK Kuliner Fase E, sebagai upaya mengatasi kendala pembelajaran dan meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat visual dan aplikatif. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui proses pengembangan e-handout berbasis aplikasi Canva pada materi Bumbu Dasar dan Rempah menggunakan model pengembangan ADDIE; 2) mengetahui kelayakan materi dan media e-handout tersebut; dan 3) mengetahui respon siswa terhadap e-handout yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Penelitian dibatasi hingga tahap ketiga, yaitu Development, karena tujuan penelitian ini adalah menghasilkan e-handout yang valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar, sedangkan tahap Implementation dan Evaluation yang berorientasi pada pengukuran efektivitas produk terhadap hasil belajar secara menyeluruh direkomendasikan untuk penelitian lanjutan.

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Dlanggu, Mojokerto pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik Fase E kelas X Kuliner yang berjumlah 34 orang, sedangkan objek penelitian adalah e-handout berbasis aplikasi Canva pada materi Bumbu Dasar dan Rempah yang memuat teks, gambar, animasi, dan video, serta dilengkapi tata cara penggunaan, glosarium, daftar pustaka, dan latihan soal beserta kunci jawaban.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket dan dokumentasi. Angket bersifat semi terbuka, yaitu disediakan pilihan jawaban namun tetap diberi ruang catatan untuk menjawab sesuai pendapat responden, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat bukti penelitian. Instrumen angket menggunakan modifikasi skala Likert empat skala (Hertanto, 2017)

sebagaimana disajikan pada Tabel 1, untuk menghindari kecenderungan jawaban netral atau ragu-ragu yang muncul pada skala lima poin.

Tabel 1. Skala Likert untuk Angket

Komponen	Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Hertanto (2017)

Angket diberikan kepada tiga pihak, yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan peserta didik sebagai responden respon pengguna. Validasi materi dan media masing-masing dinilai oleh tiga validator yang terdiri atas dosen Pendidikan Tata Boga dan guru mata pelajaran terkait di SMKN 1 Dlanggu, sedangkan angket respon siswa diisi oleh 34 peserta didik kelas X Kuliner setelah membaca e-handout secara keseluruhan.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase, dengan langkah menghitung nilai responden, merekap nilai, menghitung nilai rata-rata, kemudian menghitung persentase menggunakan rumus mean ($\bar{x} = \sum x / N$) dan rumus persentase ($P(\%) = (\bar{x} / N) \times 100\%$), dengan $\bar{x}$ adalah rata-rata, $\sum x$ adalah jumlah skor angket, N adalah jumlah pertanyaan atau nilai maksimal angket, dan P(%) adalah persentase yang dihasilkan. Hasil persentase tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam kategori kelayakan sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Skor Persentase Kelayakan

Skor Persentase (%)	Kategori
$P > 75\%$	Sangat Layak
$50\% < P \leq 75\%$	Layak

Tabel 3. Rekap Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
Pendahuluan	3,55	88,89%	Sangat Layak
Materi	3,53	88,33%	Sangat Layak

$25\% < P \leq 50\%$	Kurang Layak
$P < 25\%$	Tidak Layak

Sumber: Hertanto (2017)

Kriteria yang sama juga digunakan untuk mengategorikan hasil analisis respon siswa terhadap e-handout, mulai dari kategori tidak baik hingga sangat baik, sehingga dapat disimpulkan apakah e-handout dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan ahli media, serta dinilai baik oleh siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan e-handout dilaksanakan melalui tiga tahap model ADDIE, yaitu Analysis, Design, dan Develop. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa buku ajar yang digunakan pada materi Bumbu Dasar dan Rempah di SMKN 1 Dlanggu belum tersedia dalam bentuk digital, penjelasannya kurang lengkap, dan tampilannya kurang menarik karena minim ilustrasi. Pada tahap desain, disusun storyboard sebagai acuan penempatan materi serta ditentukan validator ahli materi dan ahli media. Pada tahap pengembangan, materi dimasukkan ke dalam aplikasi Canva hingga dihasilkan produk e-handout yang berjumlah 52 halaman dan dapat diakses secara daring melalui tautan maupun kode QR menggunakan gawai atau laptop, tanpa perlu diunduh.

Kelayakan materi dinilai oleh tiga validator ahli materi pada tiga aspek, yaitu pendahuluan, materi, dan pendukung. Setelah dilakukan revisi berdasarkan kritik dan saran validator, hasil penilaian akhir menunjukkan kategori sangat layak pada seluruh aspek, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Pendukung	3,64	91,15%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan	3,57	89,46%	Sangat Layak

Kelayakan media dinilai oleh tiga validator ahli media pada tiga aspek, yaitu cover, materi, dan penggunaan. Hasil

rekap penilaian validasi media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekap Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
Cover	3,50	88,89%	Sangat Layak
Materi	3,73	93,45%	Sangat Layak
Penggunaan	3,76	94,05%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan	3,68	92,13%	Sangat Layak

Respon siswa dinilai melalui angket yang terdiri atas 25 butir pernyataan yang mencakup tiga aspek, yaitu cover, isi dan tujuan, serta penggunaan, dan diisi oleh 34

peserta didik kelas X Kuliner. Hasil rekap penilaian respon siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekap Hasil Penilaian Respon Siswa

Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
Cover	3,46	86,52%	Sangat Layak
Isi dan Tujuan	3,48	87,08%	Sangat Layak
Penggunaan	3,51	87,94%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan	3,48	87,18%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tersebut, e-handout berbasis aplikasi Canva pada materi Bumbu Dasar dan Rempah dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar oleh validator ahli materi dan ahli media, serta memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik.

Pembahasan

Hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata 3,57 (89,46%) dengan kategori sangat layak. Skor ini sedikit lebih rendah dibandingkan penelitian Prasetyo, Handajani, Purwidiani, dan Pangesthi (2024) yang mengembangkan e-handout berbasis Canva pada materi Kebersihan Makanan untuk siswa SMK Kuliner dan memperoleh nilai kelayakan materi 3,95 (98,75%), yang diduga karena materi Bumbu Dasar dan Rempah menuntut visualisasi yang lebih kompleks dibandingkan materi Kebersihan Makanan.

Aspek pendahuluan dinilai mudah diakses dengan urutan yang jelas dan runtut, sebagaimana disebutkan Setiawan (2023) bahwa e-handout yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Peta kedudukan di awal dan glosarium di akhir materi turut memudahkan siswa memahami posisi dan istilah asing dalam materi (Marniza, 2022). Pada aspek pendukung, keberadaan daftar pustaka dinilai penting karena menandakan bahwa e-handout diperkaya dengan rujukan yang membuat siswa dapat belajar tidak hanya dari satu sumber (Fitri, 2021), meskipun validator memberi catatan agar ukuran huruf yang digunakan sebaiknya 12 dengan jenis huruf tidak berkait supaya lebih mudah terbaca (Andryanti et al., 2021).

Hasil validasi media memperoleh nilai rata-rata 3,68 (92,13%) dengan

kategori sangat layak, lebih tinggi dibandingkan penelitian Prasetyo et al. (2024) yang memperoleh nilai kelayakan media 3,55 (88,75%). Hal ini menunjukkan bahwa e-handout pada penelitian ini unggul dari segi kualitas media, khususnya pada aspek penggunaan yang didukung oleh fitur interaktif seperti hyperlink antarhalaman, video pembelajaran, dan evaluasi berbasis kuis daring yang terintegrasi langsung dalam e-handout. Pada aspek cover, validator memberi catatan bahwa pewarnaan masih kurang mencolok, padahal penggunaan warna cerah pada bahan ajar dapat meningkatkan daya tarik visual dan menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran (Harahap, 2022). Warna dengan kontras rendah sebaiknya dihindari karena dapat mengurangi keterbacaan isi materi (Utami et al., 2022), dan ilustrasi visual berperan penting dalam membantu peserta didik menafsirkan informasi secara lebih efektif (Lidwell et al., 2023). Pada aspek materi, konsistensi tata letak, tipografi, dan jarak spasi juga menjadi catatan penting agar informasi tersampaikan dengan jelas (Prasetyo & Kurniawan, 2022). Fleksibilitas akses e-handout kapan pun dan di mana pun turut memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar sesuai kebutuhan masing-masing (Purwoko et al., 2025), meskipun kehadiran guru tetap diperlukan sebagai pendamping pembelajaran.

Respon siswa terhadap e-handout memperoleh nilai rata-rata 3,48 (87,18%) dengan kategori sangat layak, sedikit lebih rendah dibandingkan penelitian Prasetyo et al. (2024) yang memperoleh nilai respon siswa 3,78 (94,5%). Pada aspek isi dan tujuan, soal evaluasi yang disediakan dinilai mampu membantu siswa mengukur pemahamannya sekaligus menjadi bahan refleksi dan evaluasi diri untuk meningkatkan motivasi belajar (Puteri et al., 2023; Nissa et al., 2025). Ilustrasi berupa lambang dan simbol yang disajikan berbeda-beda dinilai turut menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi (Pratama & Sakti, 2020). Pada aspek penggunaan, e-handout dinilai mudah diakses melalui gawai maupun

laptop kapan pun dan di mana pun selama tersedia jaringan internet, sejalan dengan fungsi atensi media visual yang menuntut tampilan menarik disertai keterangan yang jelas atas materi yang disajikan (Haryanti, 2020). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa e-handout berbasis aplikasi Canva pada materi Bumbu Dasar dan Rempah efektif digunakan sebagai bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik SMK Kuliner Fase E.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan e-handout berbasis aplikasi Canva pada materi Bumbu Dasar dan Rempah untuk SMK Kuliner Fase E, dapat disimpulkan bahwa: 1) pengembangan e-handout telah dilaksanakan menggunakan model ADDIE sampai pada tahap Development, menghasilkan bahan ajar digital yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, serta kebutuhan pembelajaran di SMK; 2) e-handout yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar berdasarkan penilaian ahli materi (3,57; 89,46%) dan ahli media (3,68; 92,13%); dan 3) penggunaan e-handout memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik (3,48; 87,18%), sehingga bahan ajar ini dinilai menarik, mudah dipahami, dan berpotensi mendukung proses pembelajaran materi bumbu dasar dan rempah di SMK Kuliner Fase E.

DAFTAR PUSTAKA

- Andryanti, A. E., Salam, S., & Husain, M. S. (2021). Perancangan Handout Menggambar Flora Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Parepare.
- Fitri, A. (2021). Pengembangan Handout Berbasis Model Pembelajaran Pembangkit Argumen Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Logis Matematis. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Harahap, D. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi Powtoon.

- Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 7(5).
<https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i5.6900>
- Haryanti, J. (2020). Desain Uji Coba E-Handout Berbasis Literasi Sains Siswa Pada Materi Laju Reaksi.
- Hertanto, E. (2017). Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Seperti Empat Skala.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2023). *Universal Principles of Design* (3rd ed.). Rockport Publishers.
- Marniza, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Peta Konsep Bergambar Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMK Negeri 1 Pelikan Baru Aceh Besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Nissa, A. C., Permana, R. A. T., Susilawati, D., Pamungkas, P. T., Putri, N. D. M., & Delima, A. (2025). Sintesis kualitas umpan balik dan pengaruhnya terhadap motivasi siswa: Tinjauan sistematis evaluasi formatif. *Jurnal Literasi Olahraga*, 7(1).
<https://doi.org/10.35706/jlo.v7i1.13513>
- Prasetyo, D., Handajani, S., Purwidiani, N., & Pangesthi, L. T. (2024). Pengembangan E-Handout Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Kebersihan Makanan untuk Siswa SMK Kuliner. Universitas Negeri Surabaya.
- Prasetyo, A., & Kurniawan, R. (2022). Pengembangan e-modul interaktif berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(2), 180–190.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15.
- <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327>
- Purwoko, Azainil, Haeruddin, & Ramli, M. (2025). Pemanfaatan e-learning dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Basataka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*.
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas asesmen autentik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 77–87.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3535>
- Setiawan, N. (2023). Pemanfaatan bahan ajar dalam peningkatan motivasi belajar siswa di madrasah. *Al-Miskawiah: Journal of Science Education*, 2(1).
- Susanti, D., & Rahmah, A. (2021). Peran Media Visual dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Bidang Kuliner di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 3(1), 30–38.
- Utami, M. Z., Setiawan, I., & Risdianto, E. (2022). Persepsi peserta didik terhadap keterbacaan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi alat-alat optik. *Amplitudo: Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, 1(2), 90–97.
<https://doi.org/10.33369/ajipf.1.2.90-97>
- Wulandari, A., Mufidah, N., & Hidayati, T. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pengenalan Rempah pada Siswa SMK Tata Boga. *Jurnal Pendidikan Kuliner*, 3(1), 15–22.
- Yektiana, N., & Nursikin, M. (2023). Konsep Dasar Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 263–266.
<https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1448>
- Yuliana, N., & Aini, Q. (2021). E-Handout Interaktif untuk Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 112–118.