

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENGEMBANGAN *E-HANDOUT* BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI KEBERSIHAN MAKANAN UNTUK SISWA SMK KULINER**

Annisa Alya Safira Putri Prasetyo¹⁾, Sri Handajani²⁾, Niken Puwridiani³⁾,
Lucia Tri Pangesthi⁴⁾

Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

¹⁾annisaalya.20039@mhs.unesa.ac.id, ²⁾srihandajani@unesa.ac.id,
³⁾nikenpurwidiani@unesa.ac.id, ⁴⁾luciapangesthi@unesa.ac.id

Histori artikel

Received:
16 Mei 2024

Accepted:
24 Juni 2024

Published:
13 Agustus 2024

Abstrak

E-handout adalah salah satu bahan ajar yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) pengembangan *e-handout* melalui aplikasi canva, 2) kelayakan materi serta bahan ajar, dan 3) respon siswa atas *e-handout*. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE hanya sampai pada tahap ketiga. Instrumen penilaian yang digunakan untuk pengambilan data baik materi, bahan ajar, dan respon menggunakan skala likert dengan interval 1–4. Proses validasi materi dan bahan ajar masing – masing dilakukan oleh dua validator. Kemudian untuk respon siswa dilakukan terhadap 48 siswa dari fase F (kelas XI dan XII) Kuliner SMK Dharma Wanita Gresik. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) *E-handout* telah dikembangkan sesuai prosedur model pengembangan ADDIE hingga tahap ketiga dan dapat diakses melalui link, yaitu <https://tinyurl.com/247fsn78>. 2) Materi *e-handout* dan bahan ajar dinyatakan sangat layak masing-masing dengan nilai rata-rata 3,95 dan 3,55, dan 3) Respon pengguna juga memberikan nilai sangat baik dengan nilai rata-rata 3,78. Penelitian ini menghasilkan *e-handout* yang siap di implementasikan dalam pembelajaran.

Kata-kata Kunci : Pendidikan SMK, Pengembangan, *E-Handout*, *Canva*, Kebersihan Makanan

*Corresponding author: Annisa Alya Safira Putri (annisaalya.20039@mhs.unesa.ac.id)

Abstract. E-handouts are one of the teaching materials used to simplify the learning process. The purpose of this research is to determine: 1) the development of e-handouts through the Canva application, 2) the suitability of the materials and teaching materials, and 3) the students responses to e-handout. This developmental research utilizing the ADDIE method was formulated only up to the third stage. The assessment instrument used to collect data on materials, teaching materials, and responses was a Likert scale with an interval of 1-4. The process of validating materials and teaching materials each were conducted out by two validators. Then student responses were carried out on 48 students from phase F (classes XI and XII) Culinary at Dharma Wanita Gresik Vocational School. The data analysis technique used was a descriptive percentage data analysis. The results of this research shows that : 1) e-handout have been developed according to the ADDIE development model procedures up to the third stage and can be accessed via the link, namely <https://tinyurl.com/247fsn78>, 2) the e-handout materials and teaching materials were declared very adequate with an average score of 3.95 and 3.55 respectively, and 3) user responses were also provided very good value with an average score of 3.78. This research has produced e-handouts that are ready to be implemented in the learning process.

Keywords: Vocational Education, Development, E-Handouts, Canva, Food Hygiene

Latar Belakang

SMK memiliki tujuan yaitu mengembangkan potensi siswa sehingga memiliki wawasan kebangsaan yang baik, kepedulian terhadap lingkungan hidup, menyiapkan siswa agar mampu meniti karir, dan gigih dalam berkompetisi. Tujuan yang telah disebutkan menjadi alasan bahwa SMK telah berhasil memberikan lapangan pendidikan asupan pekerja yang berkompeten di bidangnya dan memiliki daya saing kuat untuk bersaing secara sehat (Shazrena et al., 2022). Sekolah ini sudah menggunakan kurikulum merdeka untuk fase E (kelas 10) dan fase F (kelas 11), sementara untuk fase F (kelas 12) masih menggunakan kurikulum 2013 revisi. Terlihat sekali perbedaannya, kurikulum 2013 revisi lebih mengedepankan pembelajaran yang di dalamnya guru akan mengajar dengan metode ceramah untuk memberikan penjelasan materi secara lengkap, sedangkan kurikulum merdeka lebih membebaskan guru merangkai cara dalam mengajar dan menjadikan siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kurikulum Merdeka hanya menyediakan rumusan CP TP yang menjadi panutan untuk guru di tiap sekolah. Pemerintah membebaskan tiap sekolah untuk berkreasi dengan caranya masing-masing. Bahan ajar yang dijadikan acuan oleh guru adalah buku paket yang sudah sesuai dengan CP TP yang telah diberikan oleh pemerintah. Keberhasilan pendidikan di SMK ini tidak luput dari beberapa aspek yang berperan di dalamnya berupa metode pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, fasilitas yang memadai, dan beberapa hal lain yang mendukung kenyamanan belajar. Kenyamanan tersebut berdampak pada kemudahan siswa dalam memahami suatu ilmu pembelajaran. Namun, ada permasalahan yang terjadi sehingga suatu pembelajaran tidak dapat berjalan maksimal seperti halnya jumlah buku tidak sesuai dengan jumlah murid yang berada dalam satu kelas serta penjabaran materi yang banyak terkesan tidak fokus dan mudah membuat siswa jenuh karena lebih banyak tulisan ketimbang

gambar. Hal inilah yang menjadi pertimbangan saya dalam membuat suatu bahan ajar baru bagi siswa sehingga dapat memberikan suasana baru dengan tetap menyajikan materi lengkap, tetapi dikemas secara ringkas sehingga tidak membuat siswa merasa bosan untuk mempelajarinya.

Salah satu sub elemen yang diajarkan pada Jurusan Tata Boga adalah materi prosedur kebersihan makanan, pribadi, dan dapur yang terdapat dalam elemen K3 (kesehatan dan keselamatan kerja). Sub elemen ini memuat tiga materi yang diajarkan pada 3 jam berbeda. Pada penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada materi kebersihan makanan saja. Materi ini memiliki muatan yang banyak dan penjelasan dimulai dari proses pembelian bahan makanan di pasar hingga makanan tersebut terhidang di depan pelanggan untuk disantap. Kebersihan makanan merupakan materi yang memiliki penjabaran luas dan dirasa penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, materi ini harus diajarkan dengan cara yang menarik sehingga siswa dapat tertarik untuk mempelajari materi ini dan selalu mengingat untuk mempraktekkan di kesehariannya.

Guru memberikan pembelajaran K3 dengan berbagai cara seperti membaca buku paket, meletakkan informasi pada presentasi, memberikan e-handout cetak, mencatat di buku tulis, dan mengerjakan tugas secara berkelompok. Namun, kekurangan atas pembelajaran ini adalah siswa merasa jenuh dan terkadang malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan karena materi yang dijelaskan di buku paket terkesan banyak tetapi tidak jelas (tidak fokus pada satu materi), serta dirasa kurang menarik karena sedikitnya jumlah gambar atau ilustrasi. Peneliti ingin membuat bahan ajar dengan suasana baru yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi tersebut yaitu dengan lebih menonjolkan warna serta pemberian gambar atau ilustrasi menarik yang sesuai dengan pembahasan. Peneliti berencana memasukkan materi kebersihan makanan ke dalam elektronik handout atau e-handout, sehingga para siswa tidak perlu repot untuk membawa buku paket ataupun buku catatan hanya untuk belajar karena materi dapat langsung diakses hanya dengan menekan *link* yang telah diberikan pada gawai masing-masing. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama tempat tersebut memfasilitasi adanya jaringan internet.

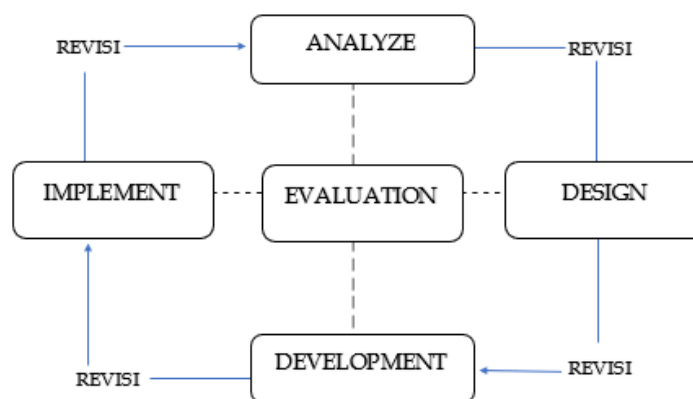
Salah satu aplikasi yang mudah untuk digunakan dan namanya sudah tidak asing lagi bagi siswa adalah aplikasi Canva. Merupakan program desain *online* yang biasa digunakan untuk mengedit presentasi, brosur, logo, poster, dan lain sebagainya. Aplikasi ini memiliki keunggulan diantaranya mudah untuk diakses, menyajikan beragam *template* dan animasi yang menarik, menyuguhkan warna yang sangat beragam, serta dapat mengasah kreativitas pembuatnya. Peneliti telah melakukan riset bahwa aplikasi Canva ini sudah digunakan oleh peneliti terdahulu pada mata pelajaran berbeda. Mariska (2022) menggunakan aplikasi Canva ini dalam pembelajaran tematik terpadu, sedangkan Wahyuni (2023) juga menerapkan

aplikasi Canva ini dalam pembelajaran matematika. Kedua penelitian ini memberikan hasil yang memuaskan yaitu siswa dapat lebih memahami materi, lebih bersemangat dalam belajar, dan respon siswa mengatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar suatu pembelajaran.

Pada skripsi ini, peneliti akan menggunakan metode pengembangan ADDIE karena memiliki tahapan sistematika yang jelas disertai evaluasi pada setiap tahapannya. Ketika e-handout telah sempurna dibuat, selanjutnya akan dinilai terlebih dahulu kepada beberapa validator ahli materi maupun ahli media untuk diuji kelayakan atas e-handout yang telah dibuat. Setelah dinyatakan layak dengan beberapa kali revisi, e-handout akan diujicobakan kepada siswa kelas XI dan XII kuliner SMK Dharma Wanita Gresik. Oleh karena itu, dalam skripsi kali ini peneliti akan mengangkat judul “Pengembangan E-handout Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Kebersihan Makanan Untuk Siswa SMK Kuliner”.

Metode

Penelitian ini dilakukan di salah satu SMK di Gresik yaitu SMK Dharma Wanita Gresik dengan sasaran penelitian yaitu siswa kelas XI Kuliner yang berjumlah 24 anak dan siswa kelas XII Kuliner yang berjumlah 34 anak. Data yang diambil dari penelitian ini adalah hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Validasi ahli materi dan ahli media dinilai kepada dua validator yang terdiri atas dosen S1 Pendidikan Tata Boga dan guru pengampu mata pelajaran terkait.



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE hingga tahap ketiga. Pada tahap analisis, peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung seperti respon serta perilaku siswa ketika pembelajaran dan mengamati bahan ajar yang tersedia. Disimpulkan bahwa bahan ajar yang disediakan oleh sekolah tidak sesuai dengan jumlah siswa dalam satu kelas. Bahan ajar dinilai tidak fokus pada satu materi dan dipaparkan dengan konsep yang membuat siswa mudah jenuh karena lebih banyak disajikan tulisan dan sedikitnya gambar

atau ilustrasi, terkadang gambar tersebut juga tidak terlihat jelas. Oleh karena itu peneliti berencana untuk membuat bahan ajar yang dikemas secara menarik dengan warna yang beragam, berisi materi lengkap yang telah diringkas, dan menambahkan gambar menarik yang sesuai dengan pembahasan.

Selanjutnya pada tahap desain, peneliti membuat rancangan untuk membuat bahan ajar yang menarik. Bahan ajar dalam bentuk elektronik handout atau e-handout yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Peneliti menuliskan tahap-tahap yang akan dilakukan secara detail dengan harapan dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi di tahap selanjutnya. Dimulai dengan melakukan *login* pada aplikasi Canva, kemudian memilih *template* yang sesuai, serta membuat kerangka materi dan memasukkannya pada e-handout. E-handout dilengkapi dengan informasi tambahan seperti *cover*, peta kedudukan, dan sebagainya. Soal dibuat beragam dan menarik. Terakhir yaitu memberikan *hyperlink* untuk memudahkan para siswa ketika belajar menggunakan e-handout. Rancangan ini diperjelas dengan adanya pembuatan tahapan *storyboard*.

Pada tahap terakhir yaitu tahap pengembangan. Peneliti membagi dalam dua proses, pertama adalah pengembangan materi yang dimulai dengan membaca CP dan TP dari pemerintah lalu merincikan kembali materi dari bahan ajar yang biasa digunakan. Peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber terkait lalu menyusun secara ringkas dan mengonsultasikan pada pembimbing terlebih dahulu. Proses kedua yaitu mengembangkan dalam bentuk e-handout. Peneliti menggunakan *template wallpaper telepon* berukuran 1080 x 1920 piks. Peneliti lalu mendesain judul dan memberikan animasi menarik. Materi yang telah disetujui pembimbing kemudian dimasukkan ke dalam e-handout. Selanjutnya peneliti akan meneliti ulang mengenai peletakkan dan ukuran tulisan. Peneliti juga membuat satu halaman berjudul "topik pembelajaran" yang berisikan keseluruhan materi sehingga siswa bisa dengan mudah memilih materi yang ingin dipelajari terlebih dahulu. Beberapa video telah dimasukkan sebagai referensi tambahan untuk beberapa materi. Pertanyaan yang dibuat ada tiga macam, yaitu cek kemampuan awal untuk menilai pengetahuan umum siswa, pertanyaan pemantik untuk menyambungkan materi dengan kondisi sehari-hari siswa, dan soal evaluasi untuk menilai pemahaman siswa akan materi yang telah dipelajari dengan bantuan e-handout ini. Terakhir, peneliti membuat daftar isi, *glosarium*, daftar pustaka, dan memasukkan *hyperlink* pada tombol maupun kalimat yang dapat mempermudah siswa ketika menggunakannya. Selanjutnya, peneliti membuat instrumen penilaian untuk penilaian kepada ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Instrumen penilaian ini diambil dari penelitian terdahulu yang telah divalidasi oleh dosen dan guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan. Peneliti menilaikan e-handout kepada ahli materi dan ahli media, setelahnya akan dilakukan perbaikan

dan menilai kembali kepada para validator. Kemudian peneliti berlanjut untuk menilai e-handout kepada siswa untuk mengetahui respon siswa atas e-handout tersebut.

Teknik pengumpulan data menggunakan penyebaran angket dan dokumentasi. Angket bersifat semi terbuka dan ditujukan kepada tiga pihak yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi respon siswa. Ketiganya menggunakan modifikasi skala *likert* empat skala yang kategorinya terdiri atas tidak baik, kurang baik, baik, dan sangat baik. Skor untuk tidak baik adalah 1 dan sangat baik adalah 4. Peneliti menggunakan analisis data deskriptif presentase dengan detail langkah-langkah yaitu menghitung nilai responden, merekap nilai, menghitung rata-rata, dan menghitung presentase. Penilaian ini digunakan untuk menghitung hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Skor presentase dibagi menjadi dua, skor presentase kelayakan e-handout dengan kategori mulai tidak layak hingga sangat layak dan skor presentase kelayakan respon siswa dengan kategori mulai dari tidak baik hingga sangat baik.

Hasil dan Pembahasan

Pengerjaan e-handout membutuhkan waktu sekitar 3 bulan disertai revisi dari berbagai pihak. Peneliti membuat e-handout berbasis aplikasi Canva yang memuat materi kebersihan makanan dengan total slide sejumlah 57 halaman. E-handout diakses melalui *link* yang akan disebar peneliti. *Link* ini dikirimkan peneliti kepada salah satu anggota di kelas, kemudian akan dikirimkan kepada grup kelas sehingga siswa lainnya dapat mengakses e-handout tersebut. Berikut *link* untuk mengakses e-handout, <https://tinyurl.com/247fsn78>.

E-handout bisa dengan mudah diakses melalui gawai milik masing-masing siswa. Siswa tetap bisa mengakses dengan atau tanpa mengunduh aplikasi Canva terlebih dahulu. Desain e-handout yang sudah di selaraskan dengan *wallpaper* hp akan membuat siswa lebih mudah dalam membaca materi yang disediakan. Jika terdapat gambar atau tulisan yang kurang jelas, siswa masih tetap bisa melakukan *zoom in/zoom out* sehingga objek dapat terlihat lebih jelas. Gambar dan warna yang disediakan peneliti di tiap halamannya diharapkan dapat menjadi penguat siswa akan materi yang dipelajari. E-handout ini tidak akan mempengaruhi atau membebani gawai para siswa sebab tidak perlu mengunduh *file* tersebut. E-handout di desain untuk diakses secara *online* dan tidak untuk di unduh. Oleh karena itu, para siswa tidak perlu khawatir akan beban yang harus didapatkan ketika belajar menggunakan e-handout ini.

Peneliti melaksanakan tiga tahap ADDIE untuk dapat membuat e-handout dengan konsep menarik dengan bantuan aplikasi Canva. Tahap analisis dimulai dengan merincikan kembali materi yang berasal dari CP TP yang diberikan pemerintah dan buku paket yang menjadi acuan sekolah. Peneliti mengambil kesimpulan dan mulai untuk membuat rancangan produk dengan menuliskannya secara detail dalam bentuk *storyboard* sebagaimana

pengertian dari tahap kedua yaitu desain. Tahap terakhir yang dikerjakan adalah pengembangan, yaitu dengan memasukkan materi yang telah diperinci dan membuat e-handout agar terlihat menarik dengan menambahkan gambar, video, dan *template* yang berwarna cerah.

E-handout dinilai terlebih dahulu kepada validator ahli materi yang berjumlah dua orang yang terdiri atas dosen S1 Pendidikan Tata Boga dan guru pengampu mata pelajaran di SMK Dharma Wanita Gresik. Didapatkan kritik dan saran agar materi e-handout lebih rinci dan mudah untuk dipahami. Peneliti telah melakukan perbaikan dan mengajukan kembali untuk validasi kedua sehingga mendapatkan hasil seperti yang dijelaskan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rekap Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Validator 1		Validator 2	
	Skor (Mean)	Presentase (%)	Skor (Mean)	Presentase (%)
Pendahuluan	4	100%	3,9	97,5%
Materi	4	100%	4	100%
Pendukung	4	100%	3,8	95,3%
Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Presentase (%)	Kategori	
Pendahuluan	3,95	98,75%	Sangat Layak	
Materi	4	100%	Sangat Layak	
Pendukung	3,9	97,5%	Sangat Layak	
	Rata-Rata		3,95	
	Presentase (%)		98,75%	
	Kategori		Sangat Layak	

Beralih kepada validasi ahli media yang berjumlah dua validator, berasal dari dosen S1 Pendidikan Tata Boga dan guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan. Penilaian dilakukan untuk mendapat kritik dan saran yang membangun. Peneliti memperbaiki e-handout, kemudian kembali menilai untuk validasi kedua sehingga didapatkan hasil seperti yang dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekap Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Validator 1		Validator 2	
	Skor (Mean)	Presentase (%)	Skor (Mean)	Presentase (%)
Cover	3,7	91,6%	3,3	83,3%
Materi	3,6	91,1%	3,5	97,5%
Penggunaan	3,6	89,2%	3,6	89,2%
Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Presentase (%)	Kategori	
Pendahuluan	3,5	87,5%	Sangat Layak	
Materi	3,55	88,8%	Sangat Layak	
Pendukung	3,6	90%	Sangat Layak	
	Rata-Rata		3,55	
	Presentase (%)		88,75%	
	Kategori		Sangat Layak	

Melalui hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media, penulis melanjutkan proses pengambilan data, yaitu untuk mengetahui penilaian respon siswa. Peneliti mengambil data dari dua kelas, kelas XI Kuliner yang berjumlah 24 siswa dan kelas XII Kuliner yang berjumlah 34 siswa.

Tabel 3. Penilaian Respon Siswa

Aspek yang Dinilai	Skor (Mean)	Presentase (%)	Kategori
Cover	3,75	93,75	Sangat Baik
Isi dan Tujuan	3,8	95%	Sangat Baik
Penggunaan	3,8	95%	Sangat Baik
Rata-Rata			3,78
Presentase (%)			94,5%
Kategori			Sangat Baik

Pembahasan

Penilaian dari validasi ahli materi ini menghasilkan kesimpulan bahwa e-handout kebersihan makanan dinilai telah memenuhi kriteria karena masuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata nilai 3,95 yang setara 98,75%. E-handout dinilai mudah untuk diakses dengan urutan tata cara yang jelas dan runtut seperti bisa dilihat dalam daftar isi yang memuat segala pembahasan di e-handout tersebut. Disebutkan dalam Hidayati (2017), bahwa e-handout harus dapat digunakan dengan optimal sesuai perencanaan pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mempelajari materi sesuai urutan yang dianjurkan dan memiliki semangat dalam belajar. Terdapat peta kedudukan di awal dan *glosarium* diletakkan di akhir materi, serta desain *template* yang menarik dan berwarna akan membuat siswa semakin bersemangat ketika belajar. *Glosarium* disertakan untuk memudahkan siswa dalam mencari arti kata asing yang terdapat dalam materi (Marniza, 2022).

Aspek kedua adalah materi. Materi dinilai runtut dan mudah untuk dipahami. Runtutnya materi dalam e-handout telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disampaikan di awal e-handout. Disampaikan pula dalam Muliana (2023), bahwasannya e-handout ini dirancang untuk menjelaskan materi yang runtut tetapi ringkas sesuai dengan silabus dan RPP yang dikehendaki sekolah. Selain itu, materi dalam e-handout telah disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa sehingga siswa akan merasa nyaman dan tidak bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung (Inayah et al., 2020). Validator telah memberi nilai sempurna, namun juga memberi saran agar ditambahkan materi "*danger zone*" di dalamnya. Hal tersebut menjadikan siswa untuk aktif bertanya sebagai penanda bahwa mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, guru dapat membimbing diskusi di kelas atau meminta siswa mencari jawaban di perpustakaan sekolah (Muliana, 2023).

Terakhir adalah aspek pendukung. Nama judul telah sesuai isi materi dan identitas penulis ditulis dengan jelas. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami oleh siswa dan

istilah asing yang dicetak miring telah sesuai dengan kaidah penulisan. Daftar pustaka dicantumkan di akhir dan dinilai sangat penting karena menandakan bahwa e-handout diperkaya dengan rujukan yang membuat siswa dapat belajar tidak hanya dari satu sumber saja (Fitri, 2021). Ilustrasi dan pewarnaan e-handout telah didesain secara menarik, terlihat dari pemberian soal evaluasi dilengkapi kunci jawaban yang didesain dengan konsep menarik. Evaluasi ini menjadi acuan penilaian kemampuan diri agar siswa dapat lebih bersemangat dan giat untuk belajar demi kemajuan proses pembelajaran (Hidayati, 2017). Pada dasarnya evaluasi adalah bagian dari rangkaian suatu pembelajaran yang berfungsi menjadi alat ukur di dalam suatu pembelajaran sehingga mengetahui ketercapaian atas materi dan pemahaman para siswa (L, 2019). Selain itu, perlu diperhatikan untuk penggunaan ukuran dan jenis huruf agar menggunakan ukuran 12 dan *font* huruf tidak berkait agar dalam arti setiap hurufnya bisa dengan jelas terbaca (Andryanti et al., 2021).

Beralih pada penilaian validasi ahli media yang menyatakan bahwa e-handout kebersihan makanan sangat layak dengan perolehan rata-rata 3,55 dan setara 88,75%. E-handout dinilai menarik dan sudah menggunakan tata bahasa yang sesuai. Identitas penulis telah dicantumkan dengan jelas. Namun, peletakan serta penggunaan huruf yang memuat banyak kombinasi dinilai kurang sedap dipandang mata dan sebaiknya menggunakan tipe huruf tidak berkait agar lebih mudah dibaca (Andryanti et al., 2021). Pewarnaan pada cover dinilai kurang menarik karena menggunakan warna yang kurang mencolok. Padahal, anak-anak lebih menyukai warna cerah, hangat, dan kombinasi menyala yang mana warna-warna ini akan menarik bagi siswa apabila di masukkan ke dalam e-handout ini (Purnama, 2010). Perlu diperhatikan kembali mengenai aspek-aspek penting dalam pembuatan e-handout ini karena salah satu karakteristik media yang baik dan berkualitas yaitu dinilai dari ilustrasi, warna, serta komposisi gambar yang sesuai (Fitri, 2021).

Aspek kedua adalah materi. Bahasa yang digunakan dinilai baik dan komunikatif. Tetapi, konsistensi peletakan huruf, gambar, dan spasi antar baris harus diperhatikan lagi karena memberikan kesan berantakan jika tidak ditata rapi dan terkadang membuat bingung bagi pembaca. Menurut Arsyad (2016), konsistensi format per halaman dan jarak spasi harus terus sesuai ketika menyusun suatu media agar terlihat rapi dan bagus. Terakhir adalah aspek penggunaan. E-handout dinilai dapat memudahkan proses pembelajaran karena bisa berfungsi sebagai bahan ajar mandiri karena mudah dioperasikan dan adanya halaman dengan judul “topik pembelajaran” dinilai sangat memudahkan siswa ketika belajar. E-handout dapat menjadi pengganti sosok guru karena dapat dipelajari dimana pun dan kapanpun selama tempat tersebut memiliki jaringan internet, karena dapat diakses melalui gawai. Maka dari itu, para siswa tidak perlu mengunjungi suatu tempat tertentu di waktu tertentu hanya untuk mempelajari suatu materi tertentu (Asiyani, 2019). Walaupun begitu, kehadiran guru tetap

diperlukan sebagai pendamping dan faktor penunjang sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara terstruktur dan lancar (Jamil et al., 2021).

Pembahasan terakhir, berdasarkan nilai akhir yang didapat dari validasi respon siswa bahwa e-handout kebersihan makanan ini mendapatkan presentase nilai sebesar 94,5% dengan rata-rata 3,78 dan termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek cover, desain dan ilustrasi e-handout dinilai menarik. Begitu pula dengan runtutan isi di dalam daftar isi, pemilihan *font* dan huruf yang telah sesuai, serta *glosarium* di akhir materi disimpulkan dapat memudahkan siswa untuk belajar. Pada penilaian di aspek selanjutnya, E-handout dapat diakses dengan mudah melalui gawai masing-masing siswa selama tempat tersebut masih dalam jangkauan jaringan internet. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami karena disajikan secara runtut dan didesain dengan Ilustrasi yang menarik karena dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu akan arti simbol tersebut (Pratama & Sakti, 2020).

Audio dinilai baik karena dapat mengeluarkan suara dengan jelas. Di akhir materi, soal evaluasi telah disesuaikan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami soal dan mengukur tingkat pemahaman diri sendiri akan materi yang sedang dipelajari (Hidayati, 2017). Pembahasan terakhir adalah aspek penggunaan. Konsep e-handout dapat diakses dengan mudah melalui gawai kapanpun dan dimanapun selama tempat tersebut masih terjangkau jaringan internet. Tombol yang ada dalam e-handout beragam dan dapat digunakan secara semestinya. Salah satu fungsi dari media khususnya media visual seperti e-handout ini adalah fungsi atensi, yaitu harus bisa menarik dengan tampilan gambar ataupun video disertai keterangan atas materi tersebut (Haryanti, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, di dapat kesimpulan atas penelitian berjudul “Pengembangan E-Handout Berbasis Aplikasi Canva Materi Kebersihan Makanan Untuk Siswa SMK Kuliner” yaitu 1) hasil pengembangan e-handout berbasis aplikasi Canva telah disusun sesuai dengan prosedur model pengembangan ADDIE hingga tahap ketiga dan dapat diakses melalui *link* berikut <https://tinyurl.com/247fsn78>. 2) Materi dan bahan ajar dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh siswa SMK Kuliner dengan perolehan rata-rata 3,95 untuk materi dan 3,55 untuk bahan ajar. Setara dengan 98,75% untuk materi dan 88,75% untuk bahan ajar. 3) Respon pengguna yang menyatakan bahan ajar ini dinilai sangat baik dengan perolehan rata-rata 3,78 yang setara dengan 94,5%. Berdasarkan hasil baik yang telah dipaparkan, tetap diperlukan beberapa saran yang harus dilakukan, yaitu 1) perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai implementasi bahan ajar dalam suatu

pembelajaran, 2) konsep e-handout perlu dikembangkan bagi materi pembelajaran yang lain, dan 3) harus diajukan hak cipta untuk melindungi keorisinalan e-handout ini.

Daftar Pustaka

- Andryanti, A. E., Salam, S., & Husain, M. S. (2021). *Perancangan Handout Menggambar Flora Untuk Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 2 Parepare*.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asiyani, Y. (2019). pengembangan handout berbasis eletronik menggunakan teknik mnemonik akrostik pada materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X di sma / ma. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Fitri, A. (2021). *Pengembangan Handout Berbasis Model Pembelajaran Pembangkit Argumen untuk Melatih Kemampuan Berpikir Logis Matematis*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Haryanti, J. (2020). *Desain Uji Coba E-Handout Berbasis Literasi Sains Siswa pada Materi Laju Reaksi*. Universitas Negeri Sultas Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
- Hidayati, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan handout Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok pembahasan Kebutuhan di Kelas X Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Bangkinang*. Universitas Islam Negeri Sulthan Syarif Kasim Riau.
- Inayah, A. D., Agustin, R. S., & Sumarni, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Handout Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Konstruksi Dan Properti Di Smk Negeri 2 Surakarta. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 6(1), 57–65. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v6i1.53692>
- Jamil, A. F., Cahyono, H., & Ayu, M. S. (2021). Pengembangan Handout Matematika Bercirikan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 48. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3260>
- L, I. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>
- Mariska, S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 9 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi*. Universitas Negeri Padang.
- Marniza, F. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Peta Konsep Bergambar pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Peukan Bada Aceh Besar PENCERNAAN DI SMA NEGERI 1 PEUKAN BADA ACEH BESAR*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Muliana, Y. (2023). *Pengembangan Handout Berbasis Guided Note Taking pada Materi Fluida Statis di Kelas XI SMA/MA*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- 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/ijpe.v12i1.25327>
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah*, 2(1), 113–129.

- Shazrena, F., Syuhada, S., & Arief, H. (2022). Pengaruh Praktik Kerja Industri dan Hasil Belajar Mata Diklat Produktif Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII SMK Negeri 8 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi*, 2 No. 1, 50–59.
- Wahyuni, M. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sd/Mi*. Universitas Negeri Raden Intan Lampung.