

PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK MEMBUAT LABEL
KEMASAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENDESAIN PADA PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF
DAN KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA KELAS XI SMKS
PERIKANAN DAN KELAUTAN JEMBER

Putri Pinasti Rahayu

Universitas PGRI Argopuro Jember
putripinasti95@gmail.com

Abstract

This research is a qualitative study, which involves observing people and behaviors that can be observed using spoken or written words to produce relevant descriptive data. The success indicators in this research are the improvement of Designing abilities in Creative Product and Entrepreneurship Learning for 11th-grade students at the Fisheries and Marine Vocational High School (SMKS) in Jember. The objectives of this research are: 1) To determine the utilization of Canva media in creating Packaging Labels to enhance designing skills in creative product and entrepreneurship learning for 11th-grade students at SMKS Fisheries and Marine in Jember. 2) To ascertain the enhancement of Packaging Label designing skills using Canva media in creative product and entrepreneurship learning for 11th-grade students at SMKS Fisheries and Marine in Jember. The respondents of this study are 13 11th-grade students from the Fisheries and Marine Vocational High School (SMKS) in Jember, comprising 8 males and 5 females. Data collection procedures involve steps taken by the researcher to obtain data in efforts to address the research problem. Specific techniques are required in data collection to ensure that the expected data are gathered and are truly relevant to the issues being addressed. The data collection procedures in this research include observation, interviews, and documentation. The qualitative research conducted at SMKS Fisheries and Marine in Jember yields the following conclusions: 1. Implementation of learning using Canva media for creating Packaging Labels can enhance designing skills in creative product and entrepreneurship learning for 11th-grade students at SMKS Fisheries and Marine in Jember. 2. The effectiveness of designing Packaging Labels with Canva Media is evident in that: a) it enhances designing skills and saves time, b) it boosts students' learning motivation by presenting related images and videos, c) Canva Media can be used for creating other media besides packaging label designs, enabling students to develop their skills in creating new things with Canva's assistance, d) with Canva Media, learning can enhance designing skills and save time, allowing students to creatively design products more effectively both inside and outside the classroom.

Keywords: *Canva Media, Packaging Labels, Design Skills*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berfokus pada pengamatan orang dan perilaku serta penggunaan kata lisan atau tertulis untuk menghasilkan data deskriptif yang relevan. Tujuannya adalah untuk menilai peningkatan kemampuan Mendesain pada Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember melalui pemanfaatan media Canva dalam pembuatan Label Kemasan. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan ditetapkan berdasarkan perkembangan kemampuan desain siswa dan evaluasi terhadap hasilnya. Peserta dari penelitian ini adalah 13 siswa kelas 11 dari Sekolah Menengah Kejuruan Perikanan dan Kelautan (SMKS) di Jember, terdiri dari 8 laki-laki dan 5 perempuan. Prosedur pengumpulan data melibatkan langkah-langkah yang diambil oleh peneliti untuk mendapatkan data dalam upaya untuk mengatasi masalah penelitian. Teknik khusus diperlukan dalam pengumpulan data untuk memastikan bahwa data yang diharapkan terkumpul dan benar-benar relevan dengan isu yang sedang ditangani. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian kualitatif yang dilakukan di SMKS Perikanan dan Kelautan di Jember menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: 1. Implementasi pembelajaran menggunakan media Canva untuk membuat Label Kemasan dapat meningkatkan keterampilan desain dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan bagi siswa kelas 11 di SMKS Perikanan dan Kelautan di Jember. 2. Efektivitas dalam mendesain Label Kemasan dengan Media Canva terbukti dalam hal: a) meningkatkan keterampilan desain dan menghemat waktu, b) meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan gambar dan video terkait, c) Media Canva dapat digunakan untuk membuat media lain selain desain label kemasan, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam menciptakan hal-hal baru dengan bantuan Canva, d) dengan Media Canva, pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan desain dan menghemat waktu, memungkinkan siswa untuk mendesain produk secara kreatif lebih efektif baik di dalam maupun di luar kelas.

Kata Kunci: Media Grafis, Pemahaman Materi Pola Bilangan, Konfigurasi Objek

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menuntut integrasi antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Selama pandemi Covid-19, pembelajaran daring telah menjadi keharusan (Nurhayati et al., 2022), memaksa guru untuk mengadopsi teknologi digital, termasuk media online (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Guru yang profesional harus tidak hanya mengandalkan media digital yang ada, tetapi juga memiliki kemampuan untuk membuat dan menyesuaikan materi pembelajaran mereka sendiri (Batubara, 2021; Jediut et al., 2021). Guru juga perlu memahami karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai untuk memilih media yang tepat (Winarsih & Yono, 2021). Dengan demikian, guru dapat mengembangkan dan menyesuaikan materi pembelajaran menggunakan teknologi digital. Dengan adanya berbagai aplikasi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran, seperti aplikasi Canva yang saat ini sangat populer, guru memiliki banyak pilihan dalam menyusun materi pembelajaran secara kreatif dan efektif.

Canva adalah alat desain grafis online atau offline yang menawarkan berbagai template atau pilihan desain (Hijrah et al., 2021; Sholeh et al., 2020). Banyak fitur aplikasi Canva yang menawarkan fitur untuk mengemas logo, gambar, animasi, gambar profil, dan spanduk (Garris Pelangi, 2020). Alat pendidikan Canva mencakup desain grafis, grafik, templat, brosur, dan nomor halaman yang indah; Ada fungsi drag and drop, nyaman dan efisien. Selain itu, mudah diambil, resolusi gambar jernih, dan dapat dicetak (Junaedi, 2021; Sholeh dkk., 2020). Aplikasi Canva adalah sumber lain bagi para pendidik dalam mengembangkan sumber daya pendidikan untuk produk dan bisnis kreatif. Penggunaan Bahan Pembelajaran Canva juga dapat memudahkan dan menghemat waktu guru dalam mendesain materi pembelajaran.

Canva merupakan alat yang menyediakan template yang lebih baik untuk merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran (Fitriani et al., 2022; Poerna Wardhanie et al., 2021). Perkembangan teknologi di dunia digital erat kaitannya dengan segala bidang kehidupan dan masyarakat, khususnya di bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, muncullah teknologi-teknologi baru yang akan membawa kemajuan pada zaman kita (Fauzi et al., 2022; Sisephaputra et al., 2022; Triningsih, 2021). Dalam dunia pendidikan, teknologi berperan penting dalam mensukseskan pembelajaran, baik dalam mendukung lingkungan belajar maupun memberikan informasi bagi guru untuk bersaing di dunia luar.

Teknologi yang semakin canggih memungkinkan guru untuk berkreasi tanpa harus memiliki keterampilan khusus atau memasang peralatan. Canva adalah alat dengan mode bebas dan mode reguler. Mode gratis hanya dapat digunakan dengan beberapa fitur gratis Canva, dan alat gratisnya sangat sederhana. Saat ini, dalam situasi normal, terdapat ribuan perangkat yang tersedia bagi pengguna dengan fitur unik di aplikasi Canva (Sholeh et al., 2020). Canva pertama kali dirilis pada 1 Januari 2012 dan telah dipromosikan ke publik. Maka pada hari inilah Canva juga mulai menggarap platform digital. Pada tahun pertama setelah Canva dirilis pada awal Januari, Canva berhasil dengan sangat baik. Desainer mulai menggunakan Canva untuk membuat iklan visual dan berbagai konten lainnya. Dalam hal ini, Canva berkembang dan mencatat rekor pengguna sebanyak 750.000 pengguna.

Salah satu rencana mereka adalah memperkenalkan Canva kepada pengguna media sosial, blogger, serta usaha kecil dan menengah di Indonesia. Peluncuran Canva

di Indonesia mengikuti serangkaian kampanye internasional di berbagai negara. Startup yang berbasis di kota Sydney ini saat ini tersedia dalam dua puluh lima bahasa dengan tiga kantor dan seribu karyawan yang tersebar di berbagai negara. Bandingkan aplikasi Canva dengan aplikasi gratis lainnya seperti Power Point. Aplikasi kedua ini dirasa bermanfaat dan mudah digunakan, namun fitur yang ada di Canva lebih menarik dibandingkan Power Point. Sedangkan untuk templatennya sendiri, Canva telah membuat template yang dapat digunakan tanpa harus mengeditnya, itulah sebabnya peneliti disini memilih Canva sebagai alat untuk membuat materi pembelajaran (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada awal bulan Mei 2023, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada ruang kelas di Sekolah Profesi Perikanan dan Kelautan, oleh karena itu peneliti akan mengajukan aplikasi Canva untuk pendidikan di sekolah profesi perikanan dan kelautan. industri kelautan untuk menggunakan do. memudahkan siswa dalam membuat logo dengan berbagai macam grafik, presentasi, template, jurnal dan nomor halaman yang menyenangkan, serta terdapat fitur drag-and-drop. berguna dan efisien.

Canva menyediakan berbagai alat grafis, seperti label kemasan, kartu undangan, sampul, editor foto, dan video, serta fitur lainnya (Garris Pelangi, 2020). Selain itu, aplikasi ini dapat diakses dengan mudah melalui desktop maupun perangkat mobile, memungkinkan pengguna untuk berkreasi kapan pun dan di mana pun. Penting untuk memperhatikan bahwa materi pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa agar mereka lebih tertarik dalam memahami isi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti fokus menggunakan media Canva dalam pembuatan label kemasan untuk meningkatkan keterampilan desain dalam pembelajaran kreatif produk dan pemasaran pada siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Puger Jember. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada awal bulan Mei 2023, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada ruang kelas di Sekolah Profesi Perikanan dan Kelautan, oleh karena itu peneliti akan mengajukan aplikasi Canva untuk pendidikan di sekolah profesi perikanan dan kelautan. industri kelautan untuk menggunakan do. memudahkan siswa dalam membuat logo dengan berbagai macam grafik, presentasi, template, jurnal dan nomor halaman yang menyenangkan, serta terdapat fitur drag-and-drop. berguna dan efisien.

Pada Kurikulum 2013 Revisi 2017, diperkenalkan mata pelajaran Pendidikan Kreativitas dan Keberanian (PKK) untuk mengintegrasikan aspek non-teknis dan

proses siswa, dengan fokus pada kreativitas, barang, dan perdagangan. Tujuannya adalah memahami kebutuhan pasar dalam konteks perkembangan teknologi dan pemasaran. Dalam upaya mengurangi tingkat pengangguran, pendidikan bisnis dianggap sebagai sarana alternatif. Namun, perlu adanya perubahan dalam sistem pendidikan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, yang terkadang kurang mampu berpikir lebih jauh akibat pendekatan yang terlalu akademis. Pelajaran Produktif Kreatif dan Usaha (PKWU) menjadi bagian integral dari SMK, memerlukan guru untuk memiliki keterampilan ganda. Dalam konteks pembelajaran yang berada di SMK Perikanan dan Kelautan Puger Jember, pendekatan pengajaran dilakukan oleh dua guru secara bergiliran, dengan fokus pada konsep bisnis dan implementasi ide-ide produktif. Beasiswa PKK diberikan untuk mendukung potensi mahasiswa agar menjadi produktif, kreatif, dan inovatif, sejalan dengan tujuan pemerintah untuk memajukan industri. Kurikulum ini menekankan gaya pembelajaran berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk aktif, sementara guru bertanggung jawab atas perencanaan dan motivasi, sehingga dapat menilai kemampuan siswa secara bebas dan mendorong kreativitas dalam menciptakan produk.

Penelitian serupa sebelumnya telah dilakukan oleh Bonda Sisephaputra, Ronggo Alit, dan Handini Novita Sari pada tahun 2022, yang mengeksplorasi penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas guru sejarah di Kabupaten Tuban. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan memberikan pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan Canva untuk menciptakan media pembelajaran inovatif. Canva dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan berbagai desain yang mendukung promosi pariwisata dan memfasilitasi pemahaman materi sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas guru dan dapat digunakan untuk mempromosikan potensi daerah. Dengan Canva, guru dapat dengan mudah menciptakan desain video, animasi, dan gambar untuk keperluan pembelajaran dan promosi wilayah.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Leli Nurhayati Awaliah (2022) membahas pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. Melalui studi literatur dan metode deskriptif, penelitian ini menggali kegunaan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva, dengan beragam template dan fitur menarik, dapat memperkuat minat dan motivasi belajar peserta didik dalam matematika. Dengan variasi desain yang

ditawarkan, Canva memudahkan pembuatan berbagai jenis media pembelajaran, seperti presentasi, e-modul, dan poster, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Dengan demikian pada penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada Pemanfaatan media Canva untuk membuat Label Kemasan dalam meningkatkan kemampuan mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pembelajaran 2022-2023, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, efektifitas dan evaluasi membuat Label Kemasan dalam meningkatkan kemampuan mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pembelajaran 2022-2023.

METODE

Dalam penelitian, metode yang akan peneliti gunakan adalah kualitatif, yaitu proses penelitian mencakup orang-orang dan ciri-ciri yang dapat diamati dengan menggunakan kata-kata lisan atau tertulis untuk menghasilkan data deskriptif. Krik dan Miller juga mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah ilmu sosial yang didasarkan pada pengamatan terhadap orang-orang di lingkungannya sendiri dan interaksi dengan anggota masyarakat dalam wilayah dan aktivitas bahasanya (Mahardika, 2019). Sedangkan teori lain menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peristiwa, kegiatan, tingkah laku, tingkah laku sosial, budaya, pemahaman, pemikiran individu atau kelompok. Penelitian yang dilakukan bersifat kualitatif, artinya permasalahan yang timbul dari data dibuka oleh peneliti (Sugiyono, 2016a).

Data dikumpulkan melalui observasi kualitatif, meliputi uraian rinci dan hasil wawancara mendalam, serta hasil telaah dokumen dan catatan. Hal ini juga harus mempertimbangkan umpan balik peserta untuk observasi peserta langsung, wawancara, dan metode instrumental lainnya. Oleh karena itu, metode deskriptif merupakan salah satu metode terbaik yang digunakan peneliti untuk melihat dengan baik karena metode ini merupakan bentuk penelitian yang paling sederhana (Tobing et al., 2017). Waktu penelitian yang telah ditentukan yaitu pada tanggal 05 Juni 2023 sampai dengan 24 Juni 2023. Penelitian yang efektif mengendalikan ciri-ciri dan hubungan antar peristiwa yang

dimaksudkan untuk menjelaskan atau menjelaskan keadaan yang terjadi pada saat itu, baik yang bersifat alami maupun buatan manusia. Oleh karena itu, subjek penelitian kualitatif menggunakan persepsi dan motivasi untuk mengidentifikasi perubahan yang dialami subjek penelitian.

Langkah-langkah dalam proses pengumpulan data adalah upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang relevan dalam rangka memecahkan masalah penelitian (Tobing et al., 2017). Langkah awal adalah observasi, di mana peneliti melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk memperoleh pemahaman yang objektif tentang kondisi sekolah. Proses ini mencakup identifikasi tempat penelitian, pemetaan, dan penentuan subjek yang akan diobservasi. Selain itu, observasi juga melibatkan pengamatan terhadap kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan pemanfaatan media Canva untuk membuat Label Kemasan di siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Puger Jember. Langkah selanjutnya adalah wawancara, di mana peneliti menggunakan pertanyaan terstruktur yang telah dipersiapkan sebelumnya. Wawancara ini dilakukan secara langsung dengan guru SMKS Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Kontak langsung dengan responden menjadi ciri utama wawancara, yang memberikan peluang untuk merinci aspek-aspek yang relevan. Dokumentasi juga menjadi bagian integral dari prosedur pengumpulan data, melibatkan analisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan subjek penelitian. Data yang diperoleh melalui dokumentasi mencakup arsip sekolah, hasil wawancara, tes penilaian, dan foto-foto kegiatan belajar mengajar. Pendekatan triangulasi data dari beberapa sumber, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, digunakan untuk meningkatkan kevalidan dan kepercayaan data yang terkumpul. Keseluruhan prosedur ini dirancang untuk menyediakan dasar data yang komprehensif dan akurat, memastikan bahwa penelitian dapat memberikan jawaban yang relevan terhadap permasalahan yang diteliti.

Berdasarkan proses analisis data kualitatif yang dilakukan setelah pengumpulan data, peneliti mengambil beberapa langkah penting untuk merinci dan menyajikan temuan penelitian. Tahap pertama adalah reduksi data, di mana peneliti merangkum dan memilih data yang relevan berdasarkan pertanyaan penelitian. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pengumpulan data dan fokus pada informasi yang paling relevan. Langkah berikutnya adalah penyajian data, di mana data kualitatif disajikan dalam bentuk uraian singkat, diagram, dan teks naratif. Pendekatan ini membantu peneliti

memahami proses pengumpulan data dengan lebih baik dan memberikan struktur pada laporan penelitian. Laporan tersebut telah disusun dengan cermat, membahas penggunaan media Canva dalam pembuatan logo kemasan untuk meningkatkan keterampilan desain siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember. Disisi lain, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan bukti yang diperoleh dari lapangan. Kesimpulan tersebut menjadi dasar untuk menilai efektivitas penggunaan media Canva dalam meningkatkan keterampilan desain pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Selain itu, penelitian juga melibatkan pengujian efektivitas media pembelajaran, khususnya aplikasi Canva. Analisis dari guru dan siswa digunakan untuk mengevaluasi media e-learning dalam pembelajaran. Hasil kinerja media tersebut divalidasi oleh ahli media dan konten, serta melibatkan wawancara dan angket kepada siswa. Kesesuaian lingkungan belajar yang dihasilkan dievaluasi dan diperbaiki untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, teknik triangulasi data digunakan untuk memvalidasi dan mengonfirmasi keabsahan serta konsistensi data yang diperoleh. Terdapat tiga jenis triangulasi yang diterapkan: triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk siswa kelas XI dan guru di SMKS Perikanan dan Kelautan Puger Jember. Triangulasi metode melibatkan penggunaan beberapa teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan triangulasi waktu memanfaatkan waktu yang berbeda selama proses pengumpulan data untuk menjamin keakuratan data. Keseluruhan, penerapan triangulasi data menghasilkan kepercayaan dan validitas yang lebih kuat terhadap hasil penelitian.

HASIL

Pada bab pembahasan ini akan di ulas tentang bagaimana proses Kegiatan Pemanfaatan dan Keefektifan media Canva untuk membuat Label Kemasan dalam meningkatkan kemampuan mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Sesuai data yang di peroleh peneliti dalam penelitiannya di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember.

Data yang disajikan dalam bentuk uraian dan merupakan data hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, obserasi dan dokumentasi terhadap kepala sekolah, guru beberapa siswa XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember. Peneliti mewawancarai Bapak Drs. H. Kuntjoro Basuki, M.Si, selaku kepala sekolah SMKS Perikanan dan Kelautan Jember dan Ibu Roudhotun Naila, S.Pi, selaku Guru Tetap Yayasan (GTY) di Bidang Produktif APAPL di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini berawal dari observasi yang di lakukan oleh peneliti sejak hari sabtu tanggal 5 Juni 2023 untuk mengamati bagaimana kegiatan meningkatkan kemampuan mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember dan wawancara atau interview kepada Bapak Drs. H. Kuntjoro Basuki, M.Si, selaku kepala sekolah SMKS Perikanan dan Kelautan Jember dan Ibu Roudhotun Naila, S.Pi, selaku Guru di Bidang Produktif APAPL.

Peneliti mengetahui jumlah siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember tahun pelajaran 2022/2023 yang mengikuti kegiatan pembelajaran sejumlah 13 siswa terdiri dari 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan dan 1 orang guru yang mengajar kelas produk kreatif dan kewirausahaan di lembaga ini dan kegiatan belajar – mengajar ini dilakukan setiap hari Kamis dari jam 08.00 WIB sampai jam 10.00 WIB.

Menurut hasil wawancara yang di peroleh peneliti dari ibu Roudhotun Naila, S.Pi, selaku guru produktif APAPL di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 kegiatan membuat Label Kemasan merupakan salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain sebuah prudk berupa Label pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang di laksanakan setiap hari Kamis pada jam 08.00 – 10.00 WIB. Namun kegiatan pembelajaran tersebut belum maksimal karena media yang di gunakan oleh guru kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember. Sehingga peneliti untuk memanfaatkan Media Canva untuk pembelajaran mendesain sebuah produk.

Sesuai dengan hasil observasi penelitian bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember ada beberapa tahapan yang harus di lakukan oleh guru sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru menyiapkan Rencana kegiatan dengan memfasilitasi siswa kelas XI dalam proses pembelajaran. Adapun perencanaan guru sebelum melakukan pembelajaran tentang Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 bahwa sebelum pembelajaran membuat desain dengan media Canva dilaksanakan, guru menyiapkan Aplikasi Canva untuk digunakan saat mengajar siswa kelas XI di dalam kelas. Para siswa diminta untuk memperhatikan tata cara menggunakan media Canva dan meminta para siswa untuk menginstall aplikasinya pada Handphone mereka masing-masing.

Selain itu guru merancang media promosi produk usaha pengolahan makanan khas daerah yang dimodifikasi dari bahan pangan nabati dan hewani. Ada beberapa indikator yang akan dicapai dalam pembuatan desain label produksi yaitu: 1) Menyiapkan informasi yang akan dimuat di label kemasan produk, 2) Menyiapkan bahan gambar yang akan dimuat di label kemasan produk, 3) Merancang informasi yang dimuat di label kemasan produk dan 4) Menunjukkan sikap Kerjasama dan disiplin pada saat mengerjakan proyek. Adapun model pembelajaran menggunakan Project- Based Learning dengan alat berupa Proyektor LCD, Video Youtube, Aplikasi Canva dan Whatsapp.

Hasil wawancara dengan Ibu Roudhotun Naila, S.Pi, mengatakan bahwa:

“Saya selalu menggunakan media pembelajaran setiap mengajar, saya sedang menggunakan media Canva untuk mengajar siswa pada Pelajaran keterampilan mendesain produk kreatif dan kewirausahaan, mereka sangat antusias. Ketika menggunakan media canva”.

2. Guru menyiapkan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 yaitu: membuat Label kemasan produk. Sedangkan tujuan pembelajaran yaitu: a) Siswa dapat menyiapkan informasi yang akan dimuat di label kemasan produk dengan tepat, b) Siswa dapat menyiapkan bahan, gambar yang akan dimuat di label

kemasan produk dengan naik, c) Siswa dapat menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama pada saat mengerjakan proyek dengan nilai yang tinggi.

Hasil wawancara dengan Ibu Roudhotun Naila, S.Pi, mengatakan bahwa:

“Sebelum saya mengajar ada beberapa hal yang harus saya siapkan antara: Laptop, Proyektor dan mencek wifi yang ada di sekolah, karena penggunaan media canva harus secara online, kemudia siswa juga menyiapkan perangkat baik Handphone maupun Laptop”.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan media Canva untuk membuat Label Kemasan dapat meningkatkan kemampuan mendesain pada pembelajaran tentang Produk Kreatif dan Kewirausahaan si SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru menyiapkan perencanaan kegiatan dengan memfasilitasi siswa kelas XI dalam proses pembelajaran. Adapun perencanaan guru sebelum melakukan pembelajaran tentang Produk Kreatif dan Kewirausahaan si SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 bahwa sebelum pembelajaran membuat desain dengan media Canva dilaksanakan, guru menyiapkan Aplikasi Canva untuk digunakan saat mengajar siswa kelas XI di dalam kelas. Para siswa diminta untuk memperhatikan tata cara menggunakan media Canva dan meminta para siswa untuk menginstall aplikasi pada Handphone mereka masing-masing.

Selain itu guru merancang media promosi produk usaha pengolahan makanan khas daerah yang dimodifikasi dari bahan pangan nabati dan hewani. Ada beberapa indikator yang akan dicapai dalam pembuatan desain label produksi yaitu: 1) Menyiapkan informasi yang akan di muat di label kemasan produk, 2) Menyiapkan bahan gambar yang akan dimuat di label kemasan produk, 3) Merancang informasi yang dimuat di label kemasan produk dan 4) Menunjukkan sikap Kerjasama dan disiplin pada saat mengerjakan proyek. Adapun model pembelajarn menggunakan Project-Based Learning dengan alat berupa Proyektor LCD, *Video Youtube*, *Aplikasi Canva* dan

Whatsapp.

Hasil wawancara dengan Ibu Roudhotun Naila, S.Pi, mengatakan bahwa: “Saya selalu menggunakan media pembelajaran setiap mengajar, say sedang menggunakan media Canva untuk mengajar siswa pada Pelajaran keterampilan mendesain produk kreatif dan kewirausahaan, mereka sangat antusias ketika menggunakan media canva”.

Materi pembelajaran di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 yaitu: membuat Label kemasan produk. Sedangkan tujuan pembelajaran yaitu: a) Siswa dapat menyajikan informasi yang akan dimuat di label kemasan produk dengan tepat, b) Siswa dapat menyiapkan bahan, gambar yang akan dimuat di label kemasan produk dengan baik, c) Siswa dapat menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama pada saat mengerjakan proyek dengan nilai yang tinggi.

Hasil wawancara dengan Ibu Roudhotun Naila, S.Pi, mengatakan bahwa: “Sebelum saya mengajar ada beberapa hal yang harus saya siapkan antara: Laptop, Proyektor dan mengecek wifi yang ada di sekolah, karena penggunaan media canva harus secara online, kemudian siswa juga menyiapkan perangkat baik Handphone maupun Laptop”.

Kemudian Ibu Roudhotun Naila, S.Pi mengajar dengan dengan cara sebagai berikut: a) Memulai membuat desain stiker label, b) Menentukan background pada desain, c) Mengedit background stiker label, d) Mengedit dan menambahkan teks pada desain, e) Silahkan unduh dan bagikan desain stiker label yang telah dibuat melalui Canva dan diaplikasikan pada produk. Setelah itu, siswa dapat berbagi desain mereka secara online melalui penyimpanan seperti Dropbox atau Google Drive. Untuk mengunduhnya, cukup klik tombol download yang terletak di pojok kanan atas. Setelah itu, pilih jenis file yang diinginkan, apakah JPG, PNG, atau PDF. Setelah pilihan dipilih, klik tombol Download untuk memulai proses pengunduhan.

Sesuai hasil observasi dalam penelitian mendesain label kemasan dalam meningkatkan kemampuan mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember. Pencapaian Indikator keefektifan media canva sebagai berikut:

Hasil wawancara ibu Roudhotun Naila, S.Pi, selaku guru produktif APAPL di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 bahwa untuk mengetahui efektif atau tidak penggunaan media canva pada siswa kelas XI dalam

mendesain label kemasan dengan menggunakan aplikasi Canva maka Ibu Roudhotun Naila, S.Pi menyatakan bahwa “penggunaan media canva sangat efektif dalam pembelajaran khususnya membuat desain label kemasan. Hal itu dapat dibuktikan dengan pembelajaran selama 2 x pertemuan para siswa kelas XI mampu membuat desain baru label kemasan sesuai dengan kriteria yang diinginkan”.

Rekapitulasi Nilai Kemandirian dan Hasil Produk sebelum menggunakan aplikasi Canva diatas menunjukkan bahwa nilai siswa masih rendah yaitu nilai terendah 43,75 dan nilai tertinggi yaitu 68,75. Setelah para siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember menggunakan aplikasi pada saat mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan selama 4 kali pertemuan menunjukkan bahwa ada peningkatan yang sangat signifikan, hasil rekapitulasi Nilai Kemandirian dan Hasil Produk setelah menggunakan aplikasi Canva yaitu dengan nilai terendah 81,25, dan nilai tertinggi yaitu 96,87. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Nilai Kemandirian dan Hasil Produk setelah menggunakan aplikasi Canva sangat bermanfaat karena kemampuan mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI SMKS Perikanan dan Kelautan Jember meningkat dibanding mereka sebelum menggunakan aplikasi Canva.

Keefektifan Media Canva untuk membuat Label Kemasan dalam rangka meningkatkan kemampuan mendesain produk label kemasan. Hal ini dilakukan dengan cara menyajikan materi berupa contoh langsung dari guru dengan menggunakan Media Canva untuk membuat Label Kemasan dalam meningkatkan kemampuan mendesain pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Selain itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru juga menyajikan beberapa gambar dan video yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh ibu Roudhotun Naila, S.Pi yang menyatakan bahwa media Canva dapat digunakan untuk membuat media lain selain mendesain label kemasan. Sehingga para siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk membuat hal-hal yang baru dengan bantuan media canva.

Dengan demikian peningkatan kemampuan mendesain Label Kemasan dengan media Canva pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terbukti bahwa; a) dapat meningkatkan kemampuan mendesain dan lebih hemat waktu, b) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melihat gambar dan video yang berkaitan

dengan materi pembelajaran, c) Media Canva dapat digunakan untuk membuat media lain selain mendesain label kemasan. Sehingga para siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk membuat hal-hal yang baru dengan bantuan media *canva*, d) dengan media *canva* pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mendesain dan lebih hemat waktu, sehingga para siswa dapat berkreasi dalam mendesain suatu produk dengan lebih efektif baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Pembahasan mengenai pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan mendesain siswa. Langkah-langkah yang dilakukan guru sebelum pembelajaran, seperti persiapan RPP dan materi pembelajaran, serta penggunaan Canva sebagai alat bantu, sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi yang telah terbukti meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran didukung oleh teori-teori pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti Project-Based Learning (PBL). Melalui PBL, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam proyek pembelajaran, seperti merancang desain label kemasan, yang meningkatkan motivasi dan keterampilan mereka. Teori-teori ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti Canva, dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa (Bonda et al., 2022; Leli Nurhayati Awaliah, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara efektif meningkatkan kemampuan mendesain siswa, yang tercermin dari peningkatan nilai kemandirian dan hasil produk mereka. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Leli Nurhayati Awaliah, 2022). Dengan demikian, pembahasan ini menguatkan temuan penelitian sebelumnya dan mendukung efektivitas penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran berbagai mata pelajaran.

Selain itu, keefektifan media Canva dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan juga terbukti dari rekapitulasi nilai kemandirian dan hasil produk siswa sebelum dan setelah penggunaan Canva. Penelitian ini konsisten dengan temuan

penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi dalam pembelajaran (Bonda et al., 2022). Dengan demikian, pembahasan ini tidak hanya mengonfirmasi temuan penelitian terdahulu, tetapi juga memberikan tambahan bukti empiris mengenai manfaat penggunaan Canva dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kemampuan mendesain siswa pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Dengan mengintegrasikan teori-teori pembelajaran dan temuan penelitian terdahulu, pembahasan ini memberikan dukungan yang kuat terhadap pentingnya pemanfaatan teknologi, seperti Canva, dalam konteks pembelajaran modern untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember pada Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, khususnya dalam pembuatan Label Kemasan, memberikan dampak positif terhadap kemampuan mendesain siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan mendesain, tetapi juga membantu menghemat waktu dalam proses pembelajaran. Para siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar karena dapat memvisualisasikan materi pembelajaran melalui gambar dan video yang terkait dengan penggunaan media Canva.

Selain itu, ditemukan bahwa Canva tidak hanya berguna untuk mendesain label kemasan, tetapi juga dapat digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran lainnya. Hal ini membuka peluang bagi para siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan hal-hal baru dengan bantuan Canva. Kesimpulannya, penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya memberikan peningkatan kemampuan mendesain dan efisiensi waktu, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk berkreasi dalam mendesain produk secara lebih efektif, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, media Canva dapat dianggap sebagai alat yang efektif

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMKS Perikanan dan Kelautan Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (Issue July).
- Fauzi, I., Rachmawati, M., & Aziz, A. (2022). Pelatihan Internet Marketing Dalam Upaya Meningkatkan Softskill Kewirausahaan Pada Siswa Smk Bhakti Nusantara Salatiga. *Abdi Makarti*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.52353/abdimakarti.v1i1.265>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., & (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2),1–18.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Mahardika, I. G. N. A. W. (2019). From Personal Computer To Facebook: Information and Communication Technology and English Writing Research. *Yavana Bhasha : Journal of English Language Education*, 2(1),13. <https://doi.org/10.25078/yb.v2i1.997>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Sisephaputra, Alit, B., Sari, R., & Handini, N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Kreatifitas Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Bagi Guru. *BAKTIMAS Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 176–182.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sugiyono. (2016b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabet.
- Tobing, D. H., Herdiyanto, Y. K., Astiti, D. P., Rustika, I. M., Indrawati, K. R., & Susilawati, L. K. P. A. (2017). Pendekatan dalam Penelitian Kualitati.

- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Winarsih, T. W., & Yono, Y. D. W. (2021). Melatih Karakter Kewirausahaan Siswa Smk Melalui Pemasaran Online. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (JPEAKU)*, 1(1), 14–23. <https://doi.org/10.29407/jpeaku.v1i1.16287>.