

Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Canva* Pada Materi *Choux Paste* Bagi Siswa SMK Kuliner

Ani Asriati^{1*}, Lucia Tri Pangesthi¹, Andika Kuncoro Widagdo¹, Ita Fatkhur Romadhoni¹

¹Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: aniasriati.20052@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : September 06th, 2024

Revised : Oktober 17th, 2024

Accepted : November 15th, 2024

Abstract: Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui : 1) hasil pengembangan *E-modul* berbasis *canva* pada materi *choux paste* bagi siswa SMK Kuliner; 2) kelayakan isi materi *E-modul* berbasis *canva* pada materi *choux paste* bagi siswa SMK Kuliner; 3) Kelayakan media *E-modul* berbasis *canva* pada materi *choux paste* bagi siswa SMK Kuliner; 4) Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *E-modul* berbasis *canva* pada materi *choux paste* bagi siswa SMK Kuliner. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) khususnya model 4D menurut Thiagarajan. langkah-langkah pada model ini meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Analisis pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan subjek penelitian yaitu terdiri dari 4 validator (2 validator materi & 2 validator media) serta 33 peserta didik SMKN 1 Lamongan. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Penelitian menunjukkan: 1) Hasil *e-modul* berbasis *canva* yang dapat diakses pada [link https://shorturl.at/gr441](https://shorturl.at/gr441); 2) kelayakan materi dan media dinyatakan sangat layak dengan nilai rerata masing-masing yaitu 96,50% dan 87,79%; 3) respon siswa sangat baik dengan rerata 87,13%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-modul* berbasis *canva* ada materi *choux paste* bagi siswa SMK Kuliner sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Keywords: Pengembangan Model 4D, E-modul, Canva, *choux paste*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang dinamis yang berubah seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi di Indonesia. Dengan maksud untuk meningkatkan taraf pendidikan, Kurikulum Merdeka telah diterapkan sejak tahun 2021. Kurikulum merdeka ini membawa paradigma baru dalam pendidikan dengan mengedepankan fleksibilitas, kreativitas, dan inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan mengedepankan diferensiasi sebagai salah satu karakteristik utama dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya diferensiasi ini dirancang untuk memberikan kebebasan lebih kepada tenaga pendidik dalam penyesuaian metode, materi, dan pendekatan pengajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan potensi masing-masing murid. Pembelajaran teknologi digital dan pembelajaran berbasis proyek adalah dua strategi yang dianjurkan. Dalam konteks ini, guru didorong untuk mengembangkan media dan sumber belajar yang inovatif dan kekinian.

Salah satu jenis pendidikan vokasi yang mempunyai lingkungan belajar tersendiri adalah

SMK atau sekolah menengah kejuruan, artinya fokus pada keterampilan praktis dan penerapan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata adalah kunci untuk memungkinkan siswa bersaing dalam dunia kerja yang kompetitif. Salah satu jurusan yang tersedia di SMK adalah jurusan kuliner yang fokus pada memasak. Salah satu materi yang diajarkan pada fase F adalah *choux paste*, yaitu jenis adonan yang dapat digunakan untuk membuat makanan penutup, seperti kue susu, *eclair*, dan *craqueline*. Mempelajari materi ini membutuhkan pemahaman teori dan keterampilan praktis yang kuat. Proses pembuatan *choux paste* terkesan sederhana, namun bagi yang baru mengenal *choux paste* akan mengalami kesulitan terutama pada proses pencetakan. Oleh karena itu, bahan ajar yang efektif dan menarik harus tersedia untuk memudahkan proses pembelajaran bagi siswa.

Namun dari temuan observasi awal di SMK Negeri 1 Lamongan terutama pada keahlian kuliner, ditemukan banyak permasalahan dalam pembelajaran materi *choux paste*. Hambatan tersebut antara lain kurangnya bahan ajar yang

menarik dan interaktif serta penggunaan metode pembelajaran masih konvensional. Modul ajar yang disediakan oleh kemendikbud pada platform Kurikulum Merdeka masih terbatas, khususnya untuk materi *pastry* dan *bakery* masih belum ada. Hal ini menyebabkan bahan ajar seringkali disampaikan dalam bentuk cetak atau melalui presentasi lisan, sehingga kurang berpotensi mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan mendalam. Selain itu, terbatasnya waktu belajar dikelas menghambat proses pemahaman dan penguasaan seluruh materi. Hal ini terlihat pada saat siswa membuat produk yang seringkali gagal.

Untuk merealisasikan hal tersebut maka dibutuhkan bahan ajar yang fleksibel dan adaptif, materi yang relevan dan kontekstual serta materi pembelajaran yang beragam. *E-modul* menjadi solusi potensial sebagai bentuk inovasi pembelajaran digital. Sumber daya pendidikan non-cetak berbasis digital yang dibuat secara mandiri untuk dipelajari siswa disebut *E-modul* (Anharuddin dan Prastowo, 2023). Hal ini sejalan dengan pendekatan kurikulum merdeka yang mendukung pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran (Kemendikbud, 2021). *E-modul* memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan mudah, mereka dapat mengontrol waktu dan kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhannya.

Banyak sekali platform, baik gratis maupun berbayar, tersedia untuk pembuatan *E-modul*. *Canva* termasuk salah satu website yang digunakan untuk menyusun *E-modul*. Perangkat lunak bernama *Canva* untuk pembuatan grafis menyediakan berbagai tema yang indah dan ramah pengguna bahkan untuk pengguna berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi yang dapat diproduksi langsung melalui *Canva* tanpa memerlukan aplikasi pihak ketiga untuk menambahkan soal pada *E-modul*. *Canva* memudahkan penyesuaian desain berdasarkan kebutuhan pembelajaran, termasuk menambahkan konten interaktif, kuis, dan tugas. Elemen seperti *teks*, struktur, dan tautan. Sedangkan *hyperlink* dapat digunakan untuk membuat soal dengan opsi jawaban yang membawa siswa ke halaman yang menunjukkan jawaban atau penjelasan yang benar. Dengan animasi menarik dan penjelasan sederhana pada bahan ajar *E-modul* yang dibuat dengan bantuan website *Canva*, pembelajaran menjadi lebih mudah bagi siswa dan memberikan mereka kesempatan belajar hal baru (Ruzani dkk, 2023).

E-modul berbasis *Canva* juga sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan *E-modul* berbasis *Canva* berbeda dengan *E-modul* dari platform lainnya, *E-modul* ini tidak ada batas waktu penggunaannya dan terbebas dari tampilan iklan pada saat digunakan. Pengembangan *E-modul* ini memudahkan siswa belajar dengan kecepatan dan gayanya sendiri. Selain itu, melalui pemanfaatan teknologi digital, Sumber belajar tersedia bagi siswa dimana saja, kapan saja, guna memperlancar pembelajaran yang berlangsung dikelas.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa menggabungkan *Canva* ke dalam pembuatan *E-modul* dapat menghasilkan proses pendidikan yang lebih menarik dan dinamis, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Jika dibandingkan dengan yang tradisional, penelitian (Tanama, 2023) menunjukkan bahwa *E-modul* yang memanfaatkan program *Canva* sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, penelitian (Taufan et al. 2023) memperlihatkan jika siswa menyampaikan respons baik kepada *E-modul* interaktif yang dibuat menggunakan *Canva*.

Khusus untuk bahan *choux paste*, penelitian sebelumnya belum mengembangkan *E-modul* berbasis *Canva*. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam membangun kompetensinya sesuai dengan persyaratan Kurikulum Merdeka, penelitian ini bermaksud membuat *E-modul choux paste* untuk siswa SMK kuliner dengan menggunakan *Canva*. Untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan memudahkan siswa dalam membangun kompetensinya sesuai dengan persyaratan Kurikulum Merdeka, penelitian ini bermaksud untuk membuat *e-modul choux paste* untuk siswa yang terdaftar di sekolah kejuruan kuliner menggunakan *Canva*.

METODE

Penelitian ini merupakan bagian dari pendekatan penelitian yang disebut penelitian pengembangan, atau *Research and Development*, atau R&D, yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi item-item yang dipakai dalam pendidikan dan pembelajaran. (Sugiyono, 2016). Memanfaatkan paradigma pembangunan empat tahap, atau 4D,

yang terdiri dari tahapan berikut yakni mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan. Subyek penelitian adalah siswa Kelas F/XI Kuliner SMK Negeri 1 Lamongan Tahap F/Kelas XI. Satu kelas yang terdiri dari tiga puluh tiga orang digunakan untuk pengambilan sampel. *E-modul* berbasis *Canva* pada bahan *choux paste* menjadi subjek penelitian ini. Untuk memberikan solusi terhadap rumusan masalah yaitu kelayakan *E-modul* digunakan teknik analisis data. Teknik tersebut meliputi pemeriksaan data reaksi siswa dan hasil validasi dari pakar media dan konten,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil E-Modul Berbasis *Canva* pada Materi *Choux Paste*

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar digital berupa *E-modul* berbasis *canva* pada materi *choux paste* bagi siswa SMK Kuliner. Peneliti Menyusun *E-modul* menggunakan

aplikasi *canva* didalamnya memuat materi *choux paste* dengan total 42 halaman. *E-modul* dapat diakses kapanpun dan dimanapun bisa menggunakan *gadget*, laptop dan komputer yang mendukung aplikasi yang terhubung ke internet seperti *crome* atau aplikasi lainnya, *E-modul* ini hanya dapat diakses secara online melalui *link*: <https://www.shorturl.at/shortener.php>



Setelah menekan *link* atau melalui *code QR* maka secara otomatis tampilan layar akan berubah menjadi halaman *cover e-modul*. Dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan e-modul (Dokumentasi pribadi, 2024)

Ukuran desain *E-modul* menyesuaikan gawai guna untuk memudahkan peserta didik saat membaca materi yang disediakan. Pengguna dapat melakukan *zoom in/zoom out* jika terdapat bacaan atau gambar yang kurang jelas karena ukuran yang kecil. Peneliti merancang *E-modul* dengan konsep sederhana dan mudah digunakan, terdapat beberapa *icon* pada *E-modul* guna mempermudah peserta didik saat menggunakan e-modul. Untuk ke halaman selanjutnya pengguna dapat mengusap layer ke kiri atau menekan *icon* (>) pada kiri bagian bawah, apabila ingin mengembalikan ke halaman sebelumnya pengguna dapat mengusap layar ke kanan atau menekan *icon* (<) pada kiri bagian bawah. Untuk menuju ke halaman yang diinginkan tidak perlu membuka halaman secara satu persatu, pengguna dapat menuju ke halaman daftar isi dan menekan bagian halaman yang ingin dituju maka secara

otomatis tampilan akan berubah ke halaman tersebut. Pada bagian bawah terdapat dua *icon* home yang kiri untuk Kembali ke halaman daftar isi dan sebelah kanan untuk Kembali ke daftar gambar. *E-modul* didesain berwarna dan kontras, didalamnya terdapat banyak gambar dan video untuk memudahkan pengguna memahami materi. Karena terdapat siswa yang lebih mudah mengingat ketika melihat gambar dan video, daripada harus membaca teks. Selain mudah diakses *E-modul* ini juga tidak mempengaruhi kapasitas penyimpanan *handphone*, karena pengguna tidak perlu mengunduh aplikasi dan *file e-modul*.

Kelayakan Materi E-Modul Berbasis *Canva* pada Materi *Choux Paste* bagi Siswa SMK Kuliner

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Kelayakan Materi

No.	Aspek	Validasi pertama		Validasi ke 2	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1.	Aspek pendahuluan	82,00%	Sangat layak	96,00%	Sangat layak
2.	Aspek materi	87,50%	Sangat layak	95,00%	Sangat layak
3.	Aspek bahasa	87,50%	Sangat layak	97,50%	Sangat layak
4.	Aspek pendukung materi	86,00%	Sangat layak	94,00%	Sangat layak
5.	Aspek Kelengkapan	90,00%	Sangat layak	100,00%	Sangat layak
Rata-rata		86,60%	Sangat layak	96,50%	Sangat layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2024)

Aspek pendahuluan yang terdiri dari 5 butir pertanyaan memperoleh rata-rata 82,00% pada tahap satu, setelah dilakukan perbaikan terdapat kenaikan skor persentase yaitu 96,00%. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Hal ini sesuai dengan pendapat Kosasih (2021) bahwa bahan ajar dapat digunakan secara efektif apabila komponen-komponennya lengkap dan terpadu, dimulai dari kata pengantar, petunjuk, dan tujuan pembelajaran. Hasil validasi materi *E-modul choux paste* pada tahap satu mendapatkan rata-rata kelayakan aspek materi 87,50%, setelah dilakukan perbaikan terdapat kenaikan skor persentase yaitu 95,00%. Interpretasi nilai tersebut masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Hal ini sesuai dengan pendapat kosasih (2021) bahan ajar harus disesuaikan dengan jenjang peserta didik yaitu tidak mengandung diskriminasi sara, bias gender dan pornografi.

Perolehan nilai rata-rata pada aspek bahasa 87,50% pada tahap satu, setelah direvisi sesuai masukan para ahli terdapat kenaikan skor persentase yaitu 97,50%. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan dan masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Hal ini dapat tercapai karena materi yang digunakan dalam *E-modul* menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Dengan demikian sesuai dengan ketentuan dari karakteristik *E-modul* bahwa penggunaan *E-modul* harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, menggunakan istilah yang umum dan mudah dalam mengaksesnya (Puspitasari 2019). Rata-rata kelayakan aspek pendukung materi diperoleh 86,00%. Setelah dilakukan perbaikan mendapatkan kenaikan skor rata-rata yaitu 94,00%. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Penyajian gambar pada *E-modul* jelas dan relevan dengan materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Penambahan video tutorial yang dapat di putar pada *E-modul* dinilai sudah sesuai dengan materi yang

disajikan. Hal ini didukung oleh pendapat Ramadani (2022) bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus bertambah sempurna sehingga dapat menyesuaikan situasi dan kondisi siswa sebagai rujukan belajar.

Rata-rata kelayakan aspek kelengkapan *E-modul* diperoleh 90,00% pada tahap satu, setelah dilakukan perbaikan terdapat kenaikan kor rata-rata yaitu 100,00%. Aspek kelengkapan *E-modul* ini meraih nilai skor tertinggi diantara aspek-aspek lainnya. Penyajian petunjuk penggunaan *E-modul* dapat membantu pengguna lebih mudah dalam mengoperasikan *e-modul*. Judul pada halaman sampul yang dilengkapi gambar dinilai telah mengilustrasi isi *e-modul*. Daftar isi sudah tersaji secara runtut. Hal ini sesuai dengan Naujah (2020) yang berpendapat bahwa dalam penyusunan modul, terdapat struktur atau kerangka modul yang harus diperhatikan yaitu berisi *cover* yang memuat judul, nama mata pelajaran, kelas penulis yang termasuk pada identitas modul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, pembelajaran, evaluasi, kunci jawaban dan penskoran, daftar pustaka dan lampiran.

Berdasarkan tabel 1 perolehan hasil rata-rata kelima aspek pada tahap satu 86,60% dan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dan saran para ahli maka diperoleh kenaikan skor rata-rata sebesar 96,50%. Kedua rata-rata tersebut tergolong ke dalam kriteria “sangat layak” (81%-100%). Hal ini sejalan dengan pendapat Hertiansyah (2018) menyatakan bahwa *E-modul* merupakan suatu bentuk penyajian bahan ajar mandiri dalam format elektronik yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran terkecil, agar mencapai tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. *E-modul* dapat diakses menggunakan *link* sebagai navigasi yang membuat siswa lebih interaktif dengan program, siswa akan disuguhkan dengan penyajian video, gambar agar

pembelajaran lebih menarik. Adapun revisi kelayakan materi *e-modul* tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Revisi Materi dari Validator

Revisi dari Validator	
1.	perbaiki kalimat yang masih typo.
2.	petunjuk penggunaan modul ikonnya tdk muncul semua
3.	bisa ditambahkan bagan alur pembuatan choux utk memudahkan.
4.	rangkuman sebaiknya berbentuk paragraf saja
5.	perbaiki typo dan penggunaan kata asing harus dicetak miring.
6.	Sebaiknya peta konsep ditulis secara lengkap
7.	Referensi materi dicantumkan
8.	sumber referensi belum dicantumkan, warna font kurang gelap

Kelayakan Media E-modul Berbasis *Canva* pada ateri *Choux* bagi Siswa SMK Kuliner

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media *E-modul*

No.	Aspek	Validasi pertama		Validasi ke 2	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1.	Aspek desain <i>cover</i>	74,00%	Sangat layak	86,00%	Sangat layak
2.	Aspek isi modul	81,67%	Sangat layak	81,67%	Sangat layak
3.	Aspek penggunaan e-modul	92,86%	Sangat layak	95,71%	Sangat layak
Rata-rata		82,84%	Sangat layak	87,79%	Sangat layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2024)

Pada aspek desain *cover* memperoleh nilai persentase sebesar 74,00% pada validasi pertama, setelah dilakukan perbaikan mendapatkan kenaikan skor yaitu 86,00%, nilai tersebut kemudian diinterpretasikan dan masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Seperti dilansir Riduwan (2015), jika suatu kumpulan data dianggap dapat diandalkan, maka diharapkan memberikan hasil yang lebih besar atau sama dengan 61%. Berdasarkan komentar dan sampul media berbahasa Arab, jenis dan ukuran teks *E-modul* sudah jelas, dan gambarnya sesuai..

Rata-rata aspek isi modul pada tahap validasi pertama dan kedua memperoleh skor yang sama yaitu 81,67%. Nilai tersebut diinterpretasikan dan masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Hal ini di dukung oleh hasil penelitian (Pardede et al., 2022) *canva* sebagai alternatif untuk mendesain produk modul elektronik sebagai media pembelajaran agar belajar lebih fleksibel karena materi dapat dimodifikasi dengan video, gambar, audio dan animasi sehingga membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Skor rata-rata pada aspek penggunaan E-modul tahap validasi pertama diperoleh nilai

sebesar 92,86%, setelah dilakukan perbaikan terdapat kenaikan skor rata-rata yaitu 95,71%. Nilai tersebut masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Hal ini sejalan dengan penegasan Himang dkk. (2019) bahwa produk yang kuat perlu melalui tahap revisi untuk meningkatkan kualitasnya. Kegiatan revisi dilakukan sebagai tanggapan atas masukan validator dan rekomendasi atas kekurangan produk.

Berdasarkan tabel 2 perolehan hasil rata-rata ketiga aspek pada tahap satu 82,84% dan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dan saran para ahli maka diperoleh kenaikan skor rata-rata sebesar 87,79%. Kedua rata-rata tersebut tergolong ke dalam kriteria “sangat layak” (81%-100%). Didukung oleh temuan penelitian dari Puspita dkk. (2021) menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis aplikasi *Canva* sangat tepat digunakan untuk menunjang pembelajaran, dan Syahrizaldy et al. (2023) yang mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *Canva* dengan nilai validitas sebesar 81,09% tergolong sangat layak. Terdapat revisi kelayakan media *e-modul* tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Revisi dari Validator Media

Revisi dari Validator	
1.	Coba desain yang lebih elegan minimalis
2.	Backsoundnya tidak pas karakternya, mengganggu dan bertabrakan dengan audio di video
3.	font tidak harus seperti modul cetak
4.	Tidak ada tombol/petunjuk untuk kembali ke halaman tertentu?
5.	Pada bagian icon tambahkan baground
6.	Video tutorial masuk kedalam bagian resep
7.	Proses pencetakan fotonya ditambahkan secara tahap demi tahap
8.	Resep satu dengan yang lainnya beda halaman.

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2024)

Hasil Respon Siswa Terhadap E-Modul

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Respon Siswa

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan e-modul	89,24%	Sangat baik
2.	Penyajian materi	85,17%	Sangat baik
3.	Penggunaan e-modul	86,97%	Sangat baik
Rata-rata		87,13%	Sangat baik

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2024)

Hasil respon siswa terhadap *E-modul choux paste* pada aspek tampilan *E-modul* memperoleh rata-rata 89,24%, setelah diinterpretasikan masuk ke kriterian “sangat baik”. Pada aspek ini menilai kejelasan bacaan dan gambar yang disajikan sesuai dengan pembahasan. Hal ini sejalan dengan Zea (2023) bahwa tujuan dari *E-modul* yakni guna meningkatkan interaktivitas dan minat modul tradisional dengan mengintegrasikan teknologi informasi. Sumber multimedia berupa gambar, animasi, musik, dan video juga disertakan dalam *E-modul*, yang dapat membantu siswa dalam memahami konten yang dipelajari.

Hasil respon siswa terhadap *E-modul choux paste* pada aspek penyajian materi memperoleh nilai rata-rata 85,17%, setelah diinterpretasikan masuk kedalam kriteria “sangat baik” yang artinya siswa merasa bahwa materi tersaji secara runtut dan mudah dipahami sehingga dapat memotivasi belajar siswa dan belajar lebih efektif dan menyenangkan. Sejalan dengan penelitian Dinnisa et al (2022) *E-modul* dibuat dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga siswa dapat memenuhi tujuan dari pembelajaran tersebut.

Pada aspek penggunaan *E-modul* yang terdiri dari 4 indikator yakni 1) *E-modul* mudah dioperasikan, 2) *sound* yang terdapat jelas, 3) video jelas dan mudah diputar, 4) *E-modul* dapat diakses dimana saja dan kapan saja, memperoleh skor rata-rata sebesar 86,97%, kemudian diinterpretasikan dan nilai yang diperoleh masuk

kedalam kriteria “sangat baik”. Sejalan dengan penelitian Khulaifiyah et al. (2022) *E-modul* yang mudah dalam pengoperasiannya dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar secara mandiri. Hasil tersebut juga sesuai.

Rata-rata ketiga aspek tersebut memiliki nilai rata-rata akhir 87,13%. Setelah diinterpretasikan masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Produk yang tepat harus komprehensif, mematuhi standar kurikuler yang relevan, dan mendukung siswa dalam memecahkan masalah selama latihan pembelajaran. Berdasarkan latihan literasi *E-modul* yang dilakukan siswa, peneliti menemukan bahwa siswa sangat terlibat dengan *E-modul* (Yulaika et al., 2020).

Hasil Validasi

Proses validasi dalam pengembangan *E-modul* berbasis *Canva* ini merupakan salah satu tahapan kunci yang bertujuan untuk memastikan bahwa modul yang dihasilkan sesuai dengan standar pembelajaran dan dapat digunakan secara efektif oleh siswa SMK Kuliner. Validasi dilakukan oleh dua kelompok ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Kedua kelompok ini memberikan penilaian terhadap berbagai aspek *E-modul*, termasuk isi materi, bahasa, desain, serta elemen interaktif yang digunakan dalam modul.

Pada **validasi materi**, penilaian dilakukan terhadap beberapa aspek, yaitu pendahuluan, materi, bahasa, pendukung materi, dan kelengkapan modul. Validasi pertama menunjukkan bahwa aspek pendahuluan

memperoleh skor 82,00%, yang meningkat menjadi 96,00% setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Aspek materi, yang mencakup kesesuaian konten dengan standar kurikulum dan relevansi informasi, awalnya mendapat nilai 87,50%, dan setelah revisi, nilainya meningkat menjadi 95,00%. Kenaikan ini terjadi karena perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran dari para ahli, seperti penyempurnaan kalimat dan penambahan alur proses pembuatan *choux paste* untuk memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, aspek bahasa yang dinilai penting untuk memastikan modul mudah dipahami oleh siswa, awalnya memperoleh nilai 87,50%, yang kemudian meningkat menjadi 97,50% setelah perbaikan penggunaan istilah yang lebih sederhana dan tepat. Aspek pendukung materi, seperti penggunaan gambar dan video tutorial, awalnya dinilai 86,00% dan meningkat menjadi 94,00% setelah perbaikan visual yang lebih jelas dan relevan dengan materi. Aspek kelengkapan modul juga menunjukkan peningkatan signifikan, dari 90,00% menjadi 100,00%, dengan revisi yang meliputi penambahan petunjuk penggunaan modul dan daftar isi yang lebih terstruktur.

Sementara itu, pada **validasi media**, ahli media menilai aspek desain *cover*, isi modul, dan kemudahan penggunaan *E-modul*. Pada validasi pertama, aspek desain *cover* memperoleh nilai 74,00%, namun setelah dilakukan revisi dengan penambahan elemen visual yang lebih elegan dan minimalis, skor meningkat menjadi 86,00%. Aspek isi modul, yang mencakup penataan layout dan penyajian konten, mempertahankan nilai yang sama pada kedua validasi, yaitu 81,67%, menunjukkan bahwa desain awal sudah dinilai cukup baik. Pada aspek penggunaan *E-modul*, validasi pertama memperoleh skor 92,86%, dan setelah revisi seperti penambahan petunjuk untuk kembali ke halaman tertentu dan perbaikan suara pada video tutorial, skor meningkat menjadi 95,71%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *E-modul* semakin mudah digunakan oleh siswa dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

Selain hasil validasi oleh para ahli, **respon siswa** terhadap *E-modul* ini juga sangat positif. Dari 33 siswa yang berpartisipasi dalam uji coba, aspek tampilan modul mendapatkan rata-rata skor 89,24%, yang mencerminkan bahwa siswa merasa modul ini menarik dan mudah dipahami secara visual. Aspek penyajian materi mendapat nilai 85,17%, yang menunjukkan bahwa materi disusun dengan baik dan mudah dipelajari. Pada

aspek penggunaan *E-modul*, siswa memberikan penilaian 86,97%, yang menegaskan bahwa modul ini mudah diakses dan digunakan, baik melalui *gadget* maupun komputer. Secara keseluruhan, rata-rata respon siswa terhadap *E-modul* ini mencapai 87,13%, yang masuk dalam kategori "sangat baik".

Proses validasi dan implementasi ini membuktikan bahwa *E-modul* berbasis *Canva* pada materi *choux paste* tidak hanya memenuhi standar pembelajaran yang layak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli dan respon siswa berhasil meningkatkan kualitas *E-modul* sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Kuliner. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa *E-modul* ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis teknologi, khususnya di era Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya penggunaan media digital dalam pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *E-modul* berbasis *canva* pada materi *choux paste* bagi siswa SMK Kuliner, dengan menggunakan model pengembangan 4D dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memenuhi tujuan dari pembelajaran tersebut.

1. Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan *E-modul* berbasis *canva* pada materi *choux paste* bagi siswa SMK Kuliner. *E-modul* dapat diakses pada QR Code atau melalui *link* berikut:



<https://shorturl.at/qr441>

2. Hasil kelayakan materi *E-modul* yang dilakukan para ahli materi dengan nilai rata-rata 96,50% masuk kedalam kategori "sangat layak"
3. Hasil kelayakan yang dilakukan oleh para ahli media memperoleh nilai rata-rata 87,79%, setelah diinterpretasikan masuk kedalam kategori "sangat layak"
4. Hasil respon siswa terhadap *E-modul* berbasis *canva* pada materi *choux paste*

memperoleh nilai rata-rata 87,13% dengan kriteria sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini merupakan ungkapan terima kasih penulis kepada seluruh guru dan pendidik di SMK Negeri 1 Lamongan serta seluruh dosen atau civitas Universitas Negeri Surabaya, serta pihak-pihak yang berperan penting dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Aditomo, Anindito (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. 2017: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Aisyah, B. N. (2020). "Pengembangan E-Modul Berbasis Glideapps Pada Kelas X SMK." *Jurnal Tata Boga Tersedia* 11(2): 155–63.
- Anharuddin, Muhammad `Izza Mahendra, & Andi Prastowo (2023). "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(1): 94–108.
- Anita Rasyid (2024). "Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis PBL Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Peserta Didik SMA." *Jurnal Pendidikan Fisika* 11(3): 36–55. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/index>.
- Arsal, Muhammad, Muhammad Danial, & Yusminah Hala (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas XI MIPA SMAN 6 Barru." : 434–42.
- Daryanto (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dinnisa, Kholifah, & Fitria Sulistyowati (2022). "Pengaruh E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan Terhadap Siswa Minat Belajar Rendah." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV 4*(Sandika IV).
- Ega Mahardhika Rahman Edris (2018). "Pengembangan E-Modul (Electonic Module) Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital Materi Vektor Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten." *Skripsi*.
- Enterprise, Jubile (2024). "Desain Grafis Dengan Canva." Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Faridah, Anni (2008). *Patiseri Jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hertiansyah, H. K. (2018). "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik." *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta*. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/330>.
- Kemendikbud. (2017). "Panduan Praktis Penyusunan Modul." In Direktorat Pembinaan SMA. Ditjen Pendidikan Dasar, 3.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kurniawan, Citra, & Dedi Kurniawan (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. 1st ed. Lamongan: Academia Publication.
- Laili, I. (2019). "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 3: 306–15.
- Maisyarah, Athika, Nillofa Ende, Ilmiyati Rahmy Jasril, & Putra Jaya (2022). "Perancangan Dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." 8(2): 193–99.
- Muslim, M. F. (2023). "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs." *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang*.
- Nurhayati, Yayat (2019). "Pengembangan Modul Cetak 1000 Hari Pertama Kehidupan Untuk Pelatihan Kader Bina Keluarga Balita di BKKBN." *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas* 14(1). <http://doi.org/JIV.1401.3>.
- Prof. Dr. Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 23rd ed. Bandung: Alfabeta CV.
- Purwaningtyas, Wasis D. Dwiwogo, & Imam Hariyadi (2017). "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Online Dengan

- Program EDMODO." *Jurnal Pendidikan* 2(1): 121–29.
- Puspita, Kana, Muhammad Nazar, Latifah Hanum, & Muhammad Reza (2021). "Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design." *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA* 5(2): 151–61.
- Putri, Cindy Sonia, & Nunuk Suryanti (2022). "E-Modul Dengan Canva Apps Untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa." 6(5): 420–28.
- Rahmat (2019). "Pengembangan Modul Pramuka Siaga Usia 7 Sampai 10 Tahun Dalam Membentuk Karakter Siswa Sd/Mi." *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Ruzani, Azmi, Ulfa Fitri, & Yetti Ariani (2023). "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar." 11: 400–410.
- Saniah, Fida Latifatus (2023). "Pengembangan E-Modul Adaptif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE." *Digital Repository Universitas Jember*.
- Sari, Putri Mayang (2022). "Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS Di SMAN 1 Cerenti Development of Canva-Based Economics E-Module on Cooperative Materials for Class X Social Sciences at SMAN 1 Cerenti." 13(1).
- Setiawan, B. (2020). "Kemudahan Penggunaan Dan Navigasi Intuitif Dalam E-Modul: Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Kepuasan Pengguna." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12(4): 145–60.
- Supriyono, A. (2021). "Konten Modul Yang Terstruktur Dan Informatif: Meningkatkan Pemahaman Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Modern* 15(3): 210–25.
- Syahrizaldy, Achmad, Marianus Subandowo, & Hari Karyono (2023). "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Blended Learning Melalui Website Canva Mata Pelajaran Penjaskesorkes." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8(1): 41–50.
- n 5475(Xxxx): 1–12.
- Tambunan, Lois Oinike, & Janwar Tambunan (2023). "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Grafik Fungsi Eksponen Dan Logaritma." 7(4): 1029–38.
- Tanama, Johan (2023). "Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8(1): 71–83.
- Taufan, Agum, Sri Astutik, Muhammad Asyroful Mujib, & Elan Artono Nurdin (2023). "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA." 11(2): 133–43.
- Thiagarajan, Sivasailam, & Others. (1974). "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Indiana Univ., Bloomington. Center for Innovation in." *National Center for Improvement of Educational Systems (DHEW/OE), Washington, D. C. (Mc)*.
- Utami Pratiwi (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi CANVA*. 1st ed. ed. Dania. Yogyakarta: Viva Press.
- Vina, Lyne et al., (2022). "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Sistem Regulasi." *Jurnal Biogenesis* 18(2): 132–44.
- Wahyuni, Dila (2020). "Efektifitas E-Modul Berbasis Problem Solving Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik." 6(2): 180–89.
- Wibowo, Edi, & Dona Dinda Pratiwi (2018). "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan Pendidikan." *Jurnal Matematika* 1(2): 147–56.
- Wijayadi, Andri Wahyu (2019). "Pengembangan E-Modul Struktur Atom Untuk Mendukung Perkuliahan Kimia Dasar Berbasis Blended Learning Development Of E-Module Atomic Structure To Support Basic." 7(2): 57–61.
- Yuliani (2021). "Pengembangan E-Book Pengetahuan Bahan Makanan Daging Berbasis Flipbook Maker Bagi Siswa Fase E Smk Kuliner." *Jurnal Ilmiah Kependidikan*