



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 8539-8551

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Aplikasi *Canva* untuk Menyusun *Digital Moodboard* di Kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya

Imroatul Mufidatul Ulya^{1✉}, Ec. Mein Kharnolis²

Universitas Negeri Surabaya, Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, kec. Gayungan,
Surabaya, Jawa Timur

Email : Imroatul.19058@mhs.unesa.ac.id^{1✉}

Abstrak

Aplikasi *canva* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dioperasikan menggunakan android ataupun komputer, aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam ranah pendidikan. Penelitian ini, menggunakan aplikasi *canva* sebagai alat dalam pembelajaran untuk menyusun *digital moodboard*. Penelitian ini, bertujuan untuk mendeskripsikan hasil menyusun *digital moodboard*, mendeskripsikan tingkat kreativitas peserta didik dan mendeskripsikan hasil angket terhadap penerapan aplikasi *canva*. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *one shot case study*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua cara yaitu, lembar penilaian berupa penilaian hasil produk dan penilaian kreativitas, selanjutnya hasil angket untuk mendeskripsikan respon peserta didik. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah 1) hasil produk berupa *digital moodboard* yang diukur menggunakan aspek penataan dan benang merah, 2) tingkat kreativitas peserta didik yang diukur menggunakan aspek kebaruan, *heuristik* dan elaborasi, 3) respon peserta didik terhadap penerapan aplikasi *canva* menggunakan aspek tanggapan dan reaksi.

Kata Kunci: *Aplikasi canva, Digital Moodboard, Media Pembelajaran*

Abstract

The *canva* application is an application that can be operated using android or a computer. The *canva* application can be used as a tool in the educational realm. This research uses *canva* application as a literature tool to compile digital *moodboard* s. The aim of this research is to describe the results of compiling a digital *moodboard* , describe the level of students' creativity and describe students' responses to implementing the *canva* application. The research is quantitative descriptive research with a research design using a one shot case study. The data collection technique was carried out using two methods, namely, an assessment sheet in the form of product result assessment and creativity assessment, then a questionnaire to determine students' responses. The results obtained in this research are 1) product results in the form of digital *moodboard* s which are measured using the arrangement and red thread aspects, 2) the level of students' creativity which is measured using the novelty, heuristic and elaboration aspects, 3) students' responses to the application of the *canva* application using the aspects response and reaction.

Keyword: *Canva Application, Digital Moodboard, Instructional Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang penting untuk dimiliki oleh setiap individu didalam sebuah negara (Rabiah, 2019). Kualitas mutu pendidikan di Indonesia ditentukan oleh adanya kurikulum, Kurikulum pendidikan di Indonesia pada tahun 2006, menggunakan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), lalu berganti menjadi K13 (Kurikulum 13), dan tetap mengacu pada Kebijakan Standar Nasional Pendidikan (Wahzudik, 2018). Tahun 2022 Kurikulum di Indonesia kemudian berganti menjadi kurikulum merdeka, Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang difokuskan pada pembelajaran, Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk mendapatkan peningkatan kemampuan dari peserta didik melalui peningkatan keahlian dalam bidang tertentu, disesuaikan dengan bidang yang diminati oleh peserta didik (Yaelasari dan Astuti, 2022). Banyak sekolah yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dari tahun 2022, salah satunya adalah SMK Negeri 8 Surabaya, memiliki beberapa jurusan yang disesuaikan dengan minat peserta didik. Salah satunya adalah jurusan busana yang dibagi menjadi fase E dan fase F.

Pada penelitian ini, membahas mengenai sebuah permasalahan di fase F elemen KK1 capaian pembelajaran, gaya dan pengembangan desain, TP 6 "peserta didik mampu menyusun *moodboard* sesuai konsep gaya (*style*), penerapan *trend*, penerapan *Sustainable fashion*, dan tema desain busana yang dipilih dengan benar", dan ATP 6.1 "menyusun *moodboard* sesuai konsep gaya (*style*), penerapan *trend*, penerapan *sustainable fashion*, dan tema desain busana". *Moodboard* merupakan sebuah ide yang terbentuk dari beberapa kumpulan gambar yang disusun menjadi satu untuk menjadi sebuah patokan

dalam menciptakan sebuah karya (Tanaya, dkk., 2022). Materi menyusun *moodboard* sudah dilaksanakan secara manual menggunakan majalah bekas di kelas XI busana 3, mendapatkan hasil *moodboard* yang monoton pada penataannya, kurang memiliki kreativitas pada pemilihan sumber ide. Adanya perkembangan teknologi dan informasi, *moodboard* dapat disusun atau dibuat secara manual dan *moodboard* dapat disusun secara digital menggunakan aplikasi yang ada pada android ataupun komputer (Jannah, dkk., 2021). Terdapat beberapa aplikasi yang dapat dioperasikan menggunakan android ataupun komputer. Aplikasi *canva* merupakan aplikasi yang memiliki beragam fitur gratis, mulai dari beragam pilihan *template* gratis, beragam *tools* yang mudah digunakan. Aplikasi *canva* juga bisa diakses di internet dengan *link* www.canva.com, hal ini memudahkan penggunanya yang memiliki android dengan memori penuh untuk tetap bisa mengakses aplikasi *canva* (Hapsari dan Zulherman, 2021). Aplikasi *canva* dapat di manfaatkan dalam ranah pendidikan (Pelangi, 2020). Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti ingin menggunakan aplikasi *canva* yang dioperasikan menggunakan android sebagai media pembelajaran menyusun digital *moodboard*. Peserta didik dapat memanfaatkan android untuk menemukan sumber ide dan mencari gambar, kemudian disusun menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* memudahkan penggunanya dalam mendesain, karena memiliki beragam pilihan *template* yang bisa digunakan menjadi referensi dalam mendesain (Pelangi, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil menyusun digital *moodboard* peserta didik setelah menerapkan aplikasi *canva*, mendeskripsikan tingkat kreativitas peserta didik setelah menerapkan aplikasi *canva* dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penerapan aplikasi *canva*. Batasan penelitian pada penelitian ini dilakukan hanya pada kelas XI Busana 3 dengan jumlah 33 peserta didik jurusan busana SMK Negeri 8 Surabaya, dilakukan pada elemen KK 1, capaian pembelajaran gaya dan pengembangan desain. Tp 6, peserta didik dapat menyusun *moodboard* sesuai gaya (*style*), Tren, penerapan *sustainable fashion*, dan tema desain busana yang dipilih. Dan berfokus pada hasil *digital moodboard* menerapkan aplikasi *canva* menggunakan android di kelas XI Busana SMK Negeri 8 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, menggunakan desain *one – shot case study*. Pengambilan data dilaksanakan di SMK Negeri 8 Surabaya. Berlokasi di Jl. kamboja No.18, Ketabang, Kec. Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur 60272. Populasi yang digunakan

dalam penelitian ini ialah kelas XI busana yang memiliki 3 rumpun kelas, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI busana 3 yang terdiri dari 33 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian dan angket respon. Selanjutnya adalah cara untuk menganalisis data berupa lembar penilaian dengan penilaian deskriptif 0 – 100 dengan rumus, sebagai berikut ini :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Jawaban Responden}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\% =$$

(Sugiyono, 2019 : 173)

Skor yang diperoleh dikategorikan dengan kategori penilaian sangat kurang baik hingga sangat baik, seperti berikut :

Tabel 1 Kategori Penilaian Hasil Produk dan Kreativitas

Rentang Nilai (%)	Kategori
0-20	Sangat Kurang Baik
21-40	Kurang Baik
41-60	Cukup Baik
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

(Sudaryono, 2014:101)

Hasil angket respon, dihitung menggunakan rumus rata – rata seperti berikut :

$$Skor\ rata - rata = \frac{\text{Jumlah Seluruh Data}}{\text{Banyak Data}} =$$

(Sugiyono, 2019 : 147)

Hasil angket respon menggunakan skala likert, dengan empat kriteria yaitu, seperti berikut :

Tabel 2 Kriteria Skor Hasil Respon Peserta Didik

Rentang Penilaian	Kategori
3,1 - 4	Sangat Baik
2,1 - 3	Baik
1,1 - 2	Tidak Baik
0 – 1	Sangat Tidak Baik

Sumber : Sugiyono, 2019 : 147)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil menyusun digital *moodboard* diukur menggunakan rubrik penilaian dengan aspek penataan dan aspek benang merah yang digambarkan dengan tabel, seperti berikut :

Tabel 3 *Presentase* Hasil Tiap Indikator

No.	Aspek	Indikator	Nilai	(%)
1.	Penataan	<i>Point of interest</i>	302	92%
		Keseimbangan	304	92%
		Irama	298	90%
		Kesatuan	296	90%
2.	Benang Merah	<i>Style</i>	314	95%
		Tren	322	98%
		<i>Sustainable Fashion</i>	222	97%
		Tema :		
		Sumber Ide	326	99%
		Warna Palet	314	95%
		Font Judul	312	95%
Jumlah			3010	912%
Rata-rata Keseluruhan			91%	

Data nilai digital *moodboard* peserta didik terlihat dari tabel 3 menggambarkan hasil nilai menyusun *digital moodboard* pada tiap indikator. Pada aspek penataan dibagi menjadi 4 indikator. Indikator pertama, *point of interest* mendapatkan nilai 302 dari 33 peserta didik dengan *presentase* 92%, indikator kedua, keseimbangan mendapatkan nilai 304 dari 33 peserta didik dengan *presentase* 92%, indikator ketiga, irama mendapatkan nilai 298 dengan *presentase* 90%. Pada aspek benang merah dibagi menjadi indikator *style* mendapatkan nilai 314 dengan *presentase* 95%, indikator tren mendapatkan nilai 322 dengan *presentase* 98%, indikator sustainable fashion mendapatkan nilai 222 dengan *presentase* 97%, indikator tema dibagi menjadi sumber ide dengan nilai 326 mendapatkan *presentase* 99%, warna palet mendapatkan nilai 314 dengan *presentase* 95%, dan font judul mendapatkan nilai 312 dengan *presentase* 95%. *Presentase* untuk seluruh peserta didik di kelas XI Busana 3 mendapatkan 91%.

Dari penjabaran tiap indikator di atas, data nilai peserta didik dapat dikategorikan menjadi kategori sangat kurang baik hingga sangat baik, digambarkan pada tabel seperti berikut :

Tabel 4 Hasil Menyusun Digital *Moodboard* Berdasarkan Kategori

No	Rentang Nilai	Banyak Peserta Didik	%	Kategori
1	0 – 20	0	0%	Sangat Kurang Baik
2	21- 40	0	0%	Kurang Baik
3	41 – 60	0	0%	Cukup Baik
4	61 – 80	2	6%	Baik
5	81 – 100	31	94%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 hasil produk berupa digital *moodboard* menggunakan aplikasi *canva* menunjukkan bahwa tidak ada atau 0% peserta didik yang tergolong sangat kurang baik dengan rentang nilai 0-20, rentang nilai 21-40 tergolong kurang baik, dan rentang 41-60 tergolong cukup baik. Rentang nilai 61-80 terdapat dua peserta didik dengan *presentase* 6% dan tergolong baik. Tiga puluh satu sisanya mendapatkan rentang nilai 81-100 dengan *presentase* 94% dan tergolong dalam kategori sangat baik.

Data kreativitas digital *moodboard* peserta didik diukur menggunakan 3 aspek kreativitas produk, yaitu aspek kebaruan mencakup sumber ide yang digunakan peserta didik, aspek *heuristik* mencakup hasil penataan digital *moodboard* peserta didik, dan elaborasi atau keterperincian peserta didik dalam menjelaskan sumber ide yang digunakan pada konsep. Penjabaran mengenai hasil tiap indikator kreativitas digambarkan seperti tabel berikut ini :

Tabel 5 Hasil *Presentase* Tiap Indikator

No	Aspek	Indikator	Nilai	(%)
1	Kebaruan	Sumber Ide	575	97%
2	<i>Heuristik</i>	Gaya Penataan	555	84%
3	Elaborasi	Menjelaskan tema dan sumber ide	491	99%
		Menyebutkan <i>style</i> dan menjelaskan bentuk busana	495	100%
		Menjelaskan bahan <i>lace</i>	423	85%
		Menjelaskan jenis <i>upcycle</i> yang digunakan	485	98%
	Jumlah		3024	554%
	Rata - rata Keseluruhan		92,3%	

Data nilai *digital moodboard* pada tabel 5 menggambarkan hasil nilai peserta didik pada tiap indikator. Pada aspek kebaruan mendapatkan nilai 575 dari 33 peserta didik dengan *presentase* 97%. Aspek *heuristik* mendapatkan nilai 555 dari 33 peserta didik dengan *presentase* 84%. Pada aspek elaborasi dibagi menjadi indikator menjelaskan tema dan sumber ide mendapatkan nilai 491 dari 33 peserta didik dengan *presentase* 99%. Indikator menyebutkan *style* dan menjelaskan bentuk busana mendapatkan nilai 495 dari 33 peserta didik dengan *presentase* 100%. Indikator menjelaskan bahan lace mendapatkan nilai 423 dari 33 peserta didik dengan *presentase* 85%. Dan indikator menjelaskan jenis *upcycle* yang digunakan mendapatkan nilai 485 dari 33 peserta didik dengan *presentase* 98%.

Dari penjabaran tiap indikator di atas, data nilai peserta didik dapat dikategorikan menjadi kategori sangat kurang baik hingga sangat baik, seperti berikut ini :

Tabel 6 Hasil Nilai Kreativitas Berdasarkan Kategori

No	Rentang Nilai	Banyak Peserta Didik	%	Kategori
1	0 – 20	0	0%	Sangat Kurang Baik
2	21- 40	0	0%	Kurang Baik
3	41 – 60	0	0%	Cukup Baik
4	61 – 80	1	3%	Baik
5	81 – 100	32	97%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6 pada rentang 0-20 tergolong sangat kurang baik, rentang 21-40 tergolong kurang baik dan rentang 41-60 tergolong cukup baik memperoleh *presentase* 0%. Rentang nilai 61-80 terdapat satu peserta didik yang tergolong kategori baik. tiga puluh dua peserta didik memperoleh rentang nilai 81 – 100 tergolong sangat baik.

Respon pada penelitian ini menggunakan aspek tanggapan dan aspek reaksi. Pertama, aspek tanggapan terbentuk dari indikator format dan relevansi. Kedua, aspek reaksi terbentuk dari 3 indikator, ketertarikan, kepuasan dan percaya diri. Pilihan jawaban angket respon terbentuk dari 4 pilihan jawaban yaitu, sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat setuju. Pilihan jawaban disusun dalam bentuk tabel, seperti berikut :

Tabel 7 Hasil Rata – rata Jawaban dari Tiap Indikator

No	Aspek	Indikator	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)	Rata- rata
1	Tanggapan	Format	18	43	4	1	3,18
		Relevansi	38	59	2	0	3,36
2	Reaksi	Kemenarikan	15	47	4	0	3,16
		Kepuasan	23	39	3	1	3,27
		Percaya Diri	9	24	0	0	3,27
Jumlah							16,24
Rata – rata Keseluruhan							3,248

Dari tabel 7 dapat terlihat bahwa jumlah dari kriteria jawaban yang dipilih oleh peserta didik 33 peserta didik terdapat 330 data jawaban. Aspek tanggapan pada indikator format mendapatkan jumlah 18 yang menunjuk kriteria sangat setuju, 43 yang menunjuk kriteria setuju, 4 jawaban menunjuk tidak setuju dan 1 yang menunjuk sangat tidak setuju. pada indikator relevansi mendapatkan 59 pilihan jawaban yang menunjuk kriteria sangat setuju, 38 menunjuk kriteria setuju, 4 menunjuk tidak setuju dan nol peserta didik menunjuk kriteria sangat tidak setuju. Aspek reaksi mempunyai indikator kemenarikan mendapatkan jumlah 15 yang menunjuk kriteria sangat setuju, 47 menunjuk kriteria setuju, 4 jawaban menunjuk kriteria tidak setuju dan tidak ada yang menunjuk kriteria sangat tidak setuju. Indikator kepuasan 23 jawaban menunjuk kriteria sangat setuju, 39 menunjuk kriteria setuju, 3 menunjuk kriteria tidak setuju dan 1 menunjuk kriteria sangat tidak setuju. Pada indikator percaya diri terdapat 9 jawaban yang menunjuk kriteria sangat setuju, 24 menunjuk kriteria setuju, tidak ada yang menunjuk kriteria tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Data angket respon individu peserta didik, dihitung hasil akhirnya kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori sangat tidak baik hingga sangat baik, disusun dalam bentuk tabel, sebagai berikut :

Tabel 8 Hasil Rata – rata Jawaban Peserta Didik Berdasarkan Kategori

Skor Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Rata – rata	Kategori
0-1,1	0	0	Sangat Tidak Baik
1,1-2	0	0	Tidak Baik
2,1-3	19	3,521	Baik
3,1-4	14	2,921	Sangat Baik

Dilihat dari tabel 8 di atas menunjukkan bahwa 14 peserta didik mendapatkan hasil sangat baik dengan rata – rata 2,921, 19 peserta didik mendapatkan hasil baik dengan rata – rata 3,521 dan nol peserta didik yang mencapai nilai rata – rata tidak baik maupun sangat tidak baik.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada 33 peserta didik di kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya. Menerapkan aplikasi *canva* untuk menyusun digital *moodboard* pada materi menyusun *moodboard* di elemen KK1. Hasil penelitian penilaian produk berupa digital *moodboard* mendapatkan rentang nilai tertinggi yaitu, 81-100 didapatkan oleh 31 peserta didik, dengan *presentase* 94% dan rentang nilai 61 – 80 diterima oleh 2 peserta didik termasuk baik dengan *presentase* 6%. Tidak ada yang mendapatkan interval nilai 0-20 termasuk sangat kurang baik, 21-40 termasuk kurang baik , dan 41-60 termasuk cukup baik sehingga *presentase* yang didapatkan juga 0%.

Dari penjabaran tersebut menunjukkan bahwa hasil produk peserta didik dalam menyusun digital *moodboard* sebanyak 94% dari 33 peserta didik termasuk ke dalam hasil produk memperoleh kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *canva* dapat digunakan dalam ranah pendidikan (Pelangi, 2020). Hasil digital *moodboard* peserta didik di ukur menggunakan rubrik penilaian dengan dua aspek yaitu, aspek penataan yang mempertimbangkan prinsip desain *point of interest*, keseimbangan, irama dan kesatuan (Grimsgaard, 2022 : 8). Aspek benang merah merupakan hubungan yang mempertimbangkan keterkaitan antar gambar dengan konsep yang telah dibuat disesuaikan dengan elemen pada *moodboard* (Anggarini, dkk., 2020).

Hasil penelitian terdahulu, menggunakan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran dalam membuat desain digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mawardi, 2022). Hasil produk peserta didik berupa desain digital menggunakan aplikasi *canva* mendapatkan nilai lebih tinggi daripada nilai desain produk secara manual (Harmawan dan Lodra, 2022). Hasil digital *moodboard* peserta didik disusun menggunakan aplikasi *canva* yang memiliki beragam fitur, *tools* dan *template*, dinilai mampu meningkatkan kreativitas penggunaanya dalam membuat sebuah desain (Astuti, 2022).

Lembar penilaian kreativitas yang di ukur dari hasil digital *moodboard* 33 peserta didik kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya. Memperoleh rentang nilai tertinggi yaitu, 81-100 dicapai oleh 32 peserta didik, dengan *presentase* 97% dan rentang nilai 61 – 80 dicapai oleh 1 peserta didik mendapatkan kategori baik dengan *presentase* 3%. Tidak ada yang mendapatkan interval nilai 0-20 dengan kedudukan sangat kurang baik, 21-40 dengan

kedudukan kurang baik , dan 41-60 dengan kedudukan cukup baik sehingga *presentase* yang didapatkan juga 0%.

Dari penjabaran tersebut menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik dalam menyusun digital *moodboard* sebanyak 97% dari 33 peserta didik termasuk ke dalam tingkat kreativitas memperoleh kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan hasil menyusun digital *moodboard* menggunakan fitur, *template* pada aplikasi *canva* membuat peserta didik memiliki peningkatan pada kreativitas. Kreativitas diukur dalam penelitian ini adalah aspek kebaruan, merupakan hasil produk yang dibuat dengan menunjukkan kebaruan yang belum dibuat sebelumnya. Aspek *heuristik* adalah menghasilkan sebuah karya dengan metode yang berbeda, dan aspek elaborasi merupakan kemampuan seseorang dalam menjabarkan sebuah ide dengan rinci. (Arizal N, 2022; Dean, dkk., 2006).

Dari penjabaran di atas sesuai dengan penelitian terdahulu bahwa, menyusun desain menggunakan aplikasi *canva* dapat membantu peserta didik dalam mencari gambar melalui platform android seperti *google* dan *pinterest*. Selain memudahkan peserta didik fitur – fitur dalam aplikasi *canva* mampu meningkatkan kreativitas penggunanya dalam membuat sebuah desain (Leviasari, 2021).

Hasil angket respon peserta didik kelas XI Busana 3 terdiri dari 33 peserta didik memperoleh hasil dengan kriteria sangat baik. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik terdiri dari 10 butir pertanyaan mengenai rasa terbantu peserta didik saat menggunakan aplikasi *canva*. Kriteria jawaban responden dimulai dari sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sebanyak 124 jawaban peserta didik yang menunjuk kriteria sangat setuju, 191 jawaban peserta didik yang menunjuk kriteria setuju, 13 peserta didik menunjuk kriteria tidak setuju dan 2 jawaban peserta didik yang menunjuk kriteria sangat tidak setuju. Aspek – aspek yang digunakan adalah aspek tanggapan yang terdiri dari dua indikator yaitu, format dihubungkan dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu, pengunduhan dan penggunaan, pada indikator ini 18 jawaban yang menunjuk kriteria sangat setuju, 43 jawaban yang menunjuk kriteria setuju, 4 jawaban yang menunjuk kriteria tidak setuju dan 1 jawaban yang menunjuk kriteria sangat tidak setuju. indikator relevansi dihubungkan dengan keselarasan media pembelajaran yang digunakan dengan media pembelajaran sebelumnya, pada indikator ini, terdapat 38 jawaban yang menunjuk kriteria sangat setuju, 59 jawaban dari peserta didik yang menunjuk kriteria setuju, 2 peserta didik menunjuk jawaban dengan kriteria tidak setuju dan nol peserta didik yang menunjuk kriteria sangat tidak setuju. Reaksi yang terdiri dari tiga indikator yaitu, ketertarikan mengenai minat peserta didik terhadap aplikasi *canva* yang diberikan, pada indikator ini mendapatkan 15 jawaban yang menunjuk kriteria sangat setuju, 47 peserta didik yang menunjuk kriteria

setuju, 4 jawaban yang menunjuk kriteria tidak setuju dan nol peserta didik yang memberikan jawaban dengan kriteria sangat tidak setuju. Kepuasan peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang diberikan, mendapatkan 24 jawaban peserta didik menunjuk kriteria sangat setuju, 39 peserta didik memberikan jawaban dengan menunjuk kriteria setuju, 3 jawaban peserta didik yang menunjuk jawaban tidak setuju dan 1 peserta didik yang menunjuk jawaban sangat tidak setuju. Indikator percaya diri yang dimiliki peserta didik terhadap hasil digital *moodboard* menggunakan media pembelajaran yang baru mendapatkan jumlah jawaban 9 dengan kriteria sangat setuju, 24 dengan kriteria setuju dan nol dari peserta didik yang memasukkan jawaban dengan kriteria tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Aspek – aspek tersebut didapat dari penelitian terdahulu yang mendapatkan hasil sangat baik terhadap penerapan media pembelajaran (Lijana, 2018). Penerapan aplikasi *canva* juga mendapatkan hasil respon dengan kategori sangat baik dan membuat peserta didik bersemangat dalam membuat sebuah desain produk (Fahrudin, 2023).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *canva* pada elemen KK1 dalam materi menyusun digital *moodboard* di kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya, mendapatkan hasil produk berupa digital *moodboard* dan kreativitas peserta didik menduduki kategori sangat baik, hasil respon peserta didik juga mendapatkan kriteria sangat baik dan aplikasi *canva* dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran di dalam kelas, untuk mengikuti perkembangan zaman dan menghasilkan hasil digital *moodboard* yang dibuat dengan fitur, *tools* dan *template* yang mudah dioperasikan tanpa adanya keterbatasan majalah dan media cetak. Hal tersebut sama dengan hasil penelitian berupa aplikasi *canva* ialah aplikasi yang mudah digunakan oleh pemula (Anggraeny, dkk, 2021). Membuat desain menggunakan aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar penggunanya dan mendapatkan respon positif dari penggunanya (Astuti, 2022). Aplikasi *canva* memiliki fitur – fitur yang dapat digunakan dan membantu meningkatkan kreativitas penggunanya (Leviasari, 2021).

SIMPULAN

Penerapan aplikasi *canva* untuk menyusun *digital moodboard* dapat meningkatkan nilai hasil produk peserta didik, dibuktikan dengan hasil digital *moodboard* pada aspek penataan mendapatkan 91% dan aspek benang mendapatkan 97% dengan kategori sangat baik. Penerapan aplikasi *canva* membuat peserta didik mendapatkan sumber ide yang berbeda dari setiap peserta didik dilihat dari hasil *digital moodboard* peserta didik pada aspek kebaruan mendapatkan 97%, aspek *heuristik* mendapatkan 84%, selanjutnya aspek

elaborasi dengan *presentase* 96% mencapai kedudukan sangat baik, dan angket respon peserta didik aspek tanggapan memperoleh rata – rata jawaban 3,2 dari 2 indikator, dan aspek reaksi mendapatkan rata – rata 3,3 dari 3 indikator.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A., Agnes Natalia Bangun, D., Irpan Saripudin, dan, Studi Desain Grafis, P., Teknik Grafika Penerbitan, J., & Negeri Jakarta, P. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. In *Journal Printing and Packaging Technology* (Vol. 1).
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, A., Ilham, M., Raharjo, P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi *CANVA* pada Ponsel Pintar. *JATTEC*, 2(2), 1–6. <https://www.youtube.com/channel/>
- Arizal N. (2022). *Membangun Kreatifitas Produk Makanan pada Masyarakat*. 1(1), 1–8.
- Astuti, Y. D. (2022). *Pengaruh Media Canva Terhadap Keterampilan Menulis Surat Undangan Tidak Resmi Siswa Kelas V Sd Insan Mulya Kota Baru Driyorejo*. 9, 1–45. <https://www.canva.com/desain>.
- Dean, D., Hender, J., Rodgers, T., & Santanen, E. (2006). Identifying Quality, Novel, and Creative Ideas: Constructs and Scales for Idea Evaluation. *Journal of the Association for Information Systems*, 7(10), 646–699. <https://doi.org/10.17705/1jais.00106>
- Fahrudin, A. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI DESAIN POSTER SEDERHANA PADA KELAS XI BROADCASTING PERFILMAN SMK NEGERI 2 KEDIRI*. 1–40.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Jannah, S. H. L., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2021). Pengembangan Media *Moodboard* Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v12i1.32799>
- Leviasari, R. A. (2021). *Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Lijana. (2018). *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Pada Materi Ekologi di Kelas X SMA*. 1–10.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan

Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. In *Jurnal Sasindo Unpam* (Vol. 8, Issue 2).

Rabiah, S. (2019). *Manajemen Pendidikan Tinggi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Management of Higher Education in Improving the Quality of Education*. 6(1), 1–10.
<http://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JSM>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta

Sudaryono. (2014). *Metodologi Riset Di Bidang Ti (Panduan Praktis Teori Dan Contoh)*. Yogyakarta: Andi.

Tanaya, L. M., Mayuni, P. A., & Angendari, M. D. (2022). Pengembangan Media *Moodboard* Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Seririt. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(1), 11–19.
<https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i1.43786>

Wahzudik, N. (2018). Kendala dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(2), 1–11. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i2.26712>

Wanda Grimsgaard. (2022). *Design and Strategy a step by step Guiede*.
https://www.google.com/books/edition/_/EHmHEAAQBAJ?gbpv=1

Yaelasari, M., & Yuni Astuti, V. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Cara Belajar Siswa Untuk Semua Mata Pelajaran (Studi Kasus Pembelajaran Tatap Muka di SMK INFOKOM Bogor). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(7), 584–591.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v3i7.1041>