

The Role Of Interactive Learning Media Based On Canva In Supporting Student Learning Outcomes

Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Mendukung Hasil Belajar Siswa

Meliyanti ¹⁾; Imma Rachayu ²⁾; Yenni Fitria ³⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Komputer, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ meliyantimeliyanti00553@gmail.com

How to Cite :

Meliyanti, Rachayu, I., Fitria, Y. (2026). The Role Of Interactive Learning Media Based On Canva In Supporting Student Learning Outcomes. *Jurnal Komputer Indonesia*, 5(2).

ARTICLE HISTORY

Received [12 Mei 2026]

Revised [17 Juni 2026]

Accepted [19 Juni 2026]

KEYWORDS

Interactive Learning Materials, Canva, Learning Outcomes, Student Responses.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam mendukung hasil belajar siswa serta respon siswa terhadap penggunaannya pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan di kelas X TKJT 2. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas X TKJT 2 dan 1 orang guru. Angket diisi oleh 26 siswa, sedangkan wawancara dilakukan kepada 10 siswa dan 1 guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berperan dalam mendukung hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penggunaan Canva juga membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Respon siswa terhadap penggunaan media Canva memperoleh persentase sebesar 89,43% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap aspek materi, tampilan media, serta interaktivitas dan pemanfaatan teknologi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berperan positif dalam mendukung hasil belajar siswa dan memperoleh respon yang sangat baik dari siswa.

ABSTRACT

This study aims to find out the role of Canva-based interactive learning media in supporting student learning outcomes and students' responses to its use in the Computer and Network Engineering subject for class X TKJT 2. The study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques including observation, interviews, and questionnaires. The research subjects consist of class X TKJT 2 students and one teacher. The questionnaire was filled out by 26 students, while interviews were conducted with 10 students and 1 teacher. The results of the study show that Canva-based interactive learning media plays a role in supporting student learning outcomes by presenting material in a more interesting, interactive, and easy-to-understand way. Using Canva also helps increase students' attention, motivation, and activeness during the learning process. Students' responses to the use of Canva media reached a percentage of 89.43%, categorized as very good. These results indicate that students give Positive responses towards the material aspects, media appearance, as well as interactivity and use of technology. Based on the research results, it can be concluded that interactive learning media based on Canva plays a positive role in supporting students' learning outcomes and receives a very good response from students.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat semakin menyadari akan pentingnya peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya pendidikan yang sesuai dengan era globalisasi ini. Dengan melihat kenyataan tersebut, dunia pendidikan saat ini berlomba-lomba untuk mengembangkan kemampuannya di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, media interaktif sebagai sarana yang sangat penting untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik serta bisa menyalurkan informasi pelajaran dengan baik, sehingga informasi pelajaran dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. (Hardiyantari, 2017)

Pendidikan merupakan usaha dasar untuk mengembangkan potensi manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan membantu individu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Salah satu lembaga yang berperan dalam proses pendidikan adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar serta memberikan pendidikan sesuai dengan jenjang dan bidang yang ada. (Rachayu et al., 2021). Di dalam proses pendidikan, salah satu hal yang sangat penting adalah motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, para pendidik perlu mencari berbagai cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, telah muncul inovasi baru dalam membentuk media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. (Munawir et al., 2024)

Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. (Rachayu et al., 2021). Berdasarkan pengertian media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkonkretkan hal yang bersifat abstrak kepada siswa akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (Rusmin Husain & Ditya Ibrahim, 2021)

Media pembelajaran interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif juga dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. (Munawir et al., 2024)

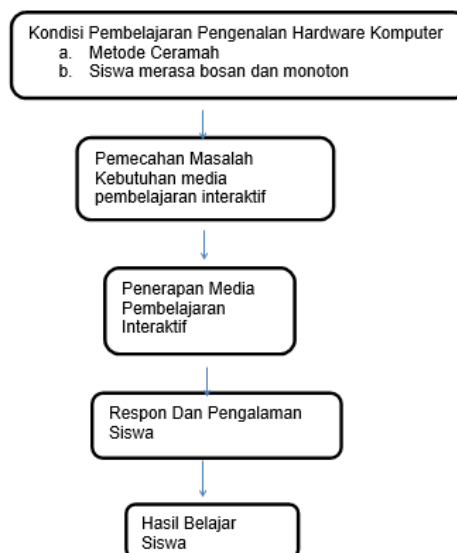
Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan guru di SMKN 1 Kota Bengkulu. Pada saat ini guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu pembelajaran, mereka masih menggunakan metode yang lama seperti buku dan papan tulis, namun kurang efektif untuk materi yang membutuhkan gambaran dinamis. Respon siswa terhadap metode pembelajaran yang saat ini digunakan cenderung pasif, mereka jarang bertanya atau berinteraksi aktif karena merasa monoton dan kurang menarik. Metode pembelajaran yang digunakan saat ini adalah metode ceramah yang mana metode ini digunakan guru untuk menjelaskan konsep teori dan metode diskusi digunakan agar siswa dapat bertukar pendapat untuk menyelesaikan suatu masalah. Salah satu kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi pengenalan hardware yaitu keterbatasan media dan alat peraga, karena tidak semua sekolah memiliki perangkat keras yang bisa dibongkar untuk diperlihatkan ke siswa sehingga perlu adanya media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu guru atau alternatif lain dalam memberikan materi pembelajaran. Guru juga berharap dalam pembelajaran materi pengenalan hardware dapat digunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menyajikan animasi menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Canva, yang menyediakan berbagai fitur menarik seperti template presentasi, animasi, dan elemen visual yang dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi pembelajaran yang monoton, meningkatkan minat dan keaktifan siswa, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik guna membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media dapat berupa buku, gambar, video, komputer, maupun teknologi digital lainnya yang mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain memudahkan penyampaian materi, meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, menghemat waktu, meningkatkan kualitas hasil belajar, serta membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Selain itu, media pembelajaran berfungsi menarik perhatian siswa (fungsi atensi), membangkitkan minat dan sikap positif (fungsi afektif), membantu pemahaman dan daya ingat (fungsi kognitif), serta memfasilitasi siswa yang mengalami kesulitan belajar (fungsi kompensatoris). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong lahirnya berbagai inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan partisipasi, rasa ingin tahu, serta kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan saat ini adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur dan template untuk membuat presentasi, infografis, video pembelajaran, maupun media visual lainnya secara mudah dan menarik. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran membantu guru menyajikan materi secara lebih kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan kombinasi unsur teks, gambar, animasi, dan multimedia, media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi yang bersifat abstrak, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir ini bertujuan sebagai landasan sistematis dalam berfikir dan menguraikan masalah-masalah yang dibahas dalam skripsi ini. Gambaran ini mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pengenalan hardware komputer, Untuk memudahkan penelitian ini, penulis membuat kerangka pikir, sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

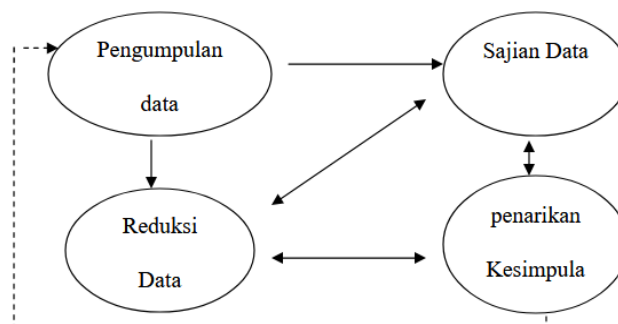
Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Bengkulu yang beralamat di Jalan Jati No. 41 Padang Jati, Kecamatan Ratu Samban, Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang berjumlah 36 orang.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena secara sistematis berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Data penelitian diperoleh dari sumber primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan, serta angket kepada siswa. Adapun data sekunder diperoleh dari dokumen pembelajaran, seperti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, angket (kuesioner), dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva serta aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, lembar angket, pedoman wawancara, dan soal tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkesinambungan selama proses penelitian untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai peran media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam mendukung hasil belajar siswa.

Penarikan kesimpulan menyangkut interpretasi peneliti, yaitu pengembangan makna dari data yang ditampilkan. Kesimpulan yang masih kaku senantiasa di verifikasi selama penelitian berlangsung, sehingga diperoleh kesimpulan yang kredibilitas dan objektivitasnya terjamin. Verifikasi bisa berupa pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran peneliti saat mengadakan pencatatan atau bisa berupa suatu tinjauan ulang terhadap catatan-catatan di lapangan.



Gambar 2. Skema Teknik Analisis Data, Model

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, perpanjangan pengamatan, dan peningkatan ketekunan. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi pada sumber yang sama sehingga data yang diperoleh dapat saling menguatkan. Selain itu, peneliti melakukan perpanjangan pengamatan dengan kembali ke lapangan untuk melakukan observasi dan wawancara secara berulang guna memperoleh informasi yang lebih mendalam serta membangun hubungan yang baik dengan narasumber sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan objektif. Peningkatan ketekunan dilakukan melalui pengamatan yang cermat dan berkesinambungan terhadap proses pembelajaran sehingga data yang diperoleh dapat dicatat secara sistematis dan konsisten. Melalui ketiga teknik tersebut, data penelitian diharapkan memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang tinggi sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Mendukung Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada siswa. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran

interaktif berbasis Canva untuk melihat aktivitas pembelajaran siswa di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa guna memperoleh informasi mengenai peran Canva dalam pembelajaran serta pengalaman siswa selama menggunakan media tersebut. Selain itu, angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Data yang diperoleh dari ketiga teknik pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan dasar dalam menjawab rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif. Siswa terlihat memperhatikan materi yang disampaikan dengan lebih fokus dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Dari pengamatan yang dilakukan, beberapa aspek penting terkait partisipasi siswa dapat diidentifikasi dan dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

No	Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
1	Partisipasi dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran	Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai.
2	Interaksi antar siswa	Interaksi antar siswa berlangsung sangat positif. Siswa lebih berani bertanya ketika mengalami kesulitan memahami materi.
3	Pemahaman siswa terhadap materi	Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan terlihat jelas. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan pengajar serta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.
4	Motivasi belajar siswa	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat dilihat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas. Gambar, warna, animasi, dan video yang terdapat dalam Canva membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.
5	Pencapaian hasil belajar siswa	Media Canva ini terlihat sangat membantu siswa memahami materi sehingga memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan guru. Penyajian materi secara visual membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah. Informasi yang disajikan dalam bentuk gambar dan ilustrasi membuat materi lebih mudah diingat.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, penggunaan media interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Saat guru menyampaikan materi melalui Canva, siswa terlihat lebih fokus karena tampilan materi yang menggabungkan teks, gambar, warna, dan animasi sehingga lebih menarik dibanding metode ceramah.

Hasil ini sejalan dengan Putri dkk. (2021) bahwa Canva merupakan media digital yang mampu menyajikan materi secara menarik, kreatif, dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Selama pembelajaran, siswa juga lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memberikan tanggapan, yang menunjukkan terciptanya suasana belajar yang interaktif. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran menurut Sari & Siska (2023), yaitu sebagai penyalur pesan, pembangkit minat dan rasa ingin tahu, serta peningkat motivasi belajar.

Dari sisi hasil belajar, sebagian besar siswa mampu memahami materi dengan lebih baik, terlihat dari kemampuan menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas dengan benar. Temuan ini mendukung pendapat Sudjana (Utomo, 2017) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Sebagai ilustrasi, berikut foto yang menunjukkan suasana pembelajaran di kelas:



Gambar 3. Siswa Kelas X TKJT 2 Sedang Dalam Proses Pembelajaran

Dengan demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendukung kualitas hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat teori (Dewi,2023) yang menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah memperkuat proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisien proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. rekap 15 indikator

No	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kategori
1	Indikator 1	119	130	91,53%	Sangat Baik
2	Indikator 2	118	130	90%	Sangat Baik
3	Indikator 3	120	130	92,30%	Sangat Baik
4	Indikator 4	115	130	88,46%	Sangat Baik
5	Indikator 5	116	130	89,23%	Sangat Baik
6	Indikator 6	118	130	90,76%	Sangat Baik
7	Indikator 7	117	130	90%	Sangat Baik
8	Indikator 8	109	130	83,84%	Sangat Baik
9	Indikator 9	110	130	84,61%	Sangat Baik
10	Indikator 10	113	130	86,92%	Sangat Baik
11	Indikator 11	120	130	92,30%	Sangat Baik
12	Indikator 12	120	130	92,30%	Sangat Baik
13	Indikator 13	121	130	93,07%	Sangat Baik
14	Indikator 14	112	130	86,15%	Sangat Baik
15	Indikator 15	117	130	90%	Sangat Baik
Jumlah		1.745	1950	1.341,47%/15 = 89,43%	

Berdasarkan hasil pengolahan data angket yang telah diberikan kepada 26 siswa, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva terlihat mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Sebagian besar indikator memperoleh kategori baik hingga sangat baik, yang menunjukkan bahwa media Canva dinilai mampu mendukung proses pembelajaran, baik dari aspek kelayakan materi, tampilan media, maupun interaktivitas dan pemanfaatan teknologi.

Pada aspek kelayakan materi, siswa menilai bahwa materi yang disajikan melalui media Canva lebih mudah dipahami dan membantu mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada aspek tampilan media, siswa memberikan respons positif terhadap desain, kombinasi warna, gambar, dan penyajian materi yang menarik. Sementara itu, pada aspek interaktivitas dan pemanfaatan teknologi, siswa menilai bahwa media Canva mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, data angket hanya memberikan gambaran umum mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Oleh karena itu, untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman siswa dan pandangan guru terhadap

penggunaan media tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada 10 siswa dan 1 guru. Hasil wawancara tersebut digunakan untuk memperkuat dan menjelaskan temuan yang diperoleh dari data angket.

Pembahasan

Pembahasan merupakan interpretasi dari hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Pada bagian ini, peneliti menguraikan temuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil penelitian dengan tujuan penelitian untuk mengetahui peran media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam mendukung hasil belajar siswa serta respon dan pengalaman siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Mendukung Hasil Belajar Siswa adalah Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki peran yang positif dalam mendukung hasil belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru ketika menggunakan Canva dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Tampilan media yang menarik melalui penggunaan gambar, warna, animasi, dan tata letak yang terstruktur mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Guru mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena informasi disajikan secara visual dan sistematis. Hal ini sepemikiran dengan penjelasan manfaat canva bagi guru dan peserta didik menurut Garis Pelangi, (2020) dalam jurnal (Dewi,2023)

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket pada aspek kelayakan isi atau materi yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan melalui Canva sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, dan tersusun secara sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung, tetapi juga berperan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Pada aspek tampilan, hasil angket menunjukkan bahwa desain media yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Tampilan yang kreatif membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih efektif. Sementara itu, pada aspek interaktivitas dan pemanfaatan teknologi, siswa menilai bahwa Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berperan dalam meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Peningkatan pada aspek-aspek tersebut turut mendukung pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik.

Respon dan Pengalaman Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva adalah Berdasarkan hasil penelitian, respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva cenderung positif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya memperhatikan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti diskusi, tanya jawab, dan penyelesaian tugas.

Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, respon siswa terlihat positif pada seluruh aspek yang diamati.

Pada aspek Partisipasi dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai..

Pada aspek interaksi antar siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva tergolong baik. Siswa terlihat aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, siswa juga menunjukkan kerja sama yang baik saat menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu mendorong terjadinya interaksi positif antar siswa selama proses pembelajaran.

Pada aspek Pemahaman siswa terhadap materi, siswa tampak lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan guru dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Pada aspek motivasi belajar siswa, siswa terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, diperoleh informasi mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Pada pertanyaan mengenai “apakah canva membantu anda dalam belajar?”, sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi yang disajikan melalui Canva lebih mudah dipahami karena terdapat gambar, poin-poin penting, dan tampilan yang terstruktur. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan Canva membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Pada pertanyaan “bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran menggunakan media canva?”, siswa mengungkapkan bahwa desain media yang menarik membuat mereka lebih semangat mengikuti pembelajaran. Penggunaan warna, gambar, dan animasi membuat materi tidak membosankan dan lebih menyenangkan untuk dipelajari.

Pada pertanyaan “bagaimana pengaruh canva terhadap pemahaman materi?”, siswa mengungkapkan bahwa media tersebut membantu mereka mengingat materi lebih lama dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Guru juga menyatakan bahwa Canva mendukung proses pembelajaran karena dapat menyajikan materi secara lebih kreatif dan interaktif.

Pada pertanyaan “apakah ada perbedaan antara pembelajaran biasa dengan menggunakan canva?” sebagian besar siswa menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran biasa dan pembelajaran yang menggunakan media Canva. Menurut siswa, pembelajaran menggunakan Canva lebih menarik karena materi disajikan dengan kombinasi teks, gambar, warna, dan animasi yang membuat pembelajaran tidak monoton. Selain itu, siswa merasa lebih mudah memahami materi dan lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pembelajaran biasa yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dinilai kurang menarik sehingga siswa lebih mudah merasa bosan. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Hasil Angket

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 26 siswa, diperoleh persentase respon sebesar 89,43% dengan kategori sangat baik.

Pada aspek kelayakan isi atau materi, siswa memberikan tanggapan positif terhadap pernyataan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, serta membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Pada aspek tampilan media, siswa memberikan penilaian positif terhadap pernyataan mengenai kejelasan tulisan, kesesuaian penggunaan warna, kualitas gambar, dan kemenarikan desain media Canva. Mayoritas siswa setuju bahwa tampilan media membuat pembelajaran lebih menarik.

Pada aspek interaktivitas dan pemanfaatan teknologi, siswa memberikan tanggapan positif terhadap pernyataan bahwa media Canva mudah digunakan, membantu meningkatkan motivasi belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, siswa juga merasa bahwa penggunaan teknologi melalui Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan respon yang sangat baik terhadap penggunaan Canva dengan persentase sebesar 89,43%, serta mengungkapkan bahwa media tersebut membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Putri dkk. (2021) yang menyatakan bahwa Canva hadir di tengah perkembangan teknologi sebagai media yang dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melancarkan proses pembelajaran berbasis teknologi. Melalui berbagai fitur yang tersedia, Canva membantu guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan interaktif, sehingga mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif dalam mendukung hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki peran yang positif dalam mendukung hasil belajar siswa kelas X TKJT 2 pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan. Penggunaan Canva membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, dan elemen visual lainnya. Selain itu, Canva mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 89,43%. Hasil angket, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap aspek materi, tampilan media, serta interaktivitas dan pemanfaatan teknologi. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai alternatif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media tersebut untuk mendukung proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Sekolah perlu mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai seperti akses internet dan perangkat pendukung. Sementara itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, jumlah subjek yang lebih banyak, serta mengkaji aspek pembelajaran lainnya agar hasil penelitian lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif: Pengertian dan Contohnya. Panduan Mengajar. <https://www.panduanmengajar.com/2023/04/media-pembelajaran-interaktif.html>.
- Amdhi Yul, F., Yul, W. & Susanto, E.(2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu. *AtTa'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 21(2), 164-174.
- Arikunto, Suhartini, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Produk*, (Jakarta Rineka Cipta Hal 266.
- Abdulsamad, Zuchri, Dr.H, 2021, *Metode Penelitian Kualitatif*, Syakir Media Press (Hal 1-148)
- Dewi, S. M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 2135-2146
- Dina, R., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. 4(April), 1-10. <https://dio.org/10.59342/jgt.v4i1>
- Fadilah, A., Nurzakiyaah, K.R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023) Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17
- Hardiyantari Oktavia. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Inttteeeraktif Memggumakam Teknik Dinamis Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Untuk Siswa SMK Kelas X, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 4, No 1, April 2017(77-83)
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Hamna, H., & BK, M. K. U. (2022b). Science Literacy in Elementary Schools : A Comparative Study of Flipped Learning and Hybrid Learning Models. *Profesi Pendidikan Dasar*, 9(2), 132–147. <https://doi.org/10.23917/ppd.v9i2.19667>
- Hamna, & Windar. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 1–12. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/3/1>
- Ikbal. (2022). Kontrol Sosial Penggunaan Smartphone Terhadap Anak Pada Masyarakat Dusun Malempa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 4(1), 26–30. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilmiah/article/view/209/203

- Misbahul, S., Gumawang, U., Ji, B., Desa, I., & Merah, T. (n.d). PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI Abstrak. 162-175.
- Munawir Et. Al. 2024. Perancangan Media Pembelajaran Algoritma Sorting dan Queue menggunakan Pixel Game Maker MV, Jurnal Tekno Kompak 18 (1)
- MZ, A. S. A., Aprillya, M. R., & Bianto, M. A. 2022, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Darat (Eksida) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan, Vol. 8 (2025): SEMDIKJAR 8
- Mustakim, Nuralan, S., & Damayanti, R. (2020). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 84 Kota Tengah. Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(1), 69. https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article/view/101
- Marendra, Ryandi, 2020, Aplikasi Pembelajaran Hardware Komputer Berbasis Multimedia, Jurnal Multimedia Dan Android (JMA) ISSN: -Vol. 1, No. 2, September 2020 1
- Rachayu, I., Selviani, D., & Maryani, D. (2021). PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA. 2(11), 2014–2017.
- Rusmin Husain, & Ditya Ibrahim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(3), 1365-1374
- Sari, W.M., & siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma Pendahuluan Metode Penelitian, 4(2), 53-57.
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. I., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 1(April), 120-131.
- Saifudin Azwar, 2007, Tes Prestasi : Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar, Edisi 2, Bandung Pustaka Belajar, Hal .9
- Utomo, J. (2017). Analisis efektivitas pelaksanaan program adiwiyata di SMA Negeri 4 Pontianak. Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora, 8(1), 23–41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/j-psh.v8i1.22053>
- Putri Abdahamidah Dkk, 2021, Media Pembelajaran Audio Visual, Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023, Halaman 315-317
- Pollard, Barry, 2024, Hardware And Software Used In Education, <https://adivi.com/blog/hardware-and-software-used-in-education/>
- Waruwu, Marinu, 2023, Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method), Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023, Halaman 2896-2910