

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang

Nur Afifah*, Jusman Tang, Suardi Zain, Firman
Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, Sidenreng Rappang, Indonesia

*Corresponding Author: nhraffh29@gmail.com

Dikirim: 08-03-2025; Direvisi: 17-03-2025; Diterima: 20-03-2025

Abstrak: Riset ini ditujukan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan di kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. Riset ini dilatarbelakangi oleh urgensi inovasi dalam dunia pendidikan guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Dengan mengaplikasikan pendekatan eksperimental dalam desain *one-group pretest-posttest*, dengan menggunakan instrumen berupa tes (*pretest* dan *posttest*). Riset ini menyertakan 18 peserta didik yang dipilih dengan menggunakan teknik *total sampling*. Data diperoleh melalui tes sebelum serta sesudah pembelajaran, kemudian dianalisis dengan memanfaatkan uji t-berpasangan. Hasil riset mengindikasikan terdapat kenaikan yang berarti dalam prestasi belajar peserta didik setelah implementasi Canva sebagai media pembelajaran. Rata-rata skor *pretest* sebesar 52,78 meningkat menjadi 74,89 pada *posttest*, mencerminkan kenaikan sebesar 22,11 poin. Analisis hipotesis melalui *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 12,030 pada taraf signifikansi 0,000, yang lebih rendah 0,05. Temuan ini menegaskan bahwasanya penggunaan media interaktif berbasis Canva berkontribusi positif terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap bahan ajar. Sebagai kesimpulan, integrasi Canva sebagai alat pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap capaian akademik siswa. Hasil riset ini bisa menjadi referensi untuk tenaga pendidik dalam merencanakan metode pengajaran yang menarik serta inovatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Canva; Hasil Belajar; Pembelajaran Digital

Abstract: This research aims to assess the extent to which Canva-based interactive learning media can enhance students' learning outcomes in the Basic Vocational Subjects course for Grade X APHP at UPT SMK Negeri 8 Pinrang. This study is motivated by the urgency of innovation in education to improve student engagement and comprehension. By applying an experimental approach with a one-group pretest-posttest design, using test instruments (pretest and posttest), this research involved 18 students selected through a total sampling technique. Data was collected through pretest and posttest assessments, then analyzed using a paired t-test. The findings indicate a significant improvement in students' academic performance after implementing Canva as a learning medium. The average pretest score of 52.78 increased to 74.89 in the posttest, reflecting a 22.11-point rise. Hypothesis analysis using the Paired Sample T-Test showed a t-value of 12.030 at a significance level of 0.000, which is below 0.05. These findings confirm that the use of Canva-based interactive media positively contributes to students' comprehension of learning materials. In conclusion, integrating Canva as an interactive learning tool has a positive impact on students' academic achievement. This research can serve as a reference for educators in designing engaging and innovative teaching methods.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Learning Outcomes, Digital Education

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses untuk membekali generasi muda agar siap menghadapi tantangan dan perubahan di era global. Oleh karena itu, untuk menjamin pendidikan yang bermutu dan mengembangkan kompetensi dan potensi manusia, perlu diadakan penyelenggaraan pendidikan yang memiliki kualitas terbaik. Pendidikan yang baik akan menghasilkan individu yang kompeten, mampu mengasah keterampilan berpikir, memahami ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menguasai cara mengikuti dan memanfaatkan perkembangannya (Agustin & Effane, 2022).

Mengikuti kemajuan sains dan teknologi dalam sektor pendidikan memerlukan adanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses timbal balik antara pendidik dan peserta didik dalam rangka meraih hasil pembelajaran yang diharapkan (Idhayani et al., 2020). Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat bergantung pada peran guru, karena selain mengajar, guru juga memiliki tanggung jawab untuk membimbing siswa dalam pengembangan sikap, aspek fisik, serta keterampilan psikis (Wulandari et al., 2023a). Dalam proses pembelajaran, pendidik harus membangun suasana pembelajaran yang kondusif agar siswa tetap termotivasi dan tidak mudah merasa bosan. Mengingat besarnya peran yang diemban, guru harus memahami bahwa mereka merupakan tenaga pendidik yang berada di garis depan dalam pelaksanaan pendidikan serta menjadi kunci utama dalam keberhasilan sistem pendidikan (Wulandari et al., 2023b).

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal jika didukung oleh sarana pembelajaran yang memadai. Penyediaan media serta metode pengajaran yang inovatif, interaktif, dan mendukung dialog sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan potensi siswa. Hal ini karena potensi siswa cenderung berkembang lebih baik apabila ditunjang oleh fasilitas dan infrastruktur yang mendukung proses interaksi pembelajaran (Asri & Manik, 2023).

Secara konteks pendidikan, media memiliki peran krusial sebagai sarana pendukung dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Kehadiran media secara fisik dapat mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, terutama terhadap peserta didik yang mulai beradaptasi dengan pembelajaran berbasis digital (Nurfadhillah et al., 2021).

Pembelajaran berbasis digital mempermudah pemanfaatan wahana edukasi yang modern, praktis, dan produktif. Dengan demikian, media pembelajaran digital menjadi kebutuhan dalam meningkatkan capaian akademik siswa (Salsabila et al., 2020). Pendidik membutuhkan sarana pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan bahan ajar. Sebagai penghubung, media ini digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan kepada siswa dengan tujuan menarik perhatian, merangsang pemikiran, emosi, dan minat yang serupa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif (Citra & Rosy, 2020). Oleh sebab itu, media memegang peranan penting dalam pendidikan karena dapat menambah variasi dan membuat pembelajaran menjadi menarik (Septiasari & Sumaryanti, 2021).

Berkembangnya teknologi, media pembelajaran terus berkembang untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pemanfaatan media visual dalam proses pembelajaran mampu mengoptimalkan daya tarik, efektivitas, dan efisiensi pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Guru dapat memanfaatkan teknologi guna mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih



menarik (Ramdani et al., 2021). Dalam riset ini, peneliti akan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana untuk merancang media pembelajaran interaktif.

Aplikasi Canva serta jenis alat pembelajaran berbasis teknologi lainnya telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Fadilla et al., 2023). Selaras dengan pandangan Darwis et al. (2024) yang berpendapat bahwa Canva adalah instrumen yang bagus untuk menyampaikan pelajaran karena dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap apa yang diajarkan. Pembelajaran visual dan interaktif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Hal ini penting terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) karena siswa membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja yang semakin penuh tantangan (Nugraha et al., 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada masa penugasan Program Kampus Merdeka Tahun 2024 dalam rentang waktu 4 bulan di UPT SMK Negeri 8 Pinrang, peneliti mengemukakan metode pembelajaran yang diterapkan masih sebagian besar mengandalkan pendekatan konvensional dengan penggunaan buku paket dan papan tulis sebagai alat pembelajaran utama. Dengan metode pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak banyak digunakan. Sebagai akibatnya, suasana kelas menjadi kurang dinamis. Hal ini menyebabkan siswa kurang responsif dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Merujuk pada hasil survei yang telah dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang pada mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan.

METODE PENELITIAN

Riset ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental guna mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan capaian akademik siswa. Riset ini dilakukan di UPT SMK Negeri 8 Pinrang pada 17 Februari hingga 17 April 2025. Populasi dalam studi ini terdiri dari seluruh siswa kelas X APHP, dengan sampel sebanyak 18 subjek penelitian yang dipilih dengan metode total sampling. Studi ini menerapkan desain pre-eksperimental dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*, yang mencakup pengukuran awal dan akhir setelah perlakuan. Rancangan tersebut dapat diamati pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

(Sumber Sugiyono, 2016:111)

Keterangan:

O₁ : Tes untuk *Pretest*

O₂ : Tes untuk *Posttest*

X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, serta tes *pretest* dan *posttest* yang mencakup 30 soal berbentuk pilihan ganda. Analisis data dilakukan menggunakan berbagai uji statistik, termasuk uji validitas (Stie et al., 2024), uji reliabilitas (Stie et al., 2024), uji normalitas (Kusuma Dewi & Subekti, 2024), uji homogenitas (Situmorang & Nugroho, 2022), dan analisis hipotesis dilakukan dengan



metode uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) untuk mengevaluasi perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Kriteria penerimaan hipotesis adalah H_1 diterima jika t -hitung lebih besar daripada t -tabel atau $Sig. (2-tailed) < 0,05$, sementara H_0 diterima apabila t -hitung lebih kecil dari t -tabel atau $Sig. lebih dari 0,05 (2-tailed) > 0,05$ (Ramadhani et al., n.d.). Pengelolaan data dilakukan dengan bantuan *SPSS versi 25.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Riset ini dilakukan di UPT SMK Negeri 8 Pinrang di periode 17 Februari sampai 17 April 2025 dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X APHP dalam mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes, yang mencakup pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva, sedangkan *posttest* diberikan setelah penerapan media tersebut. Teknik tes ini bertujuan untuk menghimpun data mengenai hasil pembelajaran siswa. Tes yang digunakan berisi 30 butir soal pilihan ganda, dengan skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Instrumen tes disusun dengan merujuk pada materi ajar yang telah diajarkan selama periode perlakuan, yakni mengenai Penanganan Buah-buahan, Sayuran, dan Bunga Potong. Hasil tabulasi data dapat diamati pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Tabulasi Data Pretest dan Posttest

		Statistics	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
	Mean	52.78	74.89
	Std. Error of Mean	3.051	2.868
	Median	55.00	75.00
	Mode	57	63
	Std. Deviation	12.946	12.170
	Variance	167.595	148.105
	Range	50	43
	Minimum	30	50
	Maximum	80	93
	Sum	950	1348

Merujuk pada hasil dari analisis tabulasi data yang ditampilkan pada tabel 2, mengindikasikan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebelum penerapan media pembelajaran adalah 52,78, sedangkan rata-rata nilai *posttest* setelah pembelajaran mengalami kenaikan menjadi 74,89, dengan selisih rata-rata sebesar 22,11. Selanjutnya, data yang diperoleh diuji validitasnya dengan bantuan SPSS.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas menggunakan SPSS V.25.0

Item	R Hitung	R Tabel	Sig (5%)	Keterangan
Soal 1	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 2	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 3	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 4	0,724	0,468	0,000	Valid
Soal 5	0,665	0,468	0,003	Valid



Soal 6	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 7	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 8	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 9	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 10	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 11	0,731	0,468	0,000	Valid
Soal 12	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 13	0,724	0,468	0,000	Valid
Soal 14	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 15	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 16	0,724	0,468	0,000	Valid
Soal 17	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 18	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 19	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 20	0,724	0,468	0,000	Valid
Soal 21	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 22	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 23	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 24	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 25	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 26	0,545	0,468	0,019	Valid
Soal 27	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 28	0,665	0,468	0,003	Valid
Soal 29	0,724	0,468	0,000	Valid
Soal 30	0,665	0,468	0,003	Valid

Merujuk pada hasil uji validitas yang ditampilkan dalam Tabel 3, analisis pengolahan data menggunakan SPSS versi 25.0 mengindikasikan bahwa nilai r hitung untuk setiap butir soal bervariasi dalam rentang 0.545 hingga 0.765. Dengan jumlah sampel (n) sebesar 18 dan tingkat signifikansi (α) 0.05, nilai r tabel ditetapkan sebesar 0.468. Suatu butir soal dikategorikan valid apabila koefisien r hitung lebih tinggi dibandingkan r tabel. Temuan analisis menunjukkan bahwa setiap butir soal dalam instrumen memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal tersebut valid. Selain itu, nilai signifikansi (Sig) untuk setiap soal berada di bawah 0.05, yang menunjukkan adanya korelasi signifikan antara setiap item dengan total skor. Dengan demikian, instrumen *pretest* dalam riset ini menunjukkan validitas yang tinggi karena seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, data dianalisis lebih lanjut melalui uji reliabilitas menggunakan SPSS.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas menggunakan SPSS V.25.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.993	30

Temuan dari uji reliabilitas yang ditampilkan dalam tabel 4, mengonfirmasi bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang sangat kuat, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.993. Instrumen ini dikategorikan sangat reliabel, mengingat umumnya Sebuah instrumen memenuhi kriteria reliabilitas jika nilai Cronbach's Alpha ≥ 0.7 . Sebagian besar butir soal menunjukkan korelasi yang sangat tinggi terhadap total skor, yang mengindikasikan bahwa instrumen ini memiliki konsistensi yang sangat baik dalam mengukur aspek yang sama. Meskipun terdapat beberapa butir soal dengan nilai korelasi di bawah 0.7, nilai tersebut masih berada dalam batas yang dapat diterima.



Selanjutnya, data dianalisis lebih lanjut melalui pengujian asumsi normalitas memakai SPSS.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas menggunakan SPSS V.25.0

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.174	18	.159	.933	18	.222
Nilai Posttest	.115	18	.200*	.952	18	.459

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Merujuk pada hasil uji normalitas yang tercantum dalam tabel 5, nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov untuk nilai *pretest* adalah 0.159, sedangkan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0.222. Adapun untuk hasil *posttest*, uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.200, sementara uji Shapiro-Wilk menunjukkan 0.459. Karena seluruh nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0.05, dapat dikatakan bahwa data terdistribusi secara normal. Dengan demikian, asumsi normalitas telah terpenuhi, memungkinkan penggunaan analisis statistik lanjutan. Selanjutnya, data dianalisis lebih lanjut melalui pengujian homogenitas dengan SPSS.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS V.25.0

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.052	1	34	.820
Based on Median	.063	1	34	.804
Nilai Based on Median and with adjusted df	.063	1	31.194	.804
Based on trimmed mean	.039	1	34	.844

Temuan uji homogenitas yang ditampilkan dalam tabel 6, menunjukkan bahwa analisis menggunakan SPSS dengan metode Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi (*p-value*) > 0.05 untuk semua metode uji varians. Temuan ini menandakan bahwa varians antar kelompok data tidak berbeda secara signifikan. Sehingga data dinyatakan homogen dan memenuhi asumsi homogenitas untuk analisis statistik lebih lanjut. Selanjutnya, hipotesis diuji melalui *uji-t* dengan pendekatan *Paired Sample T-Test* menggunakan SPSS versi 25.0, sebagaimana ditampilkan dalam tabel 6 berikut.

Tabel 7. Hasil Uji t (Paired Sample T-Test)

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Hasil Belajar	Nilai <i>Pretest</i> - Nilai <i>Posttest</i>	22.111	7.798	1.838	-25.989	-18.233	12.030	17	.000

Merujuk pada hasil uji hipotesis dalam tabel 7, analisis melalui *Paired Sample T-Test* mengindikasikan bahwa nilai t-hitung mencapai 12,030 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hasil penelitian ini



membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X APHP di UPT SMK Negeri 8 Pinrang.

Pembahasan

Hasil riset ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X APHP di UPT SMK Negeri 8 Pinrang pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *pretest* sebesar 52,78 dan *posttest* sebesar 74,89, dengan selisih rata-rata sebesar 22,11 berdasarkan pada tabel 7 hasil *uji t paired sampel test*. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian terkait efektivitas pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, hasil ini juga sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengukur efektivitas penggunaan Canva dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai *t*-hitung sebesar 12,030 dengan signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 berdasarkan tabel 7 hasil *uji t paired sampel test*. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang berarti penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, salah satunya adalah fitur Canva yang memungkinkan visualisasi materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Keabsahan penelitian ini didukung oleh hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian dapat digunakan secara efektif. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh butir soal valid karena nilai *r*-hitung lebih besar daripada nilai *r*-tabel (0,468), sementara tingkat reliabilitasnya sangat tinggi, dengan nilai Cronbach's Alpha yang mencapai 0,993. Selain itu, hasil uji normalitas mengindikasikan distribusi normal pada data, sementara uji homogenitas mengonfirmasi keseragaman data. Temuan ini memberikan bukti yang lebih kuat terhadap validitas hasil penelitian.

Temuan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Darwis et al., (2024) dan Sari et al., (2023), yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan bahwa aplikasi Canva tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mempermudah pemahaman terhadap materi melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Dengan fitur desain yang fleksibel, siswa dapat lebih mudah menyerap konsep yang kompleks dan menghubungkannya dengan pengetahuan praktis hal ini berdasarkan teori Konstruktivisme. Sejumlah riset terdahulu yang dilakukan oleh Setiani et al., (2024) dan Rohayati & Kusuma, W. (2022) juga mengungkapkan bahwa aplikasi Canva dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap materi. Oleh sebab itu, temuan penelitian ini semakin memperkuat bukti bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran kejuruan di tingkat sekolah menengah kejuruan.



Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, seperti Canva, guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi media pembelajaran digital dengan menyediakan pelatihan bagi tenaga pendidik agar mereka lebih optimal dalam menerapkan teknologi dalam kegiatan mengajar. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar serta memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar Dasar-Dasar Kejuruan siswa kelas X APHP di UPT SMK Negeri 8 Pinrang, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif menggunakan Canva terbukti mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan. Peningkatan yang signifikan terlihat dari kenaikan nilai rata-rata *pretest* yang sebesar 52,78 menjadi 74,89 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata sebesar 22,11. Melalui uji hipotesis dengan *Paired Sample T-Test*, didapatkan nilai *t*-hitung sebesar 12,030 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang berarti antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran efektif memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, P., & Effane, A. (2022). Model Pengembangan Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Manajemen Pendidikan Mutu Berbasis Sekolah. In *Karimah Tauhid* (Vol. 1).
- Asri, P., & Manik, Y. M. (2023). Guru Sebagai Media Sekaligus Penggerak Pembelajaran. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 178–182. <https://doi.org/10.47709/educendikia.V3i01.2387>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Darwis, Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ma Ibitidaussalam. 12(1). <https://doi.org/10.26740/jupe.V12n1.P85>
- Fadilla, N., Suwignyo, P. M., Putri, R., Fadilah, N., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Kiai, U., Achmad, H., & Jember, S. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/pendikdas>



- Idhayani, N., Nasir, N., & Jaya, H. N. (2020). Manajemen Pembelajaran Untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan Di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1566. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- Kusuma, D. U., & Subekti, E. (2024). Efektivitas Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Nugraha, A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal*, 1.
- Nurfadhilah, S., Ramadhanty, W. A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia, M. S. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. In *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Ramadhani, A., Muthmainnah, P. A., & Salsa Zahra, S. (N.D.). *Al Itihadu Jurnal Pendidikan Konsep Dasar Uji T Dalam Statistika Pendidikan*. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alitihadu>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Rohayati, Y., & Kusuma, W. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smpn 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal Of Social Science Education*, 3(2). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).
- Sari, W., Hermawansa, & Siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma. In *Computer And Informatics Education Review-Cier* (Vol. 2023, Issue 2).
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti. (2021). Pengembangan Tes Kebugaran Jasmani Untuk Anak Tunanetra Menggunakan Modifikasi Harvard Step Test Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v2i1.36815>
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jotalp: Journal Of Teaching And Learning Physics*, 9, 57–68. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Situmorang, K. A., & Nugroho, R. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Biomotor Dengan Permainan Tradisional Siswa Sma Negeri 1 Belalau. *Journal Of Physical Education (Joupe)*, 3(1), 13–16. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36332>



- Stie, J., Setiawan, L. W. D., Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Fasilitas Kerja Dan Komunikasi Kerja Efektif Terhadap Kinerja Pada Kantor Kecamatan Kueus Barat. *Jurnalstie Karya; Akuntansi Dan Manajemen*, 1.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023b). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928–3936.

