



Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)

Journal homepage: <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal>

PENGARUH HASIL BELAJAR MEDIA APLIKASI CANVA TERHADAP SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

Lufy Fadilah¹, Eva Gustiana²

^{1,2}, Universitas Muhammadiyah Kuningan

*Correspondence e-mail: lufyfadillah09@gmail.com eva_psikologi.upmk.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in the Digital Simulation subject due to the use of conventional learning media that lack engagement. The purpose of this research is to determine the effect of using the Canva application as a learning medium on the learning outcomes of tenth-grade students at SMKN 1 Kuningan. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of students from class X Agro 2, selected using purposive sampling. Data were collected through learning achievement tests (pretest and posttest) and documentation, then analyzed statistically using a paired sample t-test. The results showed a significant increase in the students' average score from 60.50 before treatment to 80.41 after using Canva, with a difference of 19.91 points. It can be concluded that the use of Canva as a learning medium has a positive and significant effect on students' learning outcomes. Therefore, Canva can serve as an innovative and interactive learning medium suitable for the needs of 21st-century education.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 28 Sept 2025

Reviewed: 10 Nov 2025

Published: 13 Dec 2025

Pages: 269-277

Keywords:

Canva; learning media; learning outcomes; digital simulation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan berkualitas. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan zaman. Pendidikan berperan penting dalam membentuk individu yang cerdas, berkarakter kuat, dan bertanggung jawab sosial terhadap lingkungannya. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang berperadaban dan berkemajuan. Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya konvensional kini bertransformasi menjadi lebih dinamis, interaktif, dan fleksibel. Teknologi memungkinkan guru dan siswa mengakses sumber belajar tanpa batas ruang dan waktu melalui berbagai media digital, aplikasi pembelajaran, dan platform daring. Pemanfaatan teknologi bukan hanya sekadar tren, melainkan kebutuhan untuk menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Pendidikan yang berkualitas dan adaptif terhadap perkembangan teknologi akan menjadi kunci dalam membentuk generasi yang kompeten dan siap bersaing di tingkat global.

Pendidikan juga berperan strategis dalam membangun karakter dan daya saing bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya dibekali kemampuan akademik, tetapi juga nilai moral dan keterampilan hidup (life skills) yang diperlukan untuk menghadapi berbagai situasi kehidupan. Siswa diajarkan berpikir kritis, mengambil keputusan bijak, serta menghargai keberagaman dalam bermasyarakat. Pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter akan melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berintegritas dan bertanggung jawab. Dalam konteks globalisasi, kualitas sumber daya manusia menjadi faktor utama daya saing bangsa, bukan hanya kecanggihan teknologi. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan harus menjadi prioritas nasional. Pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat perlu berkolaborasi dalam menciptakan sistem pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Upaya ini mencakup peningkatan kompetensi guru, penyediaan sarana-prasarana yang memadai, serta penerapan teknologi dalam pembelajaran. Pendidikan yang bermutu akan melahirkan generasi kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, pendidikan bukan sekadar sarana mencerdaskan bangsa, tetapi juga motor penggerak utama pembangunan yang berkelanjutan, berkeadilan, dan berorientasi pada kemajuan bersama.

Hasil belajar siswa merupakan indikator utama keberhasilan pendidikan karena mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan mampu menerapkan materi yang diajarkan. Hasil belajar tidak hanya menggambarkan pencapaian akademik, tetapi juga perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi, minat, dan kemampuan awal, maupun dari luar, seperti metode pengajaran guru, dukungan keluarga, dan lingkungan belajar. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, evaluasi hasil belajar perlu dilakukan secara menyeluruh agar dapat menjadi dasar perbaikan proses pembelajaran. Dengan demikian, pembahasan tentang hasil belajar bukan hanya untuk menilai capaian akademik, tetapi juga untuk merefleksikan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Upaya meningkatkan hasil belajar akan berdampak langsung terhadap

peningkatan mutu pendidikan dan keberhasilan tujuan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Strategi pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan kondisi belajar yang mendorong keaktifan dan kreativitas siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi siswa agar terlibat secara aktif dalam proses belajar. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, paradigma pembelajaran bergeser menuju pendekatan yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Guru dituntut untuk mengembangkan strategi inovatif seperti *project-based learning*, *problem-based learning*, atau *collaborative learning*. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode tradisional dengan pola satu arah, menyebabkan siswa pasif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan metode dengan kebutuhan siswa, kurikulum, serta perkembangan teknologi. Strategi pembelajaran yang efektif harus mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang serta mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Refleksi dan evaluasi strategi secara berkelanjutan diperlukan agar pembelajaran tetap relevan, menarik, dan bermakna bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Perkembangan teknologi digital membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal media dan metode pembelajaran. Pembelajaran kini tidak lagi berpusat pada guru, melainkan mengarah pada penggunaan teknologi interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu inovasi yang potensial adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai template menarik untuk membuat infografis, poster, maupun presentasi interaktif. Penggunaan Canva memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami. Berdasarkan observasi di SMKN 1 Kuningan, pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan hasil belajar rendah. Canva dapat menjadi solusi efektif karena dapat mengubah proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Melalui proyek berbasis desain, siswa dapat menjadi kreator yang berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Penelitian mengenai pengaruh penggunaan Canva diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kreativitas siswa, serta menjadi rekomendasi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan era digital.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital. Menurut Sugiyono (2021), metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis statistik guna menguji hipotesis. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang melibatkan pemberian tes sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Agro 2 SMKN 1 Kuningan. Sebelum diberikan perlakuan (penggunaan media Canva), siswa mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal, kemudian setelah perlakuan diberikan

posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi (Ropiah & Hasanah, 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Agro 2 di SMKN 1 Kuningan, sedangkan sampel ditentukan menggunakan purposive sampling, karena dipilih berdasarkan kriteria siswa yang memiliki hasil belajar rendah pada mata pelajaran Simulasi Digital. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan datang langsung ke sekolah untuk menilai aktivitas belajar siswa. Tes digunakan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian, seperti daftar nilai, foto kegiatan, dan laporan hasil belajar siswa. Ketiga teknik ini membantu peneliti memperoleh data yang objektif dan mendalam (Arikunto, 2020; Pajrullah & Triwahyuni, 2023).

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, sedangkan ahli media menilai aspek visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Instrumen validasi menggunakan angket skala Likert dengan kategori penilaian dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”. Uji validitas dilakukan untuk memastikan keakuratan instrumen menggunakan rumus persentase (Pajrullah & Triwahyuni, 2023), sedangkan uji reliabilitas dihitung dengan rumus KR-21 dan bantuan program SPSS. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,877, yang berarti instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi. Hal ini menandakan bahwa instrumen penelitian konsisten dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa (Arikunto, 2021).

Analisis data meliputi uji validitas media, reliabilitas instrumen, uji normalitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal menggunakan uji Shapiro-Wilk, sedangkan uji hipotesis dilakukan dengan regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar. Hipotesis yang diuji adalah: H_a menyatakan adanya pengaruh signifikan penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa, sedangkan H_o menyatakan tidak ada pengaruh. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMKN 1 Kuningan. Hal ini mendukung pandangan bahwa integrasi teknologi digital seperti Canva dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa (Lestari & Nuzula, 2021; Ramadhan et al., 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian memberikan tes pada kelas eksperimen yang dijadikan sampel penelitian di kelas X Agro 2 SMKN 1 Kuningan dengan diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran Canva. Adapun tes yang diberikan yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal (*pretest*) diberikan sebelum diberi *treatment*, hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah kelas eksperimen diberikan tes awal (*pretest*), kemudian kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran Canva. Setelah seluruh materi selesai diberikan, siswa kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar setelah diberikan *treatment*.

Tabel 1. Data Hasil Tes Awal (*Pretest*)

Descriptive Statistics

N		Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar	30	54	33	87	60.50	13.263
Valid N (listwise)	30					

(Sumber: Hasil penelitian di kelas X Agro 2 di SMKN 1 Kuningan 2025)

Dapat diketahui bahwa jumlah siswa di kelas eksperimen adalah 30 siswa dengan nilai rata-rata 60,50 dimana pencapaian nilai terendah adalah 33 dan nilai tertinggi adalah 87. Hal ini menunjukkan adanya variasi kemampuan peserta didik dalam kelas eksperimen, di mana sebagian siswa masih berada pada tingkat pemahaman rendah, sementara sebagian lain telah mencapai hasil yang tinggi.

Data Hasil Tes Akhir (*Posttest*)

Descriptive Statistics

N		Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Hasil Belajar	30	33	60	93	81.40	8.139
Valid N (listwise)	30					

(Sumber: Hasil penelitian di kelas X Agro 2 di SMKN 1 Kuningan 2025)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan treatment dengan menggunakan media pembelajaran Canva dengan jumlah 30 siswa dengan nilai rata-rata 81,40, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 93. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa di kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang cukup baik setelah mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media Canva.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan *Paired Sampel t-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum diberikan *treatment (pretest)* dengan setelah diberikan *treatment (posttest)* berupa media pembelajaran Canva. Hasil perhitungan uji *paired sampel t-test* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini hasil rangkuman dari *uji paired sampel t-test*.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance		
		Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	One-Sided p	Two-Sided p
1	Pretest Belajar Posttest Belajar	13.885 13.23	2.535	-18.418	-8.048	-5.220	29	.001	.001

(Sumber: Hasil penelitian di kelas X Agro 2 di SMKN 1 Kuningan 2025)

Berdasarkan tabel 2, hasil uji paired sampel t-test diperoleh nilai **t hitung = 5,220** dengan **df = 29** dan nilai signifikansi **p = 0,001 < 0,05**. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran Canva.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Agro 2 SMKN 1 Kuningan. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terlihat adanya peningkatan signifikan dari rata-rata nilai awal 60,50 menjadi 81,40 setelah diberikan perlakuan menggunakan media Canva. Nilai terendah meningkat dari 54 menjadi 60, sedangkan nilai tertinggi naik dari 87 menjadi 93. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai $t_{hitung} = 5,220$ dan signifikansi $p = 0,001 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media Canva mampu membantu siswa memahami materi lebih baik melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2019), media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan perhatian, serta memotivasi peserta didik. Canva sebagai media visual interaktif memungkinkan guru menyajikan materi dengan desain yang menarik dan kontekstual, sehingga siswa lebih fokus dan mudah memahami isi pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan media berbasis desain visual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang bersifat satu arah.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa penerapan media Canva dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena materi disajikan dengan tampilan visual

menarik yang menggabungkan teks, gambar, dan warna. Siswa merasa antusias, aktif berpartisipasi, dan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Menurut Hamalik (2021), motivasi belajar meningkat apabila siswa tertarik dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Media yang menarik mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. Canva mendukung prinsip multimedia learning (Mayer et al., 2024), yaitu penyajian materi secara visual dan verbal yang dapat memperkuat pemrosesan informasi dalam memori kerja siswa. Dengan memanfaatkan Canva dalam bentuk infografis, poster, atau media audiovisual, siswa dapat menghubungkan berbagai informasi secara simultan, meningkatkan retensi, dan memahami materi secara lebih mendalam. Keterlibatan aktif siswa dalam membuat desain juga memperkuat pembelajaran berbasis student-centered learning, di mana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi turut mengonstruksi pengetahuannya secara kreatif melalui kegiatan visual yang bermakna.

Selain meningkatkan hasil dan motivasi belajar, penggunaan Canva juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Siswa yang terlibat dalam kegiatan mendesain materi pembelajaran dilatih untuk mengolah ide, menata elemen visual, serta menyampaikan pesan dengan cara yang efektif. Aktivitas ini menumbuhkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam kelompok. Canva juga mendukung literasi digital karena siswa berinteraksi langsung dengan platform digital yang mendorong pemanfaatan teknologi secara etis dan produktif. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rachmawati & Nugroho (2022) serta Widiastuti dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan lain dari Putri & Rachman (2022) juga menunjukkan bahwa Canva efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMKN 1 Kuningan. Penggunaan Canva tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Media ini mampu mengubah suasana belajar yang semula monoton menjadi lebih menarik dan interaktif melalui elemen visual yang kuat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widiastuti dkk. (2021) dan Putri & Rachman (2022) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian, Canva terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan di era digital untuk mendukung keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Penerapan Canva dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap metode mengajar guru dan pengalaman belajar siswa. Guru dapat mengembangkan materi ajar dalam

bentuk visual yang menarik, sementara siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi melalui pembuatan desain, presentasi, maupun proyek berbasis multimedia. Canva membantu mengintegrasikan unsur visual, teks, dan audio, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar, serta menunjukkan peningkatan pada aspek pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kreatif. Dengan kata lain, Canva berperan sebagai media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir visual dan kolaboratif yang penting dalam pendidikan kejuruan dan teknologi.

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Canva dapat dijadikan salah satu media wajib dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) maupun dalam mata pelajaran Simulasi Digital dan Desain Komunikasi Visual. Penerapan Canva dalam kurikulum dapat membantu guru memenuhi tuntutan Merdeka Belajar dengan menekankan kreativitas dan kemandirian siswa. Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan Canva sebagai platform kolaborasi antarsiswa dan antarjurusan untuk pembuatan poster digital, portofolio, serta presentasi profesional yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Dengan pelatihan guru dan integrasi sistematis dalam kurikulum, Canva dapat menjadi sarana strategis dalam membangun kompetensi teknologi dan desain siswa SMK yang siap menghadapi dunia kerja modern.

Penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest–Posttest, sehingga belum melibatkan kelompok kontrol yang dapat memberikan pembandingan terhadap hasil perlakuan. Kondisi ini menjadi keterbatasan karena belum memungkinkan untuk memastikan sejauh mana pengaruh Canva dibandingkan dengan media lain. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan konteks dan karakteristik siswa tertentu, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Faktor lain seperti kemampuan awal siswa, motivasi belajar, dan dukungan fasilitas juga belum diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan desain eksperimen yang lebih kuat dan melibatkan populasi yang lebih luas untuk memperkuat validitas temuan.

Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar dilakukan penelitian eksperimental dengan kelompok kontrol, sehingga dapat membandingkan efektivitas Canva dengan media pembelajaran digital lain seperti Genially, Powtoon, atau LearningApps. Peneliti juga dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau kepuasan belajar siswa untuk melihat dampak Canva secara lebih komprehensif. Selain itu, perlu dilakukan studi longitudinal untuk menilai keberlanjutan pengaruh Canva terhadap kinerja akademik siswa dalam jangka panjang. Dari sisi implementasi, sekolah disarankan mengadakan pelatihan penggunaan Canva bagi guru dan siswa agar pemanfaatannya optimal serta terintegrasi dalam sistem pembelajaran berbasis teknologi. Dengan langkah ini, Canva tidak hanya menjadi media alternatif, tetapi juga bagian integral dari inovasi pendidikan vokasional yang mendorong kreativitas dan literasi digital di lingkungan SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Haerudin, D. A., & Gustiana, E. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 286-291.
- Lestari, Y. A., & Nuzula, N. F. (2017). Analisis Pengaruh Financial Leverage Dan Operating Leverage Terhadap Profitabilitas Perusahaan. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 46(1), 1-10.
- Hamdani, & et al. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education*, 16(1), 139-145.
- Subekti, Y., & et all. (2016). Pembelajaran Fisika dengan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 252 - 261.
- Rachmawati, D., & Nugroho, A. (2022). Penggunaan media Canva untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 123–131.
- Widiastuti, R., Prasetyo, D., & Lestari, F. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 210–218.