



ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA KELAS X DI SMK WIKRAMA BOGOR

Nafla Fatina Zahira^{1*}, Amiruddin Saleh², & Harvia Atika Zahira³

^{1,2,&3}Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University,
Jalan Kumbang Nomor 14, Bogor, Jawa Barat 16128, Indonesia

*Email: nzranafla@apps.ipb.ac.id

Submit: 29-05-2026; Revised: 05-06-2026; Accepted: 08-06-2026; Published: 11-07-2026

ABSTRAK: Media pembelajaran berbasis *Canva* merupakan salah satu inovasi digital yang semakin banyak diterapkan di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), namun kajian mendalam mengenai pengaruhnya terhadap hasil belajar informatika melalui perspektif guru dan siswa masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMK Wikrama Bogor. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam semi terstruktur terhadap dua guru mata pelajaran informatika dan empat siswa kelas X yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan dijamin keabsahannya melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan empat temuan utama: Pertama, *Canva* meningkatkan kemudahan pemahaman materi informatika melalui penyajian visual yang ringkas dan terstruktur; kedua, *Canva* mendorong peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui kebebasan ekspresi kreatif; ketiga, *Canva* meningkatkan efisiensi waktu pengerjaan tugas, sehingga siswa dapat mengalokasikan energi kognitif lebih besar pada substansi materi; keempat, kendala berupa ketergantungan pada koneksi internet dapat diatasi melalui strategi pembelajaran adaptif oleh guru. Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* berpengaruh positif terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMK Wikrama Bogor, baik pada aspek kognitif maupun afektif.

Kata Kunci: *Canva*, Hasil Belajar, Informatika, Media Pembelajaran, SMK.

ABSTRACT: *Canva-based learning media represents a digital innovation increasingly adopted in Vocational High Schools (SMK); however, in-depth studies regarding its impact on informatics learning outcomes from the perspectives of both teachers and students—remain limited. This study aims to analyze the impact of Canva-based learning media on the informatics learning outcomes of Grade X students at SMK Wikrama Bogor. The research employs a descriptive qualitative approach, utilizing semi-structured, in-depth interviews with two informatics teachers and four Grade X students selected via purposive sampling. Data analysis was conducted descriptively and qualitatively, with validity ensured through source triangulation. The study reveals four key findings: First, Canva facilitates the understanding of informatics material through concise and structured visual presentations; second, Canva boosts student motivation and engagement by allowing for creative self-expression; third, Canva improves the efficiency of assignment completion, enabling students to dedicate more cognitive energy to the subject matter itself; and fourth, challenges related to internet connectivity reliance can be mitigated through adaptive teaching strategies. It is concluded that Canva-based learning media positively influences the informatics learning outcomes of Grade X students at SMK Wikrama Bogor, affecting both cognitive and affective domains.*

Keywords: *Canva, Learning Outcomes, Informatics, Learning Media, Vocational High School.*

How to Cite: Zahira, N. F., Saleh, A., & Zahira, H. A. (2026). Analisis Media Pembelajaran Berbasis *Canva* terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X di SMK Wikrama Bogor. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 649-657. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i3.1486>



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada cara penyampaian materi pembelajaran di kelas. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk tidak hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi juga mampu memanfaatkan berbagai media digital yang inovatif guna meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kebutuhan terhadap media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi menjadi semakin mendesak, terutama pada mata pelajaran informatika yang secara langsung berkaitan dengan kompetensi digital siswa. Namun demikian, realitas di lapangan masih menunjukkan bahwa banyak guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis berbasis daring, salah satunya *Canva*. *Canva* merupakan platform desain visual yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai *template* interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menarik dan efektif. Rahmatullah *et al.* (2020) telah mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva*, dimana hasil penilaian oleh para ahli menunjukkan bahwa desain media tersebut memperoleh skor 82,28% dengan kategori sangat layak, serta memperoleh tanggapan positif dari siswa dengan skor 86,73%.

Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran juga telah dikaji pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Pelangi (2020) menemukan bahwa *Canva* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada jenjang SMA/MA, dimana tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran vokasi, Tanjung & Faiza (2019) juga mengkaji penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di SMK, dan menemukan bahwa *Canva* mampu menyajikan materi teknis secara visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa kejuruan.

Hanifah (2022) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* mampu meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada mata pelajaran berbasis teknologi, dengan peningkatan yang ditunjukkan secara konsisten pada setiap siklus pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sobandi *et al.* (2022) mengkaji pemanfaatan fitur-fitur aplikasi *Canva* oleh guru-guru SMK di Jawa Barat dalam merancang media pembelajaran berbasis pendekatan *microlearning*, dengan fokus analisis pada 14 fitur utama aplikasi *Canva* yang relevan untuk pembelajaran vokasi. Sedangkan Muhtar *et al.* (2026) meneliti pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMK Khamas dengan metode eksperimen *one group pretest-posttest*, dan menemukan peningkatan rata-



rata nilai siswa dari 59,52 pada *pre-test* menjadi 78,57 pada *post-test*, dengan nilai signifikansi 0,000 yang membuktikan pengaruh signifikan media *Canva* terhadap hasil belajar.

Meskipun beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran, penelitian yang secara khusus menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMK dengan konteks sekolah tertentu, yakni SMK Wikrama Bogor belum pernah dilakukan. Kebaruan ilmiah artikel ini terletak pada analisis mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis *Canva* yang diterapkan secara spesifik pada mata pelajaran informatika di lingkungan SMK Wikrama Bogor, serta keterkaitannya dengan capaian hasil belajar siswa berdasarkan kondisi dan karakteristik sekolah tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pemilihan pendekatan kualitatif deskriptif dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik data yang bersifat naratif dan interpretatif. Rijali (2018) menegaskan bahwa analisis data kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan, sehingga dapat dipahami dengan baik, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dan dampaknya terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMK Wikrama Bogor melalui perspektif langsung dari siswa dan guru. Penelitian dilaksanakan di SMK Wikrama Bogor pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Informan dalam penelitian ini terdiri dari satu orang guru mata pelajaran informatika kelas X, dan siswa kelas X sebanyak 4 orang yang dipilih berdasarkan variasi kemampuan belajar (tinggi, sedang, dan rendah) agar data yang diperoleh mencerminkan keragaman pengalaman belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberagaman Bentuk Media Berbasis *Canva* dalam Pembelajaran Informatika

Temuan pertama penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* yang diterapkan di SMK Wikrama Bogor tidak bersifat tunggal, melainkan beragam sesuai kebutuhan materi dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, bentuk media yang dihasilkan meliputi *flowchart* dan simulasi logika untuk visualisasi algoritma dan berpikir komputasional, infografis dan poster untuk materi literasi digital dan keamanan siber, *dashboard* statistik untuk visualisasi data, topologi jaringan untuk materi sistem komputer, serta presentasi proyek dan portofolio digital. Temuan ini dikonfirmasi oleh seluruh informan siswa. Alya menyebutkan bahwa guru menggunakan beragam format sesuai kebutuhan, mulai dari infografis hingga *slide*; Khairi menambahkan bahwa



ia kerap menggunakan *Canva* untuk membuat diagram alur, poster, dan presentasi; dan Cahaya mengungkapkan pengalamannya membuat *slide*, infografis, dan bahkan *Curriculum Vitae* (CV) kreatif menggunakan *Canva* dalam konteks pembelajaran.

Keberagaman format media ini secara ilmiah relevan, karena materi informatika mencakup konsep-konsep yang bersifat abstrak dan prosedural, seperti algoritma, jaringan komputer, dan literasi digital yang tidak mudah disampaikan secara verbal semata. Hasanah *et al.* (2025) dalam penelitiannya pada siswa SMA menemukan bahwa *Canva* terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung personalisasi belajar, meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep TIK siswa, serta memperkuat pentingnya keterlibatan visual dalam pembelajaran digital. Adapun Sobandi *et al.* (2022) dalam kajiannya terhadap guru-guru SMK di Jawa Barat menemukan bahwa *Canva* menyediakan 14 fitur utama yang mendukung perancangan media pembelajaran variatif berbasis pendekatan *microlearning*, termasuk fitur *template*, ilustrasi, dan kustomisasi teks yang relevan untuk pembelajaran vokasi.

Keberagaman pemanfaatan *Canva* lintas mata pelajaran ini juga dikonfirmasi oleh Purba & Harahap (2022) yang menemukan bahwa *Canva* efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika di SMP, dengan siswa mampu menyajikan konsep matematis yang abstrak dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami. Temuan tersebut memperkuat argumen bahwa fleksibilitas format media *Canva* menjadikannya relevan untuk berbagai bidang studi, termasuk informatika yang juga memuat konsep-konsep abstrak dan prosedural.

Kemudahan Pemahaman Materi sebagai Dampak Kognitif Penggunaan *Canva*

Temuan ilmiah kedua dan paling sentral dalam penelitian ini adalah bahwa media berbasis *Canva* secara konsisten diakui oleh seluruh informan siswa sebagai faktor yang mempermudah pemahaman materi informatika. Alya menyatakan bahwa *Canva* menyajikan inti-inti materi, sehingga mudah dipahami, berbeda dari buku paket yang menyajikan teks yang sangat panjang. Cahaya menegaskan bahwa poin-poin penting materi lebih mudah ditangkap saat disajikan dalam format *slide Canva*, karena siswa dapat langsung mengidentifikasi informasi kunci. Khairi mengungkapkan bahwa materi informatika yang berkaitan dengan media digital menjadi lebih mudah dipahami, karena tampilannya visual dan menarik, dan ia merasa lebih cepat mengerti dibandingkan membaca teks biasa.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui prinsip *multimedia learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis *Canva* membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual dan interaksi yang lebih menarik, serta mempermudah guru dalam menyajikan materi secara sistematis dan efisien. Hal ini terjadi karena penyajian materi dalam format visual yang ringkas berupa poin-poin singkat, infografis, dan elemen desain mereduksi beban kognitif yang tidak produktif (*extraneous cognitive load*), sehingga kapasitas memori kerja siswa dapat lebih difokuskan untuk memproses substansi materi secara bermakna. Kondisi ini berbeda secara mendasar dari penyajian teks panjang dalam buku paket yang menuntut pemrosesan informasi secara linear dan bervolume tinggi, sehingga lebih mudah menimbulkan kelelahan kognitif.



Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa

Temuan ketiga penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *Canva* secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Alya secara eksplisit menyatakan bahwa dirinya adalah tipe pelajar visual, sehingga tampilan *Canva* yang menarik membuatnya semakin antusias dan tidak bosan dalam belajar. Guru pun menegaskan bahwa respons siswa terhadap penggunaan *Canva* sangat positif; siswa tidak memandang *Canva* sebagai beban tugas, melainkan sebagai sarana mengekspresikan diri dan berkreasi. Informan Rama mengungkapkan bahwa ketika dihadapkan pada banyak tugas, *Canva* menjadi pilihan utama karena efektivitasnya dalam membantu penyelesaian tugas. Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Secara ilmiah, peningkatan motivasi ini terjadi karena *Canva* memberikan kebebasan kreatif kepada siswa untuk memilih *template*, warna, elemen desain, dan tata letak sesuai preferensi estetika masing-masing. Kondisi ini menumbuhkan rasa kepemilikan (*sense of ownership*) terhadap produk belajar yang dihasilkan, yang merupakan salah satu pendorong utama motivasi intrinsik. Cahaya mengungkapkan bahwa fitur rekomendasi warna dan elemen dari *Canva* membuatnya merasa lebih bebas berkreasi, karena sistem membantu menentukan kombinasi estetik yang sesuai, sehingga hambatan teknis dalam proses desain berkurang secara signifikan. Mustakim *et al.* (2024) dalam penelitiannya membuktikan adanya korelasi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Canva* dan motivasi belajar peserta didik yang mengindikasikan bahwa semakin intensif *Canva* digunakan, semakin tinggi pula motivasi belajar yang dirasakan siswa.

Efisiensi Waktu sebagai Faktor Pendukung Kualitas Hasil Belajar

Temuan keempat yang bersifat kontekstual namun bermakna secara ilmiah adalah, bahwa *Canva* terbukti meningkatkan efisiensi waktu pengerjaan tugas. Alya menyatakan bahwa ketersediaan *template* animasi di *Canva* memungkinkannya menyelesaikan tugas lebih cepat dibandingkan menggunakan *Google Slides* yang secara langsung membantu mengkompensasi keterbatasan waktu akibat jarak rumah yang jauh dari sekolah. Cahaya mengungkapkan hal serupa, bahwa *template* yang sudah tersedia memungkinkannya langsung memasukkan materi tanpa harus merancang tampilan dari awal, sehingga energi dapat lebih dicurahkan untuk memikirkan substansi konten. Guru juga mengakui efisiensi waktu sebagai salah satu keunggulan *Canva*, meskipun di sisi lain mendorong penerapan batasan waktu desain yang ketat agar siswa tidak terlalu larut pada aspek estetika.

Secara ilmiah, efisiensi waktu ini berdampak langsung pada kualitas hasil belajar. Ketika siswa tidak menghabiskan energi kognitif yang berlebihan pada aspek teknis desain, sumber daya kognitif yang tersisa dapat dialokasikan lebih optimal untuk memproses, mengorganisasi, dan mensintesis informasi materi pembelajaran, proses yang secara langsung berkontribusi pada pembentukan pemahaman yang lebih mendalam dan tahan lama. Kajian tentang pemanfaatan video animasi berbasis *Canva* menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka, salah satunya karena kemudahan penggunaan yang menghemat waktu dan tenaga siswa.



Kendala Teknis dan Strategi Penanganannya

Temuan kelima penelitian ini mengidentifikasi dua kendala utama dalam penggunaan *Canva* di SMK Wikrama Bogor. Pertama, keterbatasan fitur bagi pengguna tanpa akun premium, sebagaimana diungkapkan oleh informan Cahaya. Namun, kendala ini telah teratasi melalui kebijakan sekolah yang menyediakan akun *Canva for Education* bagi seluruh siswa, sehingga akses ke fitur premium dapat dinikmati secara gratis. Kedua, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, yang diidentifikasi oleh guru sebagai hambatan struktural. Guru menerapkan dua strategi, yaitu menyarankan siswa membuat konsep manual terlebih dahulu sebelum mengerjakan di *Canva*, serta menetapkan batasan waktu desain yang ketat dengan menyediakan *template* standar agar siswa tidak terlalu larut pada aspek estetika, sehingga mengabaikan substansi materi.

Kendala teknis semacam ini merupakan fenomena yang umum ditemukan dalam penelitian tentang integrasi teknologi di kelas. Rahmatullah *et al.* (2020) dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* menemukan bahwa meskipun media yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh para ahli dengan skor 82,28%, kelayakan implementasinya tetap bergantung pada kesiapan infrastruktur dan dukungan kelembagaan yang memadai. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media berbasis *Canva* tidak semata ditentukan oleh kualitas platform itu sendiri, melainkan juga oleh ekosistem pendukung yang mencakup ketersediaan akun, koneksi internet, serta kompetensi teknis guru dan siswa dalam mengoperasikannya.

Temuan-temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* berpengaruh positif terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMK Wikrama Bogor melalui tiga mekanisme utama yang saling mendukung: Pertama, peningkatan kemudahan pemahaman materi melalui penyederhanaan penyajian informasi dalam format visual; kedua, peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar melalui kebebasan ekspresi kreatif; dan ketiga, peningkatan efisiensi waktu pengerjaan tugas yang memungkinkan siswa mengalokasikan lebih banyak sumber daya kognitif untuk pemrosesan substansi materi. Ketiga mekanisme ini bekerja secara sinergis, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan efektif.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMK Wikrama Bogor melalui pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap guru dan siswa. Berdasarkan temuan penelitian yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* berpengaruh positif terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMK Wikrama Bogor yang terwujud melalui empat aspek utama. Pertama, *Canva* terbukti meningkatkan kemudahan pemahaman materi informatika. Penyajian materi dalam format visual yang ringkas dan terstruktur berupa *slide*, infografis, diagram alur, dan poster memungkinkan siswa menangkap inti materi secara lebih cepat dan efektif dibandingkan media konvensional berbasis teks. Kedua, penggunaan *Canva* mendorong peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Kebebasan kreatif



dalam memilih *template*, warna, dan elemen desain menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, sehingga proses pembelajaran dirasakan lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan bermakna. Ketiga, *Canva* berkontribusi pada peningkatan efisiensi waktu pengerjaan tugas. Ketersediaan *template* siap pakai memungkinkan siswa mengalokasikan lebih banyak energi kognitif untuk memahami dan mengorganisasi substansi materi, bukan pada aspek teknis desain. Keempat, meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan fitur premium dan ketergantungan pada koneksi internet, kedua hambatan tersebut dapat diatasi melalui dukungan kelembagaan sekolah dalam bentuk penyediaan akun *Canva for Education* dan strategi pembelajaran adaptif oleh guru.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi *Canva* sebagai media pembelajaran informatika di SMK Wikrama Bogor tidak hanya berdampak pada aspek kognitif berupa peningkatan pemahaman materi, tetapi juga pada aspek afektif berupa tumbuhnya motivasi dan antusiasme belajar siswa. Hasil ini sekaligus menegaskan bahwa platform desain digital berbasis *cloud* seperti *Canva* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di jenjang SMK. Dengan demikian, pemanfaatan *Canva* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

SARAN

Berdasarkan temuan dan simpulan penelitian ini, beberapa saran dikemukakan sebagai berikut. Pertama, bagi guru mata pelajaran informatika di SMK Wikrama Bogor, penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* sebaiknya terus dikembangkan dan dioptimalkan dengan memanfaatkan lebih beragam fitur yang tersedia, seperti fitur kolaborasi *real-time* dan presentasi interaktif agar dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa dapat semakin ditingkatkan. Guru juga disarankan untuk menetapkan pedoman desain yang jelas kepada siswa agar waktu pengerjaan tugas tidak terlalu banyak tersita pada aspek estetika, sehingga substansi materi tetap menjadi prioritas utama.

Kedua, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih terbatas pada pendekatan kualitatif dengan jumlah informan yang relatif kecil di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran (*mixed methods*) dengan cakupan sampel yang lebih luas dan melibatkan beberapa sekolah, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan terukur mengenai pengaruh media *Canva* terhadap hasil belajar informatika. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji secara lebih mendalam aspek-aspek yang belum terjangkau dalam penelitian ini, seperti pengaruh *Canva* terhadap kemampuan berpikir komputasional siswa, keterampilan kolaborasi digital, serta perbedaan efektivitas penggunaan *Canva* berdasarkan gaya belajar siswa yang beragam.

Ketiga, penelitian ini menghadapi keterbatasan berupa potensi bias subjektivitas informan dalam menyampaikan pengalaman belajarnya, mengingat data sepenuhnya bersumber dari wawancara tanpa didukung oleh data hasil belajar



yang terukur secara kuantitatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melengkapi data wawancara dengan instrumen pengukuran hasil belajar yang terstandar, seperti tes kompetensi atau portofolio penilaian, sehingga klaim mengenai peningkatan hasil belajar dapat dibuktikan secara lebih objektif dan sah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah SMK Wikrama Bogor yang telah memberikan izin dan kemudahan akses selama proses pengumpulan data berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada guru mata pelajaran informatika kelas X yang telah bersedia meluangkan waktu sebagai informan dan memberikan informasi yang sangat berharga bagi penelitian ini. Kepada seluruh siswa kelas X SMK Wikrama Bogor yang telah berpartisipasi sebagai informan dalam wawancara penelitian, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya atas keterbukaan dan kesediaan dalam berbagi pengalaman belajar. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Komunikasi Digital dan Media yang telah memberikan dukungan akademis selama proses penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226–233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Hasanah, U., Rahmawan, A., & Yamin, M. (2025). Implementasi Media Interaktif *Canva* untuk Personalisasi Pembelajaran Informatika SMA pada Materi TIK. *Infotika : Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 57-66. <https://doi.org/10.56842/infotika.v4i2.746>
- Muhtar, W., Seituni, S., & Yuliana, D. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Khamas. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer (JUKTISI)*, 4(3), 1962–1967. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v4i3.787>
- Mustakim, A., Halik, A., Akib, M., Saleh, M., Kaharuddin, K., & Ismail, I. H. (2024). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 898–908. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-20>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>



-
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2022). Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Canva* dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan *Microlearning*. *JP Manper : Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98-109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>