

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO PRESENTASI
CANVA TERHADAP DAYA TARIK BELAJAR
SENI BUDAYA SISWA DI SMP ST. MARIA AEK RAJA**

Yohanan Nababan¹, Eben Haezarni Telaumbanua², Roy Josep M Hutagalung³,
Testi Bazarni Zebua⁴, Diana Martini Situmeang⁵

¹²³⁴⁵Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Nyohana406@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the use of interactive multimedia based on Canva video presentations in enhancing students' learning interest in Cultural Arts for Grade VIII B students at SMP ST. Maria Aek Raja. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects were Grade VIII B students and the Cultural Arts teacher. The results indicate that the implementation of Canva-based video presentations increased students' engagement, attention, and learning motivation. The integration of text, images, animations, audio, and video made the learning process more attractive and less monotonous. Students became more active in discussions, more confident in expressing their opinions, and better able to understand visual and abstract materials. Although there were challenges such as unstable internet connections and limited supporting facilities, the benefits of using Canva outweighed the obstacles. Therefore, interactive multimedia based on Canva video presentations has proven effective in increasing students' learning interest in Cultural Arts and supporting the creation of creative and innovative learning environments.

Keywords: *Learning Attraction, Interactive Multimedia, Arts and Culture, Canva Presentation Video.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva terhadap daya tarik belajar Seni Budaya siswa kelas VIII B di SMP ST. Maria Aek Raja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B dan guru Seni Budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video presentasi berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta motivasi belajar siswa. Materi yang disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih mudah memahami materi yang bersifat visual dan abstrak. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan fasilitas pendukung, manfaat penggunaan Canva lebih dominan dibandingkan hambatannya. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva terbukti dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya serta mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: Daya Tarik Belajar, Multimedia Interaktif, Seni Budaya, Video Presentasi Canva.

A. Pendahuluan

Pendidikan seni budaya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peranan krusial dalam membentuk karakter, kreativitas, dan kepekaan estetika peserta didik. Namun, dalam implementasinya, mata pelajaran ini sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks yang minim stimulus visual (Elpina 2015). Padahal, karakteristik materi seni budaya sangat erat kaitannya dengan unsur estetika dan ekspresi yang memerlukan media representasi yang dinamis (Daryanti, Desyandri, and Fitria 2019).

Di era Kurikulum Merdeka, integrasi teknologi digital menjadi sebuah keharusan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu inovasi yang potensial adalah penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar (Jannah and Nuriana 2024). Canva muncul sebagai platform desain yang relevan karena fleksibilitasnya dalam mengintegrasikan berbagai elemen visual dan video presentasi yang menarik bagi generasi Z (Annisa et al., 2024).

Berdasarkan observasi di SMP ST. Maria Aek Raja, proses pembelajaran seni budaya masih menghadapi kendala signifikan.

Rendahnya antusiasme siswa kelas VIII B terlihat dari kurangnya fokus dan kesulitan dalam memahami konsep seni yang bersifat visual. Meskipun guru telah mulai menyentuh media digital, pemanfaatan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva belum dioptimalkan secara sistematis. Kesenjangan antara potensi teknologi Canva dengan realita rendahnya daya tarik belajar di sekolah tersebut menjadi dasar kuat dilakukannya penelitian ini.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan Canva dalam pendidikan, namun fokus pada daya tarik belajar dalam konteks seni budaya di tingkat SMP dengan pendekatan kualitatif deskriptif masih perlu diperdalam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva serta menganalisis sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa di SMP ST. Maria Aek Raja. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran seni yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

TINJAUAN PUSTAKA

Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Multimedia interaktif didefinisikan sebagai integrasi teks, gambar, grafik, dan suara yang dikendalikan oleh pengguna secara

aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Uno and Bidi 2025). Berbeda dengan media linear, multimedia interaktif memungkinkan adanya umpan balik dua arah yang krusial untuk menjaga atensi siswa. Dalam konteks ini, Canva hadir sebagai platform desain daring yang menyediakan fitur video presentasi, animasi, dan elemen visual dinamis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern (Aulia, Firman, and Desyandri 2023).

Kelebihan utama Canva terletak pada aksesibilitasnya yang tinggi (dapat diakses via gawai maupun laptop) serta ketersediaan desain grafis yang variatif yang mampu memicu kreativitas pendidik (Sidauruk et al. 2025). Meskipun memiliki ketergantungan pada stabilitas koneksi internet, pemanfaatan fitur video presentasi di Canva dinilai mampu mengonversi materi yang abstrak menjadi representasi visual yang konkret dan sistematis.

Daya Tarik Belajar dalam Pembelajaran Seni Budaya

Daya tarik belajar merupakan kekuatan komunikator (dalam hal ini guru dan media) untuk menyita perhatian siswa sehingga muncul respon positif terhadap pesan pembelajaran (Hutagalung et al. 2025). Faktor internal seperti minat dan motivasi, serta faktor eksternal seperti media yang digunakan, saling berinteraksi dalam membentuk tingkat keterlibatan siswa di kelas.

Pembelajaran Seni Budaya memiliki karakteristik khusus yang

menonjolkan aspek estetika, artistik, dan kreatif (Widaningsih 2016). Oleh karena itu, media yang digunakan harus mampu memvisualisasikan elemen seni rupa, musik, maupun tari secara hidup. Penggunaan multimedia interaktif selaras dengan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman mandiri melalui stimulus visual dan audio yang mereka terima dari media pembelajaran (Yuliana et al. 2023).

Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan Canva. (Rahmah, Rejeki, and Sari 2025) menekankan pada peningkatan kualitas pembelajaran secara umum, sementara (Sidauruk et al. 2025) menyoroti peningkatan minat belajar siswa melalui visualisasi interaktif. Namun, penelitian ini memiliki distingsi pada fokus penggunaan video presentasi Canva secara spesifik untuk meningkatkan daya tarik belajar pada mata pelajaran Seni Budaya di tingkat SMP. Perbedaan ini krusial untuk melihat sejauh mana elemen audiovisual dalam Canva dapat mengatasi kejenuhan pada materi seni yang selama ini disampaikan secara konvensional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai penerapan multimedia interaktif berbasis canva dalam pembelajaran Seni Budaya (Moleong 2017). Penelitian dilaksanakan di SMP ST. Maria Aek

Raja, dengan subjek penelitian meliputi satu orang guru mata pelajaran Seni Budaya dan siswa kelas VIII B. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada karakteristik siswa yang memiliki akses teknologi namun menunjukkan daya tarik belajar yang rendah pada metode konvensional.

Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama:

1. Observasi Partisipatif Pasif: Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran selama beberapa pertemuan, fokus pada interaksi siswa, tingkat perhatian, dan respon visual saat video presentasi Canva ditayangkan.
2. Wawancara Semi-Terstruktur: Dilakukan kepada guru untuk menggali proses perancangan media, serta kepada siswa kelas VIII B untuk mendalami persepsi dan perasaan mereka (aspek afektif) terhadap penggunaan media Canva.
3. Dokumentasi: Pengumpulan perangkat pembelajaran (RPP), draf desain video presentasi Canva yang digunakan, serta foto/video aktivitas belajar siswa sebagai bukti fisik penelitian (Sugiyono 2017).

Analisis Data

Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan:

1. Reduksi Data: Memilah dan memfokuskan data dari lapangan (hasil wawancara dan catatan observasi) yang hanya berkaitan dengan indikator daya tarik belajar (perhatian, minat, dan keterlibatan).
2. Penyajian Data (Data Display): Mengorganisasikan data hasil reduksi ke dalam bentuk uraian naratif yang sistematis untuk melihat pola pengaruh penggunaan Canva.
3. Kesimpulan (Verifikasi): Melakukan tinjauan ulang terhadap seluruh data untuk merumuskan kesimpulan akhir mengenai efektivitas media terhadap daya tarik belajar siswa. (Sugiyono 2017)

Keabsahan Data

Untuk menjamin validitas hasil penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data antara hasil wawancara guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek konsistensi antara hasil observasi di kelas dengan data wawancara serta dokumentasi yang diperoleh (Sugiyono 2017).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang disajikan mengacu pada fokus penelitian, yaitu penerapan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva dan dampaknya terhadap daya tarik belajar siswa.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada 14 Januari 2026 selama tujuh hari dengan tahapan yang sistematis dan terstruktur. Pada hari pertama, peneliti melakukan observasi langsung di kelas VIII B SMP ST. Maria Aek Raja. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi awal proses pembelajaran Seni Budaya sebelum penerapan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva. Peneliti mengamati metode mengajar guru, respons siswa selama pembelajaran, tingkat partisipasi, serta suasana kelas secara umum. Dari hasil pengamatan tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab sehingga beberapa siswa terlihat kurang fokus dan kurang antusias. Observasi ini menjadi dasar awal untuk memahami kondisi nyata sebelum penggunaan media Canva diterapkan.

Pada hari kedua, peneliti melakukan wawancara dengan guru Seni Budaya. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang biasa digunakan, kendala yang dihadapi dalam mengajar, serta pandangan guru

terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru menjelaskan bahwa selama ini pembelajaran lebih banyak menggunakan buku teks dan penjelasan verbal. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih tertarik ketika materi disertai contoh visual. Selain itu, guru mengungkapkan harapan agar penggunaan media Canva dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa. Hasil wawancara ini memberikan gambaran tentang kebutuhan inovasi dalam pembelajaran Seni Budaya.

Pada hari ketiga, peneliti melaksanakan wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII B sebagai responden penelitian. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman belajar siswa, tingkat ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran Seni Budaya, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran. Sebagian siswa mengaku bahwa pembelajaran sebelumnya terasa monoton dan kurang menarik. Mereka juga menyatakan lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media visual dan video. Siswa menunjukkan antusiasme ketika mengetahui akan ada penggunaan media Canva dalam pembelajaran. Hasil wawancara ini memperkuat temuan awal bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik belajar.

Pada hari keempat sampai hari ketujuh, peneliti bersama guru melaksanakan praktik penggunaan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva di dalam kelas. Guru menyajikan materi Seni Budaya menggunakan video presentasi yang

telah dirancang melalui aplikasi Canva. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti kembali melakukan observasi terhadap respons dan keterlibatan siswa. Siswa terlihat lebih fokus, aktif bertanya, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas. Beberapa siswa juga diberikan kesempatan untuk mencoba membuat desain sederhana menggunakan Canva sebagai bagian dari tugas praktik. Kegiatan praktik ini menunjukkan adanya peningkatan daya tarik belajar siswa dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

Berdasarkan pengamatan langsung di kelas VIII B, ditemukan bahwa saat guru menggunakan video presentasi Canva:

1. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan layar.
2. Siswa menunjukkan ekspresi antusias dan rasa ingin tahu.
3. Terjadi peningkatan partisipasi dalam sesi tanya jawab.
4. Siswa mencatat poin penting dari materi yang ditampilkan.

Dari data yang diperoleh, ditemukan beberapa pola dan tema utama:

1. Tema perhatian meningkat: siswa lebih fokus selama pembelajaran.
2. Tema antusiasme belajar: siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi.
3. Tema pemahaman materi lebih baik: siswa lebih mudah menangkap konsep seni budaya.
4. Tema partisipasi aktif: meningkatnya interaksi guru dan siswa.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari data yang ditemukan di SMP ST.

Maria Aek Raja, khususnya pada penggunaan Media Canva dalam pembelajaran Seni Budaya di Kelas VIII B. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain observasi langsung di lapangan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mengetahui dampak penggunaan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva terhadap daya tarik belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan perubahan sikap belajar yang cukup signifikan setelah penggunaan media tersebut. Suasana kelas menjadi lebih kondusif, interaktif, dan komunikatif dibandingkan sebelum penggunaan media. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan materi yang ditampilkan melalui layar proyektor. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih cepat merespons pertanyaan ketika materi disajikan dalam bentuk visual dan audio. Selain itu, terjadi peningkatan interaksi dua arah antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video presentasi Canva memberikan kontribusi positif terhadap kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru, diperoleh informasi bahwa media Canva mampu meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Seni Budaya. Siswa mengaku tidak merasa bosan karena pembelajaran disajikan secara variatif dan menarik. Mereka juga merasa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak. Guru menyatakan bahwa penyampaian materi menjadi lebih sistematis karena telah dirancang dalam bentuk video

presentasi. Partisipasi siswa dalam diskusi kelas juga mengalami peningkatan setelah penggunaan media tersebut. Beberapa siswa bahkan menunjukkan inisiatif untuk mencoba membuat desain sederhana menggunakan Canva. Dampak positif ini terlihat tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva efektif dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa.

Reduksi Data

Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Peneliti membaca seluruh transkrip wawancara secara menyeluruh untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan fokus penelitian. Data yang dianggap relevan dengan keterlibatan siswa, metode pembelajaran, dampak penggunaan Canva, kendala, dan peran teknologi kemudian dikelompokkan sesuai kategori. Informasi yang berulang disederhanakan tanpa menghilangkan makna inti dari jawaban responden. Proses reduksi ini bertujuan agar data lebih terarah dan mudah dianalisis. Dengan demikian, peneliti dapat menarik gambaran umum mengenai pola jawaban dari setiap informan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, data yang direduksi adalah jawaban-jawaban yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian mengenai

penggunaan video presentasi Canva dan daya tarik belajar siswa. Pernyataan siswa yang menunjukkan peningkatan fokus, antusiasme, dan partisipasi aktif dipilih sebagai data utama dalam analisis. Jawaban yang menjelaskan perubahan metode pembelajaran dari konvensional menjadi lebih variatif juga dimasukkan ke dalam kategori penting. Selain itu, pernyataan mengenai dampak positif seperti meningkatnya motivasi dan rasa percaya diri siswa turut dirangkum sebagai bagian dari temuan inti. Data yang tidak berhubungan langsung dengan indikator penelitian tidak dimasukkan dalam tabel reduksi. Dengan demikian, hasil reduksi data benar-benar memuat informasi yang relevan dan mendukung analisis mengenai peningkatan daya tarik belajar siswa melalui penggunaan Canva.

Tabel 4.1 Reduksi Hasil Wawancara

No	Indikator Penelitian	Jawaban Responden
1	Bagaimana keterlibatan siswa dalam pengoperasian media Canva sebagai media belajar di sekolah?	Responden I: Pada awal penggunaan video presentasi, siswa terlihat penasaran dengan tampilan visual yang berbeda dari biasanya. Beberapa siswa mengaku lebih fokus karena materi disajikan dengan animasi, gambar, serta musik pendukung. Siswa juga menyampaikan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi ketika ditampilkan melalui video presentasi.

		Responden II: Penggunaan video presentasi Canva membuat saya tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Saya merasa pembelajaran menjadi lebih hidup karena terdapat campuran teks, gambar, audio, dan animasi yang saling mendukung. Responden III: Keaktifan siswa meningkat karena mereka tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat dan mengamati secara langsung contoh karya seni yang ditampilkan. Responden IV: Saya tertarik mencoba membuat desain sederhana menggunakan Canva sebagai tugas praktik.	ruangan?	pendukung visual. Interaksi di kelas cenderung pasif ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Setelah penerapan multimedia berbasis video presentasi Canva, metode pembelajaran menjadi lebih variatif. Responden II: Penggunaan Canva juga mempermudah penyampaian contoh konkret seperti gambar karya seni, video tari, dan ilustrasi musik tradisional. Siswa mengaku lebih tertarik ketika melihat langsung contoh visual dibandingkan hanya membaca dari buku teks. Metode pembelajaran kini lebih berpusat pada siswa karena siswa diajak mengamati, menganalisis, dan memberikan pendapat. Diskusi kelas menjadi lebih hidup karena siswa memiliki gambaran nyata tentang materi yang dipelajari. Responden III: Saya lebih percaya diri saat diminta menjelaskan kembali materi.
2	Bagaimana metode belajar yang dilakukan saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam	Responden I: Metode tersebut sebenarnya cukup membantu, namun sering menimbulkan kejenuhan pada siswa. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka kurang bersemangat ketika materi hanya disampaikan secara verbal tanpa media	3	Bagaimana dampak Responden I: Saya merasa lebih semangat

	setelah penerapan multimedia berbasis video presentasi Canva dalam pembelajaran seni budaya?	mengikuti pelajaran Seni Budaya. Saya juga lebih mudah memahami materi karena adanya campuran visual dan audio yang menarik. Responden II: Siswa menjadi lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi dan mencoba membuat karya sederhana. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka merasa bangga ketika hasil desain mereka ditampilkan di depan kelas. Dampak lainnya adalah meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat.	5	Bagaimana peran kehadiran teknologi IT berbasis video presentasi Canva sebagai media dan prasarana pembelajaran siswa?	Responden I: Saya merasa lebih dekat dengan materi karena penyajiannya sesuai dengan kebiasaan saya menggunakan teknologi. Responden II: Penggunaan teknologi membuat saya lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri. Saya merasa lebih percaya diri ketika mampu membuat presentasi sederhana menggunakan Canva.
4	Apa saja kendala saat menggunakan video presentasi Canva?	Responden I: Proses pengunduhan video terkadang memerlukan waktu yang cukup lama. Selain itu, beberapa fitur menarik hanya tersedia pada akun premium. Responden II: Tidak mudah saya memiliki keterampilan desain yang memadai pada tahap awal. Namun, saya setelah terbiasa, proses pembuatan media menjadi lebih mudah.			Penyajian Data Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun hasil reduksi ke dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel penyajian data. Data yang telah dikelompokkan berdasarkan indikator penelitian kemudian dijelaskan secara sistematis agar mudah dipahami. Peneliti menampilkan tabel yang memuat indikator serta ringkasan hasil temuan dari setiap aspek yang diteliti. Penyajian data dilakukan secara naratif untuk memperjelas makna dari setiap temuan penelitian. Uraian tersebut disusun sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan cara ini, pembaca dapat memahami hubungan antara data lapangan dengan fokus penelitian secara jelas dan runtut. Berdasarkan penyajian data, keterlibatan siswa dalam penggunaan Canva tergolong aktif dan antusias karena mereka menunjukkan

perhatian penuh dan partisipasi selama pembelajaran. Metode pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional berubah menjadi lebih variatif setelah penggunaan video presentasi Canva. Dampak yang paling menonjol adalah meningkatnya daya tarik belajar siswa yang terlihat dari semangat, fokus, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan jaringan internet dan kebutuhan keterampilan desain yang memadai. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan persiapan guru dan latihan yang berkelanjutan. Kehadiran teknologi IT berbasis Canva memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih modern dan relevan. Dengan demikian, penyajian data menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Seni Budaya.

Tabel 4.2 Penyajian Data

No	Indikator Penelitian	Penyajian Data
1	Bagaimana keterlibatan siswa-siswi dalam pengoperasian media Canva sebagai media belajar di	Keterlibatan siswa dalam pengoperasian media Canva tergolong aktif dan antusias

	sekolah?	
2	Bagaimana metode belajar yang dilakukan saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam ruangan?	Sebelum penggunaan video presentasi Canva, metode pembelajaran yang dominan digunakan adalah penjelasan, tanya jawab, dan penugasan kelompok. Setelah menggunakan Canva, proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur karena materi dalam video telah dirancang secara sistematis
3	Bagaimana dampak setelah penerapannya multimedia berbasis video presentasi Canva dalam pembelajaran seni budaya?	Dampak yang paling terlihat setelah penerapan video presentasi Canva adalah meningkatnya daya tarik belajar siswa.
4	Apa saja kendala saat menggunakan video presentasi Canva?	Kendala utama dalam penggunaan Canva adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil. Siswa juga menyatakan bahwa mereka masih membutuhkan bimbingan dalam

		mengoperasikan aplikasi secara mandiri. Pembuatan video presentasi membutuhkan waktu dan kreativitas yang cukup tinggi
5	Bagaimana peran kehadiran teknologi IT berbasis video presentasi Canva sebagai media dan prasarana pembelajaran siswa?	Kehadiran teknologi IT berbasis video presentasi Canva memberikan peran penting dalam modernisasi pembelajaran.

Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil temuan diperoleh informasi bahwa keterlibatan siswa dalam pengoperasian media Canva tergolong aktif dan antusias. Hal ini menunjukkan adanya partisipasi aktif yang sesuai dengan teori multimedia interaktif pada yang menekankan keterlibatan pengguna. Hasil temuan dengan menunjukkan bahwa sebelum penggunaan video presentasi Canva, metode pembelajaran yang dominan digunakan adalah penjelasan, tanya jawab, dan penugasan kelompok. Namun setelah guru mengkombinasikan penjelasan singkat dengan pemutaran video

presentasi, diskusi, dan praktik sederhana, membuat mereka lebih mudah memahami konsep seni budaya. Proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur karena materi dalam video telah dirancang secara sistematis.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, dampak yang paling terlihat setelah penerapan video presentasi Canva adalah meningkatnya daya tarik belajar siswa. Guru menjelaskan bahwa nilai tugas siswa menunjukkan peningkatan setelah penggunaan media tersebut. Siswa juga merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, penerapan video presentasi Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi dan daya tarik belajar siswa.

Berdasarkan temuan penelitian, kendala utama dalam penggunaan Canva adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil. Guru menyampaikan bahwa jika koneksi internet terganggu, proses pembelajaran menjadi terhambat. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa tidak semua perangkat memiliki kapasitas yang memadai untuk membuka desain video dengan lancar. Guru mengatasi kendala tersebut dengan menyiapkan materi cadangan dalam bentuk offline. Dengan demikian, kendala teknis menjadi tantangan yang perlu diantisipasi dalam penggunaan media digital. Dalam wawancara lanjutan, guru juga menjelaskan bahwa pembuatan video presentasi membutuhkan waktu dan kreativitas yang cukup tinggi.

Berdasarkan hasil temuan, kehadiran teknologi IT berbasis video presentasi Canva memberikan peran penting dalam modernisasi pembelajaran. Guru merasa lebih mudah menyampaikan materi dengan dukungan teknologi digital. Siswa menyebutkan bahwa pembelajaran menjadi lebih relevan dengan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi ini membuat siswa merasa pembelajaran tidak ketinggalan zaman. Guru menegaskan bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu, tetapi bagian dari strategi pembelajaran inovatif.

Diskusi Hasil Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil diskusi temuan penelitian, penggunaan Canva memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan kreatif. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pengoperasian media Canva berpengaruh positif terhadap daya tarik belajar mereka. Metode pembelajaran berbasis multimedia mendorong keterlibatan aktif sesuai teori konstruktivistik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru, bahwa beliau juga merasakan bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif dan terarah. Dengan demikian, metode pembelajaran yang diterapkan setelah penggunaan Canva menjadi lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Hal ini sesuai dengan teori teknologi pendidikan yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media digital dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi temuan penelitian, dampak

penerapan multimedia berbasis Canva terbukti memberikan perubahan positif dalam proses pembelajaran Seni Budaya. Hal tersebut sesuai dengan teori daya tarik belajar yang menekankan pentingnya stimulus visual dalam menarik perhatian siswa dan dengan teori multimedia interaktif yang menyatakan bahwa integrasi berbagai elemen media dapat memperkuat pemahaman konsep. Namun penggunaan canva tak terlepas dari kendala. Kendala ini sesuai dengan teori hambatan media interaktif yang menyebutkan adanya kesenjangan digital dan keterbatasan infrastruktur. Kehadiran teknologi IT membantu membangun suasana belajar yang kolaboratif dan komunikatif. Dengan demikian, peran teknologi berbasis video presentasi Canva sangat signifikan dalam mendukung peningkatan daya tarik belajar siswa Seni Budaya di SMP ST. Maria Aek Raja. Hal ini sesuai dengan teori teknologi pendidikan yang menekankan pemanfaatan IT untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar melalui interaksi. Guru menilai bahwa penggunaan Canva mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, teknologi IT berbasis video presentasi Canva memiliki peran strategis dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa.

Kendala Penelitian

Keterbatasan yang dialami peneliti selama pelaksanaan penelitian di lapangan terutama berkaitan dengan kondisi teknis dan situasi kelas saat proses pembelajaran berlangsung di SMP

ST. Maria Aek Raja. Pada beberapa pertemuan, jaringan internet sekolah tidak selalu stabil sehingga pemutaran video presentasi Canva sempat mengalami gangguan. Selain itu, keterbatasan perangkat pendukung seperti speaker dan proyektor yang harus digunakan secara bergantian juga memengaruhi kelancaran pembelajaran. Peneliti juga menghadapi kendala dalam pengaturan waktu karena jadwal pelajaran yang terbatas membuat observasi tidak dapat dilakukan dalam durasi yang lebih panjang. Beberapa siswa terkadang kurang fokus karena faktor eksternal seperti kondisi cuaca dan suasana kelas yang cukup ramai. Dalam proses wawancara, terdapat siswa yang masih merasa canggung atau malu untuk menyampaikan pendapatnya secara terbuka. Peneliti juga harus menyesuaikan teknik pengumpulan data dengan karakteristik siswa yang beragam agar informasi yang diperoleh tetap akurat. Meskipun demikian, keterbatasan-keterbatasan tersebut tidak menghambat keseluruhan proses penelitian, melainkan menjadi bagian dari dinamika penelitian lapangan yang memberikan pengalaman dan pembelajaran bagi peneliti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP ST. Maria Aek Raja, dapat disimpulkan bahwa penerapan media tersebut memberikan pengaruh positif terhadap daya tarik belajar siswa kelas VIII B. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat karena materi disajikan secara visual, audio, dan interaktif sehingga sesuai

dengan karakteristik belajar siswa SMP.

Dampak penerapan multimedia berbasis Canva terlihat dari meningkatnya perhatian, motivasi, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya. Siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak karena disajikan melalui ilustrasi visual dan contoh konkret. Selain itu, penggunaan Canva juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis, efektif, dan efisien. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan fasilitas pendukung, manfaat yang diperoleh lebih besar dibandingkan hambatan yang ada. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif berbasis video presentasi Canva terbukti mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa serta mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Nur, Kurnia Ningsih, Anisyah Yuniarti, Titin Titin, and Eko Sri Wahyuni. n.d. "IMPROVEMENT OF STUDENT LEARNING OUTCOMES USING THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY CANVA ON ENVIRONMENTAL CHANGE MATERIAL." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 16 (2): 192–205.
- Aulia, Desi, Firman Firman, and Desyandri Desyandri. 2023. "PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR." *Alpen Jurnal*

- Pendidikan Dasar* 7 (1): 32–41.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>.
- Daryanti, Daryanti, Desyandri Desyandri, and Yanti Fitria. 2019. "Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1 (3): 215–21.
- Elpina, Lora. 2015. "PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING PADA BIDANG STUDI SENI BUDAYA DI KELAS VII-6 SMP NEGERI 7 MEDAN." *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 4 (1): 151–63.
<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v4i1.2984>.
- Hutagalung, Ferdianto, S B Pasaribu, P S Hutabarat, and H Turnip. 2025. "Konsep Dasar Motivasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi* 3 (1): 42–53.
- Jannah, Latifatul, and Ervin Nuriana. 2024. "Efektivitas Technology-Enhanced Learning Dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka Di Kelas 5 SDN 01 Sukorejo Kab. Nganjuk." *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan* 4 (1): 315–18.
<https://doi.org/10.28926/jpip.v4i1.1384>.
- Moleong, Lexy J. 2017. "Metodologi Penelitian Kualitatif." In , 330. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmah, Reinita Nur, Tiara Rejeki, and Vika Permata Sari. 2025. "Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah." In *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 441–50.
- Sidauruk, Ernita, Deta Marbun, Yohana Tampubolon, T Theresa, E Napitupulu, and H M Manurung. 2025. "Literature Review?: Analisis Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *PENDIPA Journal of Science Education* 9 (2): 475–79.
- Sugiyono. 2017. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&B." In , 16. Bandung: ALFABETA.
- Uno, Winda Anggriyani, and Ulan Bidi. 2025. "Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia: Studi Pengembangan Pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan." *JUTECH: Journal Education and Technology* 6 (1): 255–64.
- Widaningsih, Ening. 2016. "Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4 (2).
<https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2826>.
- Yuliana, Dyan, Achmad Baijuri, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, and Sheilla Syukria. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6 (2): 247–57.