

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
CANVA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN
TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI KELAS X TKJ 2 DI
SMK SORE TULUNGAGUNG**

Febri Ahmat Rifaul¹, Abdul Haris Indrakusuma², Vertika Panggayuh³

^{1,2,3} Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

¹f1996ebri@gmail.com, ²abdulharisindrakusuma@gmail.com, ³vertika@ubhi.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the learning process in the Basic Subjects of Computer and Telecommunications Network Engineering for Class X TKJ 2 at SMK Sore Tulungagung, where the learning media still relied on Microsoft PowerPoint with a simple and less interactive design. The presentation of the material was dominated by text with limited use of images, animations, and other visual elements, resulting in low student interest and engagement during the learning process. This study aimed to develop interactive learning media using Canva and determine the feasibility of the developed media. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The research subjects consisted of one media expert, one subject matter expert, nine students in the small-group trial, and thirty students in the large-group trial. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques through feasibility percentage calculations. The results showed that the interactive learning media developed using Canva obtained a feasibility score of 97.9% from the media expert validation and 97.3% from the subject matter expert validation. The small-group trial produced a feasibility score of 97.6%, while the large-group trial obtained 98.7%. All assessment results were categorized as "Highly Feasible." Therefore, it can be concluded that the interactive learning media developed using Canva is highly feasible to be used as a learning medium for the Basic Subjects of Computer and Telecommunications Network Engineering in Class X TKJ 2 at SMK Sore Tulungagung.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, ADDIE, Computer Network and Telecommunications Engineering*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di kelas X TKJ 2 SMK Sore Tulungagung yang masih menggunakan Microsoft PowerPoint dengan tampilan sederhana, penyajian materi didominasi teks, serta pemanfaatan unsur visual dan multimedia yang masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan media pembelajaran kurang mampu menarik perhatian peserta didik dan belum memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva serta mengetahui tingkat kelayakan media yang

dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, 9 peserta didik pada uji kelompok kecil, dan 30 peserta didik pada uji kelompok besar. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,9% berdasarkan validasi ahli media dan 97,3% berdasarkan validasi ahli materi. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 97,6%, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 98,7%. Seluruh hasil penilaian berada pada kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi kelas X TKJ 2 SMK Sore Tulungagung sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, ADDIE, Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa karena berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, serta karakter yang dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan zaman. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi digital yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga

sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Transformasi digital dalam bidang pendidikan telah mendorong guru untuk memanfaatkan berbagai platform pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Canva, yaitu aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, video, poster, maupun media pembelajaran interaktif. Penggunaan Canva dinilai mampu membantu guru menyusun materi pembelajaran

secara lebih kreatif sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (Dharma, 2025).

Media pembelajaran yang memanfaatkan unsur visual terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari karena informasi disajikan dalam bentuk yang lebih komunikatif dan mudah dipahami (Ayun Permata Syahrir et al., 2023). Selain itu, Canva memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan karakteristik, kebutuhan, serta gaya belajar peserta didik melalui berbagai pilihan template dan elemen multimedia yang tersedia (Mahardika, 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Kurikulum tersebut mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, kolaboratif, serta memanfaatkan teknologi digital agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu

alternatif yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Melalui media interaktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi melalui berbagai fitur pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Rahmawati, 2021).

Media pembelajaran interaktif memberikan berbagai manfaat, antara lain meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional (Kholisatin, 2024). Selain itu, Canva mendukung pendekatan *learning by doing* sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Titin Sutinah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada bulan

Agustus hingga September 2026 di SMK Sore Tulungagung, proses pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi masih didominasi metode ceramah dengan bantuan PowerPoint sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton sehingga sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, menggunakan telepon pintar di luar kepentingan pembelajaran, bahkan ada yang tertidur selama proses belajar berlangsung.

Penggunaan metode ceramah secara dominan cenderung menjadikan peserta didik pasif sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal (Lestari et al., 2024). Kondisi tersebut juga tercermin dari hasil belajar peserta didik, di mana rata-rata nilai kelas X TKJ 2 sebesar 79 masih berada di bawah kelas X TKJ 1 yang memperoleh rata-rata 84 dan kelas X TKJ 3 yang memperoleh rata-rata 85.

Sejalan dengan hasil observasi tersebut, materi Wawasan Dunia Kerja Bidang Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi yang

meliputi profesi, kewirausahaan, peluang usaha, proses bisnis, pelayanan pelanggan, perkembangan teknologi, dan keamanan jaringan masih disampaikan menggunakan media yang kurang variatif sehingga peserta didik mengalami kesulitan mempertahankan perhatian selama pembelajaran.

Di sisi lain, SMK Sore Tulungagung telah memiliki fasilitas laboratorium komputer yang memadai serta memperbolehkan peserta didik menggunakan telepon pintar sebagai media pendukung pembelajaran. Ketersediaan fasilitas tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif.

Canva dipandang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut karena dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar serta mampu menyajikan materi dalam bentuk multimedia yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran (Ikram et al., 2025).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang

efektif digunakan pada berbagai jenjang pendidikan. Canva for Education terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nur Anissa & Marlina Limbong, 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Darwis et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis Canva juga memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian para ahli sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rambe et al., 2024). Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh tingkat kelayakan sebesar 79,13% berdasarkan validasi ahli media dan 96,19% berdasarkan validasi ahli materi (Deasy Karissa Puspitasari & Roni Faslah, 2024).

Penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik (Azmi et al., 2024). Pengembangan media Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan

Komputer dan Telekomunikasi juga memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli dan respons peserta didik (Aziz & Utomo, 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran, hasil observasi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada materi Wawasan Dunia Kerja Bidang Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Sore Tulungagung belum pernah dilakukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil penelitian terdahulu dengan praktik pembelajaran di sekolah sehingga diperlukan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi kelas X TKJ 2 di SMK Sore Tulungagung serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Hasil penelitian

diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada pendidikan kejuruan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi kelas X TKJ 2 di SMK Sore Tulungagung. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran (Syahid et al., 2024).

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta

didik, kondisi sarana dan prasarana, serta permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Tahap *design* meliputi penyusunan rancangan media pembelajaran, *use case diagram*, storyboard, struktur navigasi, serta penyusunan materi berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi yang dikembangkan berfokus pada elemen Wawasan Dunia Kerja Bidang Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi yang mencakup profesi dan kewirausahaan, proses bisnis, serta peluang usaha.

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva sesuai rancangan yang telah disusun. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian direvisi berdasarkan masukan yang diberikan sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik kelas X TKJ 2 SMK Sore Tulungagung yang diawali dengan uji coba

kelompok kecil, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar. Pada tahap ini peserta didik menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan memberikan tanggapan melalui angket.

Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli media, ahli materi, serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas seorang ahli media yang merupakan dosen Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Bhinneka PGRI, seorang ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Sore Tulungagung, serta peserta didik kelas X TKJ 2 sebagai pengguna media pembelajaran.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, serta masukan dari validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi ahli

media, ahli materi, dan respons peserta didik.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian berupa angket dengan skala Likert lima tingkat untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran (Wicaksana & Natalia, 2023). Instrumen validasi ahli media mencakup aspek tampilan visual, kemanfaatan produk, efek media, serta kelayakan isi dan bahasa yang mengacu pada indikator yang dikembangkan oleh Astuti (2025). Instrumen ahli materi meliputi aspek kurikulum dan materi yang mengacu pada indikator yang dikembangkan oleh Astuti (2025). Instrumen peserta didik mencakup aspek media pembelajaran dan pembelajaran yang mengacu pada indikator yang dikembangkan oleh Astuti (2025).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengolah skor hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik menjadi persentase kelayakan (Wicaksana & Natalia, 2023). Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dan tingkat validitas untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan (Silaban, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, khususnya pada elemen Wawasan Dunia Kerja Bidang Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi untuk peserta didik kelas X TKJ 2 SMK Sore Tulungagung. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang meliputi lima tahapan secara sistematis.

Pada tahap analysis, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan

pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan Microsoft PowerPoint dengan tampilan sederhana dan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung kurang aktif, mudah kehilangan fokus, bahkan sebagian menggunakan telepon pintar untuk kegiatan di luar pembelajaran maupun tertidur saat proses belajar berlangsung. Selain itu, materi Wawasan Dunia Kerja Bidang Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi masih disampaikan secara tekstual sehingga belum mampu menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, mudah diakses, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada tahap design, peneliti merancang media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dengan memperhatikan struktur navigasi, desain visual, serta penyajian materi yang sistematis. Media dilengkapi menu utama yang terdiri atas capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan informasi pengembang.

Penyajian materi dikombinasikan dengan teks, ilustrasi, ikon, video, animasi, serta tombol navigasi interaktif sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri.

Pada tahap development, media pembelajaran dikembangkan menggunakan Canva sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan beberapa revisi, seperti penambahan logo sekolah dan universitas, penyempurnaan ikon menu, perbaikan tombol navigasi, penambahan foto pengembang, serta penyempurnaan tampilan visual agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK.

Pada tahap implementation, media diujicobakan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan sembilan peserta didik dan uji coba kelompok besar yang melibatkan tiga puluh peserta didik kelas X TKJ 2 SMK Sore Tulungagung. Peserta didik menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran kemudian memberikan tanggapan melalui angket mengenai kemudahan

penggunaan, tampilan, penyajian materi, dan manfaat media.

Pada tahap evaluation, dilakukan evaluasi berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, serta hasil uji coba kepada peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.



**Gambar 1. Tampilan Menu Utama
Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Canva**

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva terdiri atas menu materi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kuis atau evaluasi, dan informasi. Setiap menu dihubungkan melalui tombol navigasi interaktif sehingga memudahkan peserta didik berpindah antarhalaman. Materi disajikan menggunakan kombinasi teks, ilustrasi, ikon, video, dan animasi

sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media presentasi konvensional.

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Rekapitulasi hasil validasi dan uji coba disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Coba

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli Media	97,9%	Sangat Valid
Ahli Materi	97,3%	Sangat Valid
Uji Coba Kelompok Kecil	97,6%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar	98,7%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,3% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh

persentase sebesar 97,6%, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 98,7%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi kelas X TKJ 2 SMK Sore Tulungagung berhasil dikembangkan dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Tahap desain menghasilkan rancangan media yang

mencakup penyusunan materi, struktur navigasi, desain tampilan, serta integrasi berbagai elemen multimedia. Selanjutnya, pada tahap pengembangan media direalisasikan menggunakan Canva dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi sebagai dasar penyempurnaan produk. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik, sedangkan tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi para ahli dan respons peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,3% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik memperoleh persentase sebesar 97,6%, sedangkan uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 peserta didik memperoleh persentase sebesar 98,7% dengan kategori

sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva mampu mendukung penyampaian materi Wawasan Dunia Kerja Bidang Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, khususnya pada materi profesi dan kewirausahaan, peluang usaha, proses bisnis, pelayanan pelanggan, serta perkembangan teknologi. Media yang dikembangkan juga memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif untuk mendukung proses pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi. Media ini juga dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana belajar mandiri karena mudah diakses melalui berbagai perangkat dan memungkinkan materi dipelajari kembali di luar jam

pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif, seperti simulasi, permainan edukatif, maupun variasi kuis yang lebih beragam, serta menyempurnakan desain navigasi agar semakin mudah digunakan oleh peserta didik. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan media pada materi atau mata pelajaran lain serta menguji efektivitas media terhadap hasil belajar, motivasi belajar, maupun kemampuan peserta didik dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. D. (2025). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bebas Dekstop Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Di MIN 2 Blitar*.
- Ayun Permata Syahrir, Zahirah Putri Sadira, & Salamah Ummi. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Aziz, R. T., & Utomo, P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar-Dasar Program Keahlian Menggunakan Canva Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Salam*. 3(1), 44–53.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Azzahra, V. (2025). *Pengembangan Metode Drill Berbasis Literasi Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 18 Maroangin Kota Palopo*.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Deasy Karissa Puspitasari, Roni Faslah, M. A. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X Di Smk Tunas Pembangunan. Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 454–474.
- Dharma. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran menggunakan Canva bagi Guru Sekolah*. 5(1), 67–82. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1>
- Ikram, D., Nasir, M., Keguruan, F., & Makassar, U. M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar*. 12(1), 84–90.
- Kholisatin, S. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quick App*

- Ninja Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Rukhsah Siswa Di Smpn 1 Sawo.
- Lestari, T., Nanda, S., & Syariffudin. (2024). *Efektivitas Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran Sejarah Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Satya Widya*, 40(2), 143–154. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i2.p143-154>
- Mahardika. (2024a). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tematik Berbasis Metode Eksperimen Pada Tema Perubahan Energi Kelas III SD IT Bina Ilmu Sekampung*. February, 4–6.
- Mahardika. (2024b). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 DI Kelas III.A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang*. February, 4–6.
- Mahardika, D. D. K. (2024c). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Vidio Animasi Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Islam AS-Shofa Pekanbaru*. February, 4–6.
- Nur Anissa, F., & Marlina Limbong, A. N. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora*. *Journal of Learning and Educational Technology*, 1(1), 33–43. <https://ojs.indoscience.co.id/index.php/jlet/article/view/8/7>
- Rahmawati, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Konteks Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Materi Spldv Kelas VIII*. 124.
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., Free, I., & Manurung, U. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara*. 8(4), 715–726.
- Silaban, M. F. (2024). *Validitas Penggunaan E-Booklet Sebagai Media Pembelajaran*. 4(2), 635–642. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i2.1369>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Titin Sutinah, M. S. (2021). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 1–15.
- Wicaksana, E. J., & Natalia, D. (2023). *Pengembangan e-LKM Berbasis Case Method untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa dalam Menyusun Instrumen Evaluasi Pembelajaran*. 13, 1078–1086.