Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 48904-48911

Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual Di SMKN 1 Negeri Katon Pesawaran

Evi Ferina Amalia[1], Rendy Yudha Pratama[2]

[1,2]Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Aisyah Pringsewu

Corresponding Author **: Evi Ferina Amalia, e-mail: Eviferinaamalia123@gmail.com**

Published: September , 2026

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu inovasi teknologi dalam pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media inovatif adalah multimedia interaktif berbasis canva. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Negerikaton Pesawaran. Dimana hasil belajar siswa rendah dilihat dari hasil PTS siswa terdapat 90% siswa dengan nilai dibawah KKM, pembelajaran dominan menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif berbasis canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Negerikaton Pesawaran.

Metode yang digunakan adalah kuantitatif menggunakan pendekatan *quasi eksperimental* dengan desain *non-equivalent control group*, yang melibatkan dua kelas yaitu X Desain Komunikasi Visual 1 sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelas X Desain Komunikasi Visual 2 sebagai kelas kontrol tidak mendapat perlakuan. Instrumen penelitian menggunakan tes pilihan ganda berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas, dan *independent sample t-test*.

Hasil penelitian diperoleh rata rata nilai *posttest* kelas eksperimen 70.94 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 61.43. Hasil diperkuat dari uji *independent sample t-test* yang menunjukan t_{hitung} lebih tinggi dibandingkan t_{tabel}, yaitu 3,720 > 1,669, dan nilai signifikansinya dibawah 0.05 (p= 0. 000) yang berarti adanya pengaruh signifikan antara kedua kelas. Ini membuktikan, bahwa penerapan Canva sebagai multimedia pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Canva, Hasil Belajar, Sejarah

ABSTRACT

Learning media is one of the technological innovations in learning that can be utilised to create engaging learning experiences. Learning media plays a crucial role in enhancing students' learning outcomes. One innovative medium is interactive multimedia based on Canva. This study was motivated by the low learning outcomes of students in history lessons in the 10th grade of the Visual Communication Design Department at SMKN 1 Negerikaton Pesawaran. Where students' learning outcomes are low, as seen from the results of the mid-term exam, 90% of students scored below the minimum passing grade, and learning is predominantly conducted using conventional methods. This highlights the importance of innovation in the learning process. This study aims to determine the effect of interactive multimedia based on Canva on the History subject in Grade X of the Visual Communication Design Department at SMKN 1 Negerikaton Pesawaran.

The method used was quantitative, employing a quasi-experimental approach with a non-equivalent control group design, involving two classes: X Visual Communication Design 1 as the experimental class receiving treatment and X Visual Communication Design 2 as the control class not receiving treatment. The research instrument used a multiple-choice test in the form of a pretest and posttest. The analysis was conducted using normality, homogeneity, and independent sample t-tests.

The results showed that the average posttest score of the experimental class was 70.94, which was higher than the average posttest score of the control class, which was 61.43. The results were further supported by the independent sample t-test, which showed that the calculated t-value was higher than the table t-value, i.e., 3.720 > 1.669, and the significance level was below 0.05 (p = 0.000), indicating a significant difference between the two classes. This proves that the implementation of Canva as an interactive multimedia learning tool has a positive effect on improving student learning outcomes.

Keywords *: Interactive Multimedia, Canva, Learning Outcomes, History*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Mendidik merupakan upaya sistematis untuk mengembangkan seluruh potensi siswa—termasuk kecerdasan, karakter, dan keterampilan—melalui proses belajar mengajar (Aryani & Wahyuni, 2021). Dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi menjadi inovasi krusial bagi tenaga pendidik karena memfasilitasi pembelajaran yang berkelanjutan (Mahardika et al., 2021). Agar transfer informasi berjalan lancar, dibutuhkan media komunikasi yang efektif antara guru dan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik (Hasan et al., 2021).

Salah satu solusi media yang efektif adalah multimedia pembelajaran interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan video untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kasman, 2020). Penggunaan grafik, animasi, serta pemberian umpan balik positif di dalamnya terbukti membantu retensi materi dan meningkatkan kemauan belajar siswa (Syuhendri et al., 2021). Untuk mengembangkan media tersebut, *platform* desain visual *Canva* dapat dimanfaatkan. *Canva* menyediakan beragam *template* yang memudahkan pembuatan media pembelajaran yang estetis, imajinatif, dan memotivasi (Pelangi, 2020). *Canva* dinilai sangat efektif dalam mengasah kreativitas guru untuk menyampaikan materi sesuai kebutuhan siswa (Nurrita, 2021), serta terbukti secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa (Kurniawan et al., 2024). Terlebih lagi, desain visual kontemporer dari *Canva* sangat sesuai dengan gaya belajar Generasi Z, sehingga terbukti lebih berhasil dalam menanamkan pemahaman konsep dibandingkan metode pembelajaran tradisional (Masluhah et al., 2022).

Pendekatan visual interaktif ini sangat dibutuhkan pada mata pelajaran Sejarah. Pembelajaran sejarah kerap dianggap membosankan karena penyampaiannya sering kali bersifat verbal dan satu arah. Padahal, pemanfaatan media digital terbukti dapat meningkatkan ketertarikan, partisipasi, dan daya tangkap siswa terhadap materi sejarah (Putri A.E, 2024). Namun, fakta di lapangan menunjukkan hal yang sebaliknya. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kelas X peminatan DKV di SMKN 1 Negerikaton, penggunaan media pembelajaran belum efisien dan masih sebatas presentasi dasar. Metode konvensional seperti mencatat materi dari papan tulis masih mendominasi. Hal ini membuat suasana kelas monoton, siswa menjadi pasif, dan motivasi belajar menurun, yang pada akhirnya berdampak buruk pada hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar tersebut dibuktikan oleh data nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Sejarah kelas X DKV 1. Mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah ambang batas (hanya tiga siswa yang mendapat nilai memuaskan dengan nilai tertinggi 80 dan 76), yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran saat ini belum efektif. Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis bermaksud meneliti bagaimana penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat mengatasi masalah ini dan meningkatkan secara signifikan pengetahuan serta hasil belajar sejarah siswa kelas X Jurusan DKV di SMKN 1 Negerikaton Pesawaran.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimental* melalui rancangan *non-equivalent control group design*. Rancangan ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran sejarah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 1 Negerikaton. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan pendekatan *sampling jenuh*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang terbatas. Kelas X DKV 1

ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas X DKV 2 ditetapkan sebagai kelompok kontrol.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Negerikaton yang berlokasi di Jalan Pandean II Desa Purworejo, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung. Pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data dijadwalkan berlangsung selama enam bulan, yaitu antara bulan Desember 2024 hingga Mei 2025.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa tes atau kuesioner pertanyaan pilihan ganda terkait materi sejarah yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, instrumen diuji kelayakannya menggunakan perangkat lunak SPSS. Validitas setiap butir soal diuji menggunakan rumus korelasi momen *Pearson*, di mana soal dinyatakan valid jika nilai r_hitung melebihi r_tabel pada taraf signifikansi 0,05. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik *Cronbach Alpha*, dengan kriteria instrumen dianggap reliabel jika nilainya minimal 0,60. Selain itu, analisis instrumen juga mencakup uji tingkat kesukaran untuk memetakan soal (mudah, sedang, sulit), serta uji daya pembeda untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

Analisa Data

Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS yang diawali dengan analisis statistik deskriptif untuk menyajikan rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum, dan minimum dari hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu nilai 70. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* serta uji homogenitas menggunakan metode analisis satu arah *Levene* untuk memastikan kedua kelompok memiliki varian yang sebanding. Apabila data terdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik parametrik berupa *Uji-t* (*polled varians*) yang dikontraskan dengan t_tabel pada tingkat kesalahan 0,05 untuk mengetahui signifikansi pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Instrumen

1. Uji Validitas Dan Uji Validitas

Hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal berstatus valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan r tabel sebesar 0,339 yang diperoleh dari perhitungan derajat kebebasan atau df = 32. Selain valid, instrumen ini juga terbukti memiliki tingkat konsistensi yang stabil melalui uji reliabilitas. Perolehan angka reliabilitas sebesar 0,827 menempatkan instrumen soal pada kategori tingkat keandalan yang sangat tinggi (berada pada rentang 0,80–1,00), sehingga instrumen tersebut secara sah dapat digunakan untuk tahapan pengambilan data penelitian selanjutnya.

2. Hasil Uji Kesukaran

Mayoritas soal (60% atau 12 soal) berada pada tingkat kesukaran sedang. Sisa soal terdistribusi secara seimbang, yakni 20% (4 soal) masuk dalam kategori mudah dan 20% (4 soal) masuk dalam kategori sukar.

3. Hasil Uji Daya Pembeda

Seluruh instrumen soal efektif membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah dengan hasil yang memuaskan, di mana 60% (12 soal) memiliki daya beda sedang dan 40% (8 soal) memiliki daya beda baik.

Analisis Statistik Deskriptif

1. Hasil Data Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Tabel 1 Hasil Data *Pretest Dan Posttest* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

	Pretest (Kontrol)	Posttest (Kontrol)	Pretest (Eksperimen)	Posttest (Eksperimen)
N (Valid)	35	35	32	32
N (Missing)	0	0	3	3
Mean	42.86	61.43	47.03	70.94
Median	45.00	60.00	47.50	67.50
Std. Deviation	8.684	10.187	9.233	10.734
Range	35	45	35	45
Minimum	25	40	30	50
Maximum	60	85	65	95

Berdasarkan tabel 1 , rata-rata skor *pretest* kelompok kontrol berada di angka 42,86, dan meningkat menjadi 61,43 pada tahap *posttest*. Di sisi lain, kelas eksperimen mencatat rata-rata *pretest* sebesar 47,03, namun melonjak drastis hingga mencapai rata-rata 70,94 setelah mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Walaupun kedua kelas mengalami peningkatan, lonjakan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen membuktikan secara nyata bahwa penerapan media *Canva* memberikan dampak positif yang substansial, bukan sekadar sebuah kebetulan.

2. Distribusi Frekuensi Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol

No.	Kelas Interval *Pretest*	Frekuensi *Pretest*	Frekuensi Relatif *Pretest*
	25 – 31	4	11%
	32 – 38	6	17%
	39 – 45	14	40%
	46 – 52	8	23%
	53 – 60	3	9%
	Jumlah	35	100%
No.	Kelas Interval *Posttest*	Frekuensi *Posttest*	Frekuensi Relatif *Posttest*
	40 – 48	2	6%
	49 – 57	14	40%
	58 – 66	11	31%
	67 – 75	5	14%
	76 – 85	3	9%
	Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel 2 distribusi frekuensi, terlihat adanya pergeseran nilai siswa kelas kontrol ke arah yang lebih tinggi dari tahap pretest menuju posttest. Pada saat pretest, sebagian besar siswa (14 orang atau 40%) berada pada rentang nilai 39–45 dengan capaian skor tertinggi hanya berada di interval 53–60 (3 siswa). Namun, pada hasil posttest, kelompok mayoritas tersebut (14 orang atau 40%) mengalami peningkatan skor ke rentang 49–57, diikuti dengan naiknya batas nilai tertinggi kelas yang berhasil menembus interval 76–85 (3 siswa), sehingga secara keseluruhan menunjukkan adanya kemajuan hasil belajar pada kelas kontrol.

3. Distribusi Frekuensi Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen

Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif

o.	Interval *Pretest*	*Pretest*	*Pretest*
	30 – 36	6	19%
	37 – 43	6	19%
	44 – 50	11	34%
	51 – 57	6	19%
	76 – 85	3	9%
	Jumlah	32	100%
o.	Kelas Interval *Posttest*	Frekuensi *Posttest*	Frekuensi Relatif *Posttest*
	50 – 58	8	25%
	59 – 67	10	31%
	68 – 76	5	16%
	77 – 85	7	22%
	86 – 95	2	6%
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan tabel 3 distribusi frekuensi, terlihat rincian pergeseran hasil belajar siswa kelas eksperimen dari tahap pretest menuju posttest. Pada hasil pretest, distribusi nilai siswa tersebar mulai dari rentang 30–36 yang diisi oleh 6 siswa (19%), rentang 37–43 sebanyak 6 siswa (19%), interval 44–50 sebagai kelompok terbanyak dengan 11 siswa (34%), rentang 51–57 yang terdiri dari 6 siswa (19%), hingga rentang 58–65 sebanyak 3 siswa (9%). Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan capaian secara menyeluruh, di mana sebaran nilai bergeser naik dengan rincian pada interval 50–58 terdapat 8 siswa (25%), rentang 59–67 menjadi kelompok mayoritas dengan 10 siswa (31%), interval 68–76 diisi oleh 5 siswa (16%), rentang 77–85 mencakup 7 siswa (22%), dan capaian tertinggi berhasil menyentuh rentang nilai 86–95 yang diraih oleh 2 siswa (6%).

4. Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,134 untuk pretest kelas kontrol, 0,578 untuk posttest kelas kontrol, 0,283 untuk pretest kelas eksperimen, dan 0,360 untuk posttest kelas eksperimen. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi dengan normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test untuk memastikan keseragaman varians antar kelompok data. Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Based on Mean) sebesar 0,624 untuk data pretest dan sebesar 0,702 untuk data posttest. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka varians data penelitian dinyatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan teknik Independent Samples T-Test bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran berbasis Canva. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai t hitung sebesar -3,720 dengan derajat kebebasan (df) 65 serta tingkat signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka Ha diterima dan H0 ditolak, yang menunjukkan terdapat perbedaan dan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Empat sesi dari masing-masing kelas-kontrol dan eksperimen-digunakan dalam penelitian ini. Masing-masing kelompok diberikan perlakuan yang berbeda; kelompok kontrol menggunakan media presentasi PowerPoint (PPT), yang sering digunakan oleh para guru, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Pretest diberikan pada kedua kelompok sebelum memulai terapi untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang kolonialisme dan imperialisme. Selain itu, instruktur berperan sebagai pendamping dalam menyampaikan materi selama dua kali pertemuan yang terdiri dari proses pembelajaran di kedua mata kuliah tersebut. Sementara kelompok kontrol menggunakan PPT, kelompok eksperimen menggunakan multimedia interaktif

berbasis *Canva*. Setelah seluruh sesi pembelajaran selesai, dilakukan posttest untuk menilai peningkatan pengetahuan siswa terkait materi tersebut setelah perlakuan diberikan.



Gambar 1 Tampilan awal media pembelajaran



Gambar 2 Tampilan menu utama media pembelajaran

Pada kelas eksperimen, pembelajaran materi "Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia" disampaikan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Canva* yang dilengkapi video, kuis, dan fitur visual pendukung selama dua sesi, sedangkan kelas kontrol menggunakan media presentasi PowerPoint yang hanya menampilkan poin-poin sederhana. Berdasarkan hasil penelitian, kelas kontrol mencatat rata-rata *pretest* sebesar 42,86 yang meningkat menjadi 61,43 pada *posttest*, sementara kelas eksperimen menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 47,03 dan naik signifikan menjadi 70,94 pada *posttest*. Dengan selisih perbedaan nilai *posttest* mencapai 9,51, kelas eksperimen memperlihatkan kenaikan hasil belajar yang lebih tinggi, sehingga mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional tanpa media tersebut.

Hal ini terbukti melalui analisis dan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-test. Kriteria pengujian menyatakan bahwa apabila nilai t_hitung lebih besar atau sama dengan t_{tabel} ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) atau nilai signifikansi (sig) kurang dari tingkat signifikansi α (sig < α), maka terdapat pengaruh yang signifikan artinya varians kedua kelompok berbeda secara nyata. Sebaliknya, jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) atau sig lebih besar dari α (sig > α), maka tidak ada pengaruh signifikan, dan variasi kedua kelompok dianggap sama. Dalam penelitian ini, nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 3,720 dengan nilai signifikansi 0,000, sementara t_{tabel} sebesar 1,669. Karena t_{hitung} (3,720) lebih besar dari t_{tabel} (1,669) dan signifikansi (0,000) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X jurusan DKV.

Perubahan perilaku kognitif, emosional, dan psikomotorik yang terjadi selama proses pembelajaran tercermin dalam hasil belajar. Selain itu, hasil belajar adalah ukuran efektivitas media

pembelajaran; media pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan prestasi akademik mereka. Jenis media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas merupakan aspek penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Teknologi visual dan komponen interaktif digabungkan dalam pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva* untuk menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik, menghibur, dan mudah dipahami. *Canva* adalah alat bantu pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Alat ini lebih dari sekadar alat bantu visual. Dengan desain yang menarik serta fitur-fitur interaktif seperti video, kuis, infografis, dan navigasi yang terorganisir, siswa dapat belajar secara mandiri maupun dalam kelompok. Siswa akan lebih mudah memahami dan membuat hubungan antara informasi baru dan apa yang telah mereka ketahui ketika subjek disajikan secara ringkas dan visual. Proses pembelajaran pun bergeser dari model guru-sentris menjadi lebih berpusat pada siswa, yang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan secara mandiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa studi terdahulu, di antaranya penelitian oleh Rizky Randika dan Sani Safitri (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* mampu meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa, dengan persentase siswa yang memenuhi nilai minimum meningkat dari 0% menjadi 82,4%. Temuan serupa juga dikuatkan oleh Sari, Siska, dan Hermawangsa pada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Seluma, yang membuktikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif berbasis *Canva* terhadap hasil belajar berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,001 (< 0,05).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Negerikaton, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terbukti lebih efektif dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sejarah dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (70,94) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (61,43), serta diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t hitung (3,720) > t tabel(1,669) dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima.

REFERENCES

Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 1–163.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group.

Kasman. (2020). Pengembangan teknologi multimedia pembelajaran. Jurnal Pendais, 2(2), 137–148. https://uit.e-journal.id/JPAIs/article/download/938/727/

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(2), 179–187. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, 4(3), 275–281. https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817

Masluhah, M., Afifah, K. R., & Hafid, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis infografis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS, 7(1), 11. https://doi.org/10.17977/um022v7i12022p11

Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ, 5(1), 75–84.

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 79–96. http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354

Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 9(2), 533–540. https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523

Randika, R., & Safitri, S. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sejarah Lokal di Kelas VIII SMP Negeri 34 Palembang.

Sari, Siska, & Hermawangsa. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Seluma.

Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, 8(1), 73–84. https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034