

PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP PARTISIPASI SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Nurdian Pomalo¹, Dian Novian² Arif Dwinanto³, Arip Mulyanto⁴, Mukhlisulfatih Latief⁵, Muthia⁶

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi,
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo,
Indonesia

Corresponding Author: arifdwinanto@ung.ac.id

INFORMASI

Artikel History:

No. 001

Rec. August, 22, 1993

Rev. month dd, yyyy

Pub. month dd, yyyy

Page. 22 – 23

ABSTRAK

Partisipasi Siswa pada saat proses pembelajaran sangat diperlukan, siswa antusias ketika di berikan pembelajaran yang menarik terutama menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Dari hasil Observasi di SMP Negeri 4 Tilamuta, adapun permasalahan yang peneliti temukan yaitu mengenai partisipasi siswa yang dilihat dari beberapa indikator, yaitu keikutsertaan, keterlibatan, kesediaan, kemauan, dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran informatika mempengaruhi partisipasi siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan design *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ini kelas VII-1 yang berjumlah 27 siswa dan kelas VII-2 dengan jumlah 27 siswa sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 54 siswa. Instrumen penelitian berupa angket/quisioner pernyataan mengenai partisipasi siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah Statistik Deskriptif, uji prasyarat uji Normalitas, uji Homogenitas, uji Hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T Test*. Untuk uji hipotesis pada uji *Independent Sample T Test* diperoleh dengan nilai $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik antara dua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) setelah perlakuan. Maka implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kata kunci:

- *Media Pembelajaran Interaktif*
- *Canva*
- *Partisipasi Siswa*
- *Mata Pelajaran Informatika*

Corresponding author :

Email:

arifdwinanto@ung.ac.id

HP : (085146467643)

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



ABSTRACT

Student participation during the learning process is essential. Students tend to be more enthusiastic when presented with engaging instruction, particularly when interactive learning media are utilized. Based on observations at SMP Negeri 4 Tilamuta, the researcher identified issues related to student and participation, observed through several indicators: involvement, engagement, willingness, motivation, and activeness during the teaching and learning process. These issues were attributed to the limited use of interactive learning media. This study aim to discover whether the implementation of Canva-based interactive learning media in Informatics subjects influences student participation. A quasi-experimental method was employed using a nonequivalent control group design. The study sample consisted of class VII-1 (27 students) and class VII-2 (27 students), totaling 54 participants. The study instrument used was a questionnaire designed to measure student participation. Data analysis techniques included descriptive statistics, assumption tests (normality and homogeneity), and hypothesis testing using the Independent Sample T-Test. The findings of the hypothesis testing using the Independent Sample T-Test showed a significant value of $0.001 < 0.05$, indicating a statistically significant difference in the mean scores between the experimental and control groups after the treatment. Therefore, it can be concluded that the implementation of Canva-based interactive learning media has a significant influence on student participation in Informatics subjects.

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi berkontribusi secara signifikan terhadap transformasi pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus mencari cara baru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, terutama dalam mata pelajaran informatika yang sering dianggap rumit di tingkat sekolah menengah pertama. Pembelajaran yang sebelumnya hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis kini telah berevolusi, dengan adanya berbagai alat bantu teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas dan minat proses belajar mengajar. Untuk mengembangkan pendidikan interaktif dalam rangka untuk mengukur partisipasi siswa belajar didalam kelas, salah satu solusi *platform* yang saat ini populer dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah aplikasi Canva. Menurut Anjarsari dan Rohman (2022) menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar karena tampilannya yang menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Canva memiliki fitur interaktif dan visual yang lebih menarik dibanding media konvesional lainnya, sehingga layak diuji untuk melihat pengaruh dari partisipasi siswa khususnya pada pembelajaran Informatika.

Pada penelitian terdahulu, beberapa lebih fokus pada penggunaan media pembelajaran konvesional atau powerpoint dalam meningkatkan minat atau hasil belajar siswa, namun masih sedikit yang mengkaji secara spesifik pengaruh media pembelajaran berbasis Canva, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Informatika dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran Informatika.

Penerapan Canva di dunia pendidikan ternyata belum menyeluruh di tingkatan sekolah padahal Canva memiliki banyak kelebihan, tetapi tidak digunakan. Masih banyak yang belum menggunakan teknologi ini, masih menggunakan media-media lain yang kurang interaktif yang belum merangsang partisipasi siswa, salah satunya di SMP Negeri 4 Tilamuta khususnya pada mata pelajaran Informatika yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran. Pada mata pelajaran informatika, tantangan yang sering dihadapi oleh guru adalah kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Partisipasi adalah keterlibatan aktif seseorang dalam suatu kegiatan atau proses, partisipasi siswa ini salah satu faktor penting dalam mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan berfikir kritis, dan kemampuan bekerja sama. Partisipasi siswa dalam pembelajaran merujuk pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Menurut (Selviani, 2017) partisipasi siswa dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya yaitu keikutsertaan, keterlibatan, kesediaan, kemauan, dan keaktifan. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Selviani, 2017), (Faot, S. Y, 2023), (Sukarman, 2023), (Purnamasari, 2024), menunjukkan bahwa penggunaan media atau model pembelajaran yang inovatif mempengaruhi partisipasi siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif atau model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta peningkatan hasil belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah teknologi yang digunakan dalam pendidikan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan. Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu Canva. Menurut Prasetyo (2021), Canva merupakan alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran visual dan interaktif karena kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu *platform*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati, 2021), (Citradevi, 2023), (Marwah, 2023), (Cuit, 2023), (Faizal, 2023), menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi siswa, keterlibatan siswa, dan kreativitas guru dalam menyampaikan materi.

Mata pelajaran Informatika adalah bidang studi yang mengajarkan tentang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta keterampilan komputasi yang diperlukan dalam kehidupan modern. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sahelatua, 2017), (Lailiyah, 2021), (Marzuki, 2021), (Yulianti, 2023), ditemukan bahwa kendala utama dalam pembelajaran mata pelajaran

Informatika atau berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terletak pada minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif.

Menurut Sitorus dan Simarmata (2022), penggunaan Canva sebagai media interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena visualisasi dan fleksibilitas fitur yang mendukung pembelajaran Informatika secara aktif. Ketidakhadiran media interaktif menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, bersifat satu arah, dan tidak mampu membangkitkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini, sejalan dengan kurangnya partisipasi siswa pada saat pembelajaran Informatika, dimana salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media yang kurang interaktif dikarenakan siswa lebih cenderung menyukai media yang interaktif pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian yaitu belum adanya kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran Informatika di tingkat SMP. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi ilmiah mengenai efektivitas Canva dalam meningkatkan partisipasi siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Menurut Suryana (2020), untuk mengevaluasi hipotesis, penelitian kuantitatif menggunakan data dalam bentuk nilai numerik yang diperiksa secara statistik. Peneliti membagi objek dan subjek yang diteliti ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa implementasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan atau hanya menggunakan media pembelajaran konvesional yang menggunakan *PowerPoint* biasa. Menurut Santoso (2020), penelitian eksperimen memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menguji sebab-akibat dalam kondisi yang terkontrol, sehingga memungkinkan kesimpulan yang lebih valid tentang efek suatu perlakuan. Untuk desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan desain Quasi Experimen. Lam dan Wolfe (2023), mengatakan bahwa desain Quasi Experimen merupakan desain penelitian eksperimen yang tidak menggunakan pengacakan subjek untuk kelompok kontrol dan eksperimen, tetapi tetap melakukan intervensi dan pengukuran terhadap dampak perlakuan.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Tilamuta, yang berlokasi di Jl. Husin Tumulo No. 02, Kecamatan Tilamuta, Kabupaten Boalemo, Gorontalo. Terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel *independen*, dan variabel *dependen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, sedangkan sampel penelitiannya adalah kelas VII-1 dengan jumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen dengan mengimplmentasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan kelas VII-2 dengan jumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol tanpa perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis canva hanya menggunakan media *PowerPoint* biasa. Berikut ini adalah desain yang digunakan dalam penelitian, dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian
Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pre-Test	Perlakuan (Treatment)	Post-Test
Kontrol	(O ₁)		(O ₃)
Eksperimen	(O ₂)	X	(O ₄)

Keterangan :

- O₁ = Pemberian *Pre-test* pada kelas kontrol
- O₂ = Pemberian *Post-test* setelah diberikan perlakuan tanpa implementasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada kelas kontrol
- O₃ = Pemberian *Pre-test* sebelum diberi perlakuan implementasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen
- O₄ = Pemberian *Post-test* setelah diberi perlakuan implementasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen
- X = Implementasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Informatika pada kelas eksperimen

Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket/kuisioner dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa angket pernyataan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 2. Uji statistic deskriptif

		Statistics	
		Post-test	
		Eksperimen	Post-test Kontrol
N	Valid	27	27
	Missing	0	0
	Mean	78.26	71.19
	Median	78.00	72.00
	Mode	73 ^a	72
	Std. Deviation	6.174	8.134
	Variance	38.123	66.157
	Minimum	70	56
	Maximum	90	86

Berdasarkan data pada tabel diatas terdapat perbedaan rata-rata partisipasi siswa kelas kontrol (*post-test*) dan kelas eksperimen (*post-test*), dimana hasil kelas kontrol sebesar 71,19 dan kelas eksperimen sebesar 78,26. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva mempengaruhi partisipasi siswa pada mata pelajaran Informatika.

Uji Normalitas

Uji normalitas di lakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada sampel dalam penelitian menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf Signifikansi 5% atau 0,05. Apabila nilai Signifikansi \geq taraf Signifikansi α (0,05) maka data sampel berdistribusi normal dan jika nilai Signifikansi \leq taraf Signifikansi α (0,05) maka data sampel tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data *pre-test* pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pre-test*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre-Test Eksperimen	Pre-Test Kontrol
N		27	27
Normal Parameters	Mean	66.81	65.15
	Std.	8.279	7.151
	Deviation		
Most Extreme Differences	Absolute	.108	.123
	Positive	.078	.123
	Negative	-.108	-.108
Test Statistic		.108	.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200	.200

Pada tabel 3, menunjukan bahwa data *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena nilai sig. $> 0,05$, yaitu 0.200 untuk kelas eksperimen dan 0.200 untuk kelas kontrol. Selanjutnya, untuk hasil uji normalitas data *post-test* dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Post-test*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Post-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol
N		27	27
Normal Parameters	Mean	78.26	71.19

	Std. Deviation	6.174	8.134
Most Extreme Differences	Absolute	.146	.108
	Positive	.146	.108
	Negative	-.091	-.096
Test Statistic		.146	.108
Asymp. Sig. (2-tailed)		.147	.200

Pada tabel 4, analisis data akhir juga menggunakan uji normalitas yang mana dalam tabel diatas dikatakan bahwa nilai sig 0.147 bagi kelas eksperimen begitupun untuk kelas kontrol nilai sig. 0.200, yang mana dari kedua kelas tersebut memiliki nilai sig > 0,05. Maka hal tersebut menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak, mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika nilai signifikansi sig < 0,05, artinya data tidak memiliki variansi yang homogen (tidak sama) dan jika nilai signifikansi sig > 0,05 berarti data memiliki variansi yang homogen. Berikut hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Partisipasi Siswa	Based on Mean	1.058	1	52	.308
	Based on Median	1.008	1	52	.320
	Based on Median and with adjusted df	1.008	1	51.967	.320
	Based on trimmed mean	1.079	1	52	.304

Tabel 5 menunjukkan hasil uji homogenitas pada *pre-test* yang bernilai sig. 0,308 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai 0,308 lebih besar dari 0,05 yang berarti varian dalam kedua kelas tersebut homogen. Selanjutnya untuk hasil uji homogenitas *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Post-test*
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Partisipasi Siswa	Based on Mean	2.695	1	52	.107
	Based on Median	2.565	1	52	.115

Based on Median and with adjusted df	2.565	1	49.323	.116
Based on trimmed mean	2.739	1	52	.104

Tabel 6 menunjukkan hasil uji homogenitas pada pre-test yang bernilai sig sig. 0,107 yang masih lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kontrol masih dapat dianggap homogen..

Setelah memenuhi persyaratan normalitas data dan homogenitas data, maka analisis data dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis, yaitu menggunakan uji *Independent Sample T Test*. Untuk melihat hasil *Uji Independent Sample T Test* terlihat pada tabel 7 sebagai berikut

Tabel 7. Uji Independent Sample T Test

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
						95%				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- taile d)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	Confidence Interval of the Difference	
Partisi pasi Siswa	Equal varian ces assum ed	2.69 5	.107	3.600	52	.001	7.074	1.965	3.131	11.01 8
	Equal varian ces not assum ed			3.600	48.49	.001 5	7.074	1.965	3.124	11.02 4

Berdasarkan data pada tabel 7, hasil uji hipotesis dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai *t-test for Equality of Means* menunjukkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik antara dua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) setelah perlakuan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, maka implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran

Informatika. Untuk Nilai *Mean Difference* sebesar 7,074, yang berarti implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh terhadap partisipasi siswa.

PEMBAHASAN

Hasil partisipasi siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat dari karakteristik media Canva yang bersifat interaktif dan visual. Canva memungkinkan guru untuk menyusun materi dengan tampilan yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, ikon, animasi, dan infografis. Fitur-fitur ini merangsang perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta tidak monoton. Canva juga menyediakan fitur kuis, hyperlink, dan navigasi interaktif, yang menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam proses belajar. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran aktif, yang menyatakan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui diskusi, eksplorasi materi, maupun manipulasi informasi akan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

Hasil uji *Independent Sample T Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan rata-rata partisipasi yang signifikan secara statistik antara siswa pada kelas eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Rata-rata skor post-test partisipasi siswa pada kelas eksperimen adalah 78,26, lebih tinggi dibanding kelas kontrol sebesar 71,19, dengan mean difference sebesar 7,074. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen lebih kecil (6,174) dibandingkan kelas kontrol (8,134), menunjukkan bahwa partisipasi siswa pada kelas eksperimen lebih merata dan konsisten.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil-hasil sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Prasetyo (2021) bahwa penggunaan Canva sebagai media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Begitu pula Citradevi (2023) menyimpulkan bahwa Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi dan fokus belajar siswa karena kombinasi antara elemen visual dan interaktif yang menarik serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi siswa, keterlibatan siswa, dan kreativitas guru dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan data empiris baru, tetapi juga menegaskan kembali efektivitas Canva dalam melihat pengaruh terhadap partisipasi aktif siswa.

Namun demikian, perlu diketahui bahwa pengaruh partisipasi siswa yang terjadi di kelas eksperimen tidak sepenuhnya dapat dikaitkan secara mutlak dengan penggunaan Canva. Terdapat kemungkinan adanya efek kebaruan (*novelty effect*), di mana siswa menjadi lebih tertarik hanya karena media pembelajaran yang digunakan terasa baru dan berbeda dari biasanya. Selain itu, gaya mengajar guru, kondisi kelas, dan karakteristik individu siswa juga dapat menjadi faktor yang memengaruhi hasil. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan penelitian lanjutan yang mempertimbangkan efektivitas Canva dalam jangka waktu yang lebih panjang, serta membandingkannya dengan media interaktif lain atau mengujinya pada mata pelajaran yang berbeda. Hal ini penting untuk mengetahui apakah dampak positif Canva bersifat berkelanjutan atau hanya sesaat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses analisis data, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva mempengaruhi partisipasi siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 4 Tilamuta. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Independent Sample T Test* dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik antara dua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) setelah perlakuan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, maka implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran Informatika. Selain itu, standar deviasi kelas ekspe

rimen lebih kecil (6,174) dari kelas kontrol (8,134), hal ini menunjukkan bahwa distribusi nilai lebih merata dan partisipasi siswa lebih konsisten setelah penggunaan Canva.

Temuan ini menunjukkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran interaktif tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menciptakan keterlibatan aktif siswa melalui fitur-fitur interaktif yang mendukung pembelajaran berbasis partisipasi. Secara praktis, Canva dapat menjadi solusi inovatif bagi guru Informatika untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti kemungkinan adanya efek kebaruan dari media yang digunakan atau perbedaan gaya mengajar guru yang dapat memengaruhi hasil. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas Canva dalam jangka panjang, menerapkan Canva pada mata pelajaran lain dan mengontrol lebih ketat variabel eksternal yang mempengaruhi partisipasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, A., & Rohman, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(2), 78–85.
- Citraadevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275.
- Cuit, G. R. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SHES: Conference Series*, 5(6), 123–130.
- Faizal, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 150–160.
- Faot, S. Y. (2023). Penggunaan media inovatif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik. *Apostolos: Journal of Theology and Christian Education*, 3(2), 205–215.
- Kurniawati, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 145–159.
- Lailiyah, N. N. (2021). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 150–160.

- Lam, C., & Wolfe, J. (2023). An Introduction to Quasi-Experimental Research for Technical and Professional Communication Instructors. *Journal of Business and Technical Communication*, 37(2), 135–164.
- Marwah, S. S. (2023). Studi Literatur: Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 2(2), 45–50.
- Marzuki. (2021). Perbandingan Pembelajaran Interaktif Berbasis ICT dengan Tanpa Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Peusangan. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(2), 45–55.
- Prasetyo, H. (2021). Efektivitas Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–120.
- Purnamasari, I. (2024). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe talking stick untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 192–197.
- Sahelatua, L. S. (2017). Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 1(1), 1–10.
- Santoso, B. (2020). "Metode Penelitian Eksperimen dalam Pengujian Efektivitas Metode Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Metodologi Penelitian*, 12(1), 75–88.
- Selviani, E. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Individual Programmed Instruction (IPI) terhadap Partisipasi Aktif Belajar dan Keterampilan Bermain Siswa pada Pembelajaran Bola Voli di SMA Negeri 4 Lemahabang*. [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Sitorus, S., & Simarmata, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1), 15–22.
- Sukarman. (2023). Implementasi model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di MI Muhammadiyah Hadimulyo. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 3(3), 1–12.
- Suryana, T. (2020). "Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian Pendidikan". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 34–47.
- Yulianti, D. (2023). Kendala dan Solusi Pembelajaran Informatika di SMP di Daerah Terpencil. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 11(1), 67–75.