

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN DASAR PROGRAM KEAHLIAN SISWA KELAS X TPM SMK NEGERI 5 PADANG

Falry Kurnia Darlis¹, Rifelino², Wanda Afnison³, Fathir Aspar⁴

Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail: fallrykd@gmail.com

Diterima: 03/07/2026; Direvisi: 10/07/2026; Diterbitkan: 18/07/2026

ABSTRAK

Keterbatasan fasilitas alat ukur mekanis di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menyebabkan proses pembelajaran praktik belum optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Meskipun media pembelajaran berbasis *Canva* telah banyak dikembangkan, penelitian yang mengintegrasikan video pembelajaran, visualisasi 3D interaktif, dan evaluasi digital untuk mengatasi keterbatasan sarana praktik pada materi alat ukur mekanis masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 5 Padang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Validitas media dinilai oleh dua ahli materi dan tiga ahli media, praktikalitas diuji kepada 35 siswa, sedangkan efektivitas diuji menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* melalui *Independent Sample t-test* dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas sangat tinggi dari ahli materi (88,54%) dan ahli media (90,77%), serta praktikalitas sebesar 93,01% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (Sig. = 0,000), dengan peningkatan nilai rata-rata dari 67 menjadi 90 pada kelas eksperimen. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif serta memberikan alternatif pembelajaran digital untuk mengatasi keterbatasan fasilitas praktik di SMK.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Canva, ADDIE, Hasil Belajar, Alat Ukur Mekanis.*

ABSTRACT

Limited availability of mechanical measuring instruments in vocational high schools (SMK) has constrained practical learning activities, resulting in low student learning outcomes. Although Canva-based learning media have been widely developed, studies integrating instructional videos, interactive 3D visualizations, and digital assessments to address the lack of practical facilities in mechanical measuring instrument topics remain limited. This study aimed to develop Canva-based interactive learning media that are valid, practical, and effective in improving the learning outcomes of tenth-grade Mechanical Engineering students at SMK Negeri 5 Padang. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. Media validity was evaluated by two material experts and three media experts, practicality was tested on 35 students, and effectiveness was examined through a Nonequivalent Control Group Design using an Independent Sample t-test and N-Gain analysis. The results showed that the media achieved a very high level of validity from material experts (88.54%) and media experts (90.77%), while practicality reached 93.01%, categorized as highly practical. The effectiveness test revealed a significant difference between the experimental and control groups (Sig. = 0.000), with the experimental group's average score increasing from 67 to 90.

Copyright (c) 2026 KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan



<https://doi.org/10.51878/knowledge.v6i3.13532>

Therefore, the developed media are proven to be valid, practical, and effective, providing a digital learning alternative to overcome the limitations of practical facilities in vocational education.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, ADDIE Model, Learning Outcomes, Mechanical Measuring Tools.*

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan industri modern. Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan penguasaan keterampilan praktik yang menjadi dasar pembentukan kompetensi profesional peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran di SMK perlu didukung oleh media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran vokasional. Hal ini sejalan dengan penelitian Rusmulyani (2021) yang menegaskan bahwa inovasi dalam pendidikan dan pelatihan vokasi berbasis kompetensi merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, termasuk melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, Agustian et al. (2024) menyatakan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran di SMK menjadi salah satu strategi utama dalam menjawab tantangan rendahnya penyerapan lulusan di dunia industri. Temuan tersebut diperkuat oleh Natavia et al. (2025) yang menjelaskan bahwa peningkatan mutu lulusan pendidikan vokasi memerlukan kebijakan strategis yang didukung oleh inovasi proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi, serta pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Meskipun demikian, kondisi pembelajaran di lapangan masih menunjukkan berbagai keterbatasan, khususnya pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian Teknik Pemesinan. Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 5 Padang, pembelajaran materi penerapan alat ukur mekanis masih didominasi metode ceramah yang didukung media presentasi statis sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Permasalahan tersebut semakin diperparah oleh keterbatasan jumlah alat ukur mekanis, seperti jangka sorong dan mikrometer sekrup, yang tidak sebanding dengan jumlah peserta didik sehingga kesempatan melakukan praktik menjadi terbatas. Akibatnya, sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami cara kerja, pembacaan skala, dan penggunaan alat ukur secara tepat. Kondisi ini sejalan dengan temuan Hutagalung (2021) yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang kurang didukung oleh media dan strategi pembelajaran yang efektif dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik di SMK. Selain itu, Wibowo dan Kurniawan (2024) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran vokasional, terutama pada mata pelajaran yang menuntut penguasaan kompetensi praktik. Di sisi lain, Marta (2025) menegaskan bahwa penguasaan kompetensi kejuruan yang optimal menjadi faktor penting dalam membentuk kesiapan kerja lulusan SMK, sehingga pembelajaran perlu didukung oleh media yang mampu meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar, yang ditunjukkan oleh sebanyak 71,5% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran vokasional dengan kondisi pembelajaran yang tersedia di sekolah. Pembelajaran praktik pada

pendidikan vokasi idealnya memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk melakukan eksplorasi secara langsung melalui pengalaman belajar yang autentik. Namun, keterbatasan fasilitas menyebabkan guru lebih banyak menggunakan metode penjelasan verbal sehingga peserta didik kesulitan membangun pemahaman konseptual terhadap objek yang bersifat teknis dan presisi. Kondisi ini sejalan dengan temuan Basinun et al. (2025) yang mengungkapkan bahwa keterbatasan sarana praktik merupakan salah satu kendala utama dalam pembelajaran kejuruan sehingga diperlukan inovasi pembelajaran agar seluruh peserta didik tetap memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Menurut *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, peserta didik akan belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar karena proses belajar melibatkan dua saluran pemrosesan informasi, yaitu visual dan verbal, dengan kapasitas memori kerja yang terbatas (Mayer, 2021). Oleh karena itu, penyajian materi menggunakan kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video mampu membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih baik dibandingkan penyampaian secara verbal saja. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan simulasi visual sehingga keterbatasan fasilitas praktik tidak lagi menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran.

Salah satu platform yang memiliki potensi untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Canva. Dibandingkan media presentasi konvensional, Canva memungkinkan integrasi berbagai komponen multimedia seperti gambar, video pembelajaran, animasi, tautan interaktif, hingga evaluasi digital dalam satu platform yang mudah diakses melalui komputer maupun perangkat seluler. Keunggulan tersebut menjadikan Canva tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di kelas. Karakteristik tersebut sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran vokasional yang menuntut visualisasi objek, demonstrasi prosedur kerja, serta kesempatan belajar secara fleksibel. Hal ini didukung oleh Renaldi et al. (2024) yang menyatakan bahwa implementasi Canva sebagai media pembelajaran mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan itu, Maskuriah (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih variatif dan memanfaatkan unsur multimedia. Selain itu, Assalam dan Subando (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan Canva dalam pengembangan e-modul interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, mendorong kemandirian belajar, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva, sebagian besar masih berfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran umum. Nurhosen et al. (2024) meneliti penerapan Canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar, Sadea et al. (2025) mengkaji pengaruh Canva terhadap motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan Fadiah et al. (2025) memanfaatkan Canva untuk meningkatkan hasil belajar pada materi teks prosedur di tingkat SMP. Penelitian-penelitian tersebut belum mengembangkan media Canva yang mengintegrasikan video pembelajaran, visualisasi 3D interaktif, dan evaluasi digital dalam satu platform untuk mendukung pembelajaran praktik pada materi alat ukur mekanis di SMK. Selain itu, pengujian efektivitas media menggunakan desain *quasi-experimental* masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang mengintegrasikan video pembelajaran, visualisasi 3D interaktif, dan evaluasi digital, serta menguji efektivitasnya menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi penerapan alat ukur mekanis bagi peserta

Copyright (c) 2026 KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

didik kelas X Teknik Pemesinan di SMK Negeri 5 Padang. Penelitian ini juga bertujuan menganalisis tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media berbasis Canva sejalan dengan penelitian Yunita (2024) yang menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbantuan Canva mampu mendukung proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, Zebua et al. (2025) membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva dapat diterapkan pada pembelajaran vokasi untuk membantu penyampaian materi yang bersifat teknis. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran digital pada pendidikan vokasi sekaligus memperkaya kajian mengenai implementasi model ADDIE dalam pengembangan media interaktif. Secara praktis, media yang dihasilkan diharapkan menjadi alternatif solusi bagi sekolah dengan keterbatasan fasilitas praktik sehingga pembelajaran tetap berlangsung efektif dan mendukung peningkatan kompetensi peserta didik sesuai tuntutan dunia industri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena model ini menyediakan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan, memvalidasi, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Penerapan Alat Ukur untuk siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 5 Padang. Efektivitas produk diuji menggunakan desain *quasi experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (35 siswa) yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol (35 siswa) yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik, jumlah peserta didik, dan kesesuaian materi yang dipelajari. Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, dilanjutkan dengan perancangan, pengembangan, validasi ahli, implementasi pada kelas eksperimen, serta evaluasi kualitas produk. Seluruh responden berpartisipasi secara sukarela setelah memperoleh persetujuan dari pihak sekolah, dan data penelitian dijaga kerahasiaannya sesuai dengan prinsip etika penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket praktikalitas peserta didik, serta tes hasil belajar berbentuk *pretest* dan *posttest*. Validitas isi instrumen dikaji oleh dua ahli materi dan tiga ahli media sebelum digunakan dalam penelitian, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi pengukuran. Data validitas dan praktikalitas dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase, sedangkan data hasil belajar dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-test*, dan analisis N-Gain dengan bantuan SPSS versi 25. Media dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid dan praktis berdasarkan hasil penilaian para ahli dan peserta didik, sedangkan efektivitas ditentukan berdasarkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p < 0,05$) serta peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain pada kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan pada materi Penerapan Alat Ukur berhasil memenuhi tujuan penelitian, Copyright (c) 2026 KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

yaitu menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan mengintegrasikan materi pembelajaran, video demonstrasi, visualisasi 3D interaktif, serta evaluasi berbasis *Quizizz* dalam satu platform yang mudah diakses oleh peserta didik. Kualitas media dibuktikan melalui pengujian validitas oleh ahli, praktikalitas oleh peserta didik, dan efektivitas melalui eksperimen semu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menjadi alternatif pembelajaran digital untuk mengatasi keterbatasan fasilitas praktik pada pembelajaran Teknik Pemesinan.

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE sehingga menghasilkan produk pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK. Produk akhir berupa media interaktif berbasis *Canva* yang terdiri atas menu informasi, capaian pembelajaran, materi, video demonstrasi penggunaan alat ukur, visualisasi objek secara interaktif, serta evaluasi berbasis *Quizizz*. Integrasi berbagai komponen multimedia tersebut memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri maupun bersama guru di kelas. Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya diuji melalui validasi ahli, uji praktikalitas, dan uji efektivitas untuk memastikan kelayakan penggunaannya.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Materi	Kebahasaan	Evaluasi	Total	Kategori
Ahli 1	Skor : 15 Persentase : 93,75%	Skor : 10 Persentase : 83,33%	Skor : 14 Persentase : 87,50%	Skor : 39 Persentase : 81,25%	Valid
Ahli 2	Skor : 16 Persentase : 100%	Skor : 11 Persentase : 91,66%	Skor : 19 Persentase : 95,00%	Skor : 46 Persentase : 95,83%	Sangat Valid
Rata-rata	96,88%	87,50%	91,25%	88,54%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,54% dengan kategori sangat valid. Penilaian dari ahli pertama memperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kategori valid, sedangkan ahli kedua memberikan persentase sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid. Pada setiap aspek penilaian, yaitu materi, kebahasaan, dan evaluasi, diperoleh rata-rata persentase masing-masing 96,88%, 87,50%, dan 91,25%, yang menunjukkan bahwa seluruh aspek telah memenuhi kriteria valid hingga sangat valid. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, penggunaan bahasa mudah dipahami, serta instrumen evaluasi telah mampu mengukur kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian tanpa memerlukan revisi yang bersifat mendasar.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Media	Tujuan	Tampilan	Teks	Gambar	Video	Total	Kategori
Ahli 1	Skor: 8Persentase: 100%	Skor: 11Persentase: 91,67%	Skor: 11Persentase: 91,67%	Skor: 7Persentase: 87,50%	Skor: 8Persentase: 100%	Skor: 45Persentase: 93,75%	Sangat Valid
Ahli 2	Skor: 8Persentase: 100%	Skor: 9Persentase: 75%	Skor: 9Persentase: 75%	Skor: 7Persentase: 87,50%	Skor: 8Persentase: 100%	Skor: 41Persentase: 85,41%	Sangat Valid
Ahli 3	Skor: 7Persentase: 87,50%	Skor: 11Persentase: 91,67%	Skor: 12Persentase: 100%	Skor: 8Persentase: 100%	Skor: 7Persentase: 87,50%	Skor: 45Persentase: 93,75%	Sangat Valid
Rata-rata Persentase	95,83%	86,11%	88,89%	91,67%	95,83%	90,77%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli media pada Tabel 2 memperlihatkan rata-rata persentase sebesar 90,77% yang termasuk kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, navigasi, teks, gambar, dan video telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Tingginya skor yang diperoleh mengindikasikan bahwa media memiliki kualitas visual dan teknis yang mendukung proses pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba kepada peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas

No	Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Ketertarikan	264	94,28%	Sangat Praktis
2	Materi	520	92,85%	Sangat Praktis
3	Kebahasaan	254	90,71%	Sangat Praktis
4	Teknis	392	93,33%	Sangat Praktis

5	Visual	386	91,90%	Sangat Praktis
6	Evaluasi	133	95%	Sangat Praktis
Rata-Rata Persentase			93,01%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase praktikalitas sebesar 93,01% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dapat menggunakan media dengan mudah tanpa mengalami kendala berarti selama proses pembelajaran. Selain itu, media dinilai menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari materi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media memiliki tingkat keterpakaian yang tinggi sehingga berpotensi diterapkan secara lebih luas pada pembelajaran di SMK.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data hasil belajar dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji parametrik menggunakan Independent Sample t-test. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dianalisis secara lebih akurat. Selanjutnya, efektivitas media dievaluasi berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-test (Pretest)

Variabel	Asumsi	Levene's TestF	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Nilai Pretest	Equal variances assumed	1,827	0,181	-0,018	68	0,985	-0,029	1,561

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 sehingga kedua kelompok dapat dianggap memiliki kemampuan awal yang setara. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar pada akhir pembelajaran tidak dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal peserta didik. Dengan demikian, kedua kelas memenuhi syarat untuk dibandingkan pada tahap posttest.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample t-test (Posttest)

Variabel	Asumsi	Levene's TestF	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Nilai Posttest	Equal variances assumed	0,025	0,876	9,002	68	0,000	14,029	1,558

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung. Nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Temuan tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar pada materi Penerapan Alat Ukur.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Kelas Eksperimen (X TPM 1)	67	90	23 Poin
Kelas Kontrol (X TPM 2)	67	76	9 Poin

Hasil pada Tabel 6 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 23 poin, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat 9 poin. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil analisis efektivitas menguatkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Penerapan Alat Ukur yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk yang dihasilkan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu platform, meliputi materi pembelajaran, video demonstrasi penggunaan alat ukur, visualisasi 3D interaktif, serta evaluasi berbasis *Quizizz*. Pengembangan media dilakukan sebagai upaya mengatasi keterbatasan fasilitas praktik di SMK Negeri 5 Padang sehingga peserta didik tetap memperoleh pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi seluruh indikator keberhasilan penelitian, yaitu valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang layak dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berhasil dicapai.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kualitas media tidak hanya ditinjau dari aspek kelayakan produk, tetapi juga dari dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media memiliki kualitas isi, tampilan, dan fungsi yang sangat baik sehingga layak diimplementasikan pada pembelajaran. Respon peserta didik selama uji coba memperlihatkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan belajar secara aktif. Selain itu, pengujian efektivitas melalui desain *quasi experiment* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa integrasi video pembelajaran, visualisasi 3D, dan evaluasi interaktif dalam satu media mampu memberikan pengalaman

belajar yang lebih bermakna sekaligus menjadi alternatif solusi terhadap keterbatasan sarana praktik pada pembelajaran vokasional.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada penelitian ini berhasil menjawab tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional pada materi Penerapan Alat Ukur. Produk yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga mengintegrasikan video demonstrasi, visualisasi interaktif, dan evaluasi digital sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer yang menjelaskan bahwa kombinasi representasi visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman serta mengurangi beban kognitif peserta didik. Dalam pembelajaran vokasi, penyajian materi secara visual dan interaktif menjadi penting karena peserta didik perlu memahami konsep sekaligus prosedur penggunaan alat secara tepat. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Pertiwi (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan kualitas penyajian materi melalui integrasi unsur visual dan audio, serta Romadhon (2024) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang baik dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, Lubis (2024) membuktikan bahwa media interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui tampilan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mendukung transformasi pembelajaran vokasional berbasis teknologi digital yang lebih interaktif dan adaptif.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh kategori sangat valid pada aspek materi maupun media, sehingga tujuan penelitian untuk menghasilkan media yang layak digunakan telah tercapai. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa isi materi, tampilan, navigasi, dan integrasi multimedia telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Temuan ini sejalan dengan konsep pengembangan model ADDIE yang dikemukakan Branch (2009), bahwa tahap validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, isi, dan desain media sebelum diterapkan. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Wira et al. (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang melalui proses validasi ahli memiliki kualitas isi dan desain yang baik sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, Putri et al. (2021) serta Fridayanti et al. (2022) menemukan bahwa media pembelajaran digital dan audiovisual yang telah divalidasi memperoleh tingkat kelayakan tinggi karena mampu menyajikan materi secara sistematis, menarik, dan mendukung pemahaman peserta didik. Dengan demikian, validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi aspek akademik dan teknis sebagai media pembelajaran vokasional.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan penilaian peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi secara mandiri maupun melalui pembelajaran di kelas. Pemanfaatan Canva sebagai platform pengembangan media memberikan keunggulan karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia dalam tampilan yang sederhana dan mudah diakses. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2025) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh tingkat praktikalitas tinggi karena memiliki kemudahan penggunaan, tampilan menarik, dan mampu mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, Nasihah dan Utami (2024) menemukan bahwa media pembelajaran

digital yang dikembangkan melalui proses validasi dan uji kepraktisan dapat membantu guru serta peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif. Rizqullah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki kepraktisan yang baik karena mampu menyajikan materi secara sistematis dan mudah dioperasikan. Dengan demikian, tingginya tingkat praktikalitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga aplikatif untuk diterapkan dalam pembelajaran vokasional di SMK.

Pengujian efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini menjawab tujuan penelitian bahwa media yang dikembangkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian pembelajaran. Peningkatan hasil belajar terjadi karena media menyajikan materi penggunaan alat ukur mekanis melalui kombinasi video demonstrasi, visualisasi interaktif, dan evaluasi digital yang memberikan pengalaman belajar lebih konkret. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pemahaman peserta didik berkembang melalui keterlibatan aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang bermakna. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Afifah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kejuruan. Selain itu, Sari et al. (2025) dan Janah et al. (2025) menemukan bahwa multimedia berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran vokasional untuk meningkatkan hasil belajar serta mendukung keterbatasan pembelajaran praktik di SMK.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berhasil memenuhi seluruh tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Penerapan Alat Ukur. Kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada keberhasilan mengembangkan media pembelajaran digital, tetapi juga pada penyediaan bukti empiris mengenai efektivitas media melalui desain *quasi experiment* dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada pengembangan media berbasis Canva atau pengujian kelayakan produk, penelitian ini mengintegrasikan video pembelajaran, visualisasi 3D interaktif, serta evaluasi digital dalam satu platform pembelajaran yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran vokasional. Integrasi berbagai fitur tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif sehingga mampu mengurangi keterbatasan sarana praktik yang sering menjadi kendala di SMK. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis multimedia sekaligus memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada pendidikan vokasi yang memiliki keterbatasan fasilitas praktik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran vokasional pada materi Penerapan Alat Ukur di SMK Negeri 5 Padang. Integrasi materi, video demonstrasi, visualisasi 3D interaktif, dan evaluasi digital dalam satu platform memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi multimedia tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi juga menjadi solusi terhadap keterbatasan sarana

praktik yang sering dihadapi sekolah kejuruan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan media yang layak digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik telah tercapai. Hasil penelitian sekaligus memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran digital yang dirancang sesuai karakteristik pendidikan vokasi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis berupa penguatan penerapan model ADDIE dan teori pembelajaran multimedia dalam pengembangan media pembelajaran digital pada pendidikan vokasi. Secara praktis, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran bagi guru SMK, terutama pada sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas praktik, sehingga peserta didik tetap memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sebelum melaksanakan praktik secara langsung. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah dan pemangku kebijakan dalam mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran vokasional yang selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia industri. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada satu materi pembelajaran dan satu lokasi penelitian sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa pada kompetensi keahlian lain, mengintegrasikan teknologi yang lebih imersif seperti augmented reality atau virtual reality, serta menguji efektivitasnya pada konteks sekolah yang lebih beragam agar diperoleh model pembelajaran digital yang semakin adaptif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733-742. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1432>
- Agustian, D., Amarta, A., & Wardoyo, S. (2024). Tantangan Pendidikan Vokasional Dalam Meningkatkan Penyerapan Lulusan SMK Di Dunia Industri. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(3), 1373-1382. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.5016>
- Assalam, G., & Subando, J. (2025). Pemanfaatan Platform Canva Dalam Pengembangan E-Modul Interaktif: Strategi Modul Pembelajaran Modern. *INOVASI: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 61-67. <https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi/article/view/74>
- Awaliya, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras Di Smp Negeri 4 Palopo*. (Doctoral dissertation, IAIN Palopo). <https://repository.uinpalopo.ac.id/id/eprint/11147/>
- Basinun, B., Sartika, D., Putri, J. K., & Sarika, A. (2025). Eksplorasi Kendala Dan Solusi Dalam Pembelajaran Praktik Kejuruan Di SMKN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2), 477-483. <https://jurnal.ftaruqgresik.ac.id/ojs/index.php/JIPI/article/view/7>
- Fadia, N., Herlina, E., Saroni, S., & Komariah, K. (2025). Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Teks Prosedur dengan Media Canva pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 2001-2011. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6109>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49-63.

- <http://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/75>
- Hutagalung, T. N. (2021). *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Google Classroom Oleh Guru Pada Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam TA 2020/2021*. (Doctoral dissertation, UNIMED). <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/56333/>
- Janah, E. S. F., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025, July). Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* 8(517-523). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/8359>
- Lubis, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu*. (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan). <http://etd.uinsyahada.ac.id/10724/>
- Marta, T. A. (2025). *Pengaruh Praktik Kerja Industri Dan Kompetensi Kejuruan Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Peranap*. (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU). <https://repository.uin-suska.ac.id/90420/>
- Maskuriah, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii*. (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG). <https://repository.radenintan.ac.id/41210/>
- Mayer, R. E. (2021). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 3(57–72). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.008>
- Nasihah, S. A., & Utami, R. P. (2024). Validitas Dan Kepraktisan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Tem-Pjbl Pada Materi Invertebrata Di Kelas X Sma Dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Kreativitas Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 116-123. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/inkredibel/article/view/36494>
- Natavia, D. S., Masruhim, M. A., Abdunnur, A., & Komariyah, L. (2025). Kebijakan dan Pengambilan Keputusan Strategis untuk Meningkatkan Mutu Lulusan Pendidikan Vokasi. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(11), 12480-12490. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i11.9703>
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81-96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Pertiwi, G. M. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU). <https://repository.uin-suska.ac.id/74527/>
- Putri, A., Mustafa, M. N., & Rasdana, O. (2025). Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Teks Biografi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Singingi Hilir. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2), 1696-1709. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i2.1165>
- Putri, D. A. H., Ardi, A., Alberida, H., & Yogica, R. (2021). Validitas Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Materi Sel Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 230-237. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.34443>

- Renaldi, D., Pataropura, A., Subhana, M., Edison, E., Handoko, A. F., Ferdianto, R., & Korompis, M. L. (2024). Implementasi Media Pembelajaran menggunakan Canva bagi Guru Sekolah. *Abdi Dharma*, 4(1), 53-62. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1.2783>
- Rizqullah, M. I., Mahardika, A. I., & Saputra, N. A. B. (2025). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Kelas IX Dengan Metode Tutorial. *Computing and Education Technology Journal*, 5(2), 138-150. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj/article/view/17143>
- Romadhon, F. K. (2024). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis canva materi SPLDV di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur*. (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan). <https://etd.uinsyahada.ac.id/10864/>
- Rusmulyani, R. (2021). Technical Vocational Education And Training (TVET) Innovation Dengan Model Pelatihan Berbasis Kompetensi Dalam Pengembangan Soft-Skill Sumber Daya Manusia. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1495-1506. <https://www.neliti.com/publications/467472/technical-vocational-education-and-training-tvet-innovation-dengan-model-pelatih>
- Sadea, K., Warsah, I., & Wanto, D. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Semarak Rejang Lebong*. (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP). <https://e-theses.iaincurup.ac.id/8959/>
- Sari, N. K., Naba, D. M., & Arifendi, R. F. (2025). Inovasi Pembelajaran Pecahan: Pengembangan Dan Efektivitas Modul Ajar Interaktif Berbasis Canva Untuk Siswa Sekolah Dasar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 9(2), 265-275. <https://doi.org/10.35706/sjme.v9i2.203>
- Wibowo, B. P., & Kurniawan, I. W. D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Untuk Menunjang Mata Pelajaran Kompetensi Kelistrikan Teknik Kendaraan Ringan Siswa Kelas XI di Smkn 1 Jabon*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpendidikan-teknik-mesin/article/view/65016>
- Wira, A., Padang, A. T., & Barat, S. (2021). Validitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.37859/jeits.v3i1.2602>
- Yunita, S. (2024). *Pengembangan E-Modul Interaktif Dengan Pendekatan Stem Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika*. (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG). <https://repository.radenintan.ac.id/32260/>
- Zebua, P., Harefa, E. B., Telaumbanua, A., & Telaumbanua, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Alat Perlindungan Diri di SMK Negeri 2 Gunungsitoli: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5370-5379. <https://jerkn.org/index.php/jerkn/article/view/2337>