

Pengaruh Media Canva dalam Pengambilan Keputusan Karir Siswa

Khairunissa Nabilla Rahmadhianti¹, Agus Setiawan², Farikha Wahyu Lestari³

Universitas PGRI Semarang^{1, 2, 3}

Email: khairunisanabila81@gmail.com

Email: agussetiawan@upgris.ac.id

Email: farikhawahyulestari@upgris.ac.id

Article Info	ABSTRACT
<p>Article history: Submitted: 19 April 2024 Accepted: 21 April 2024 Published: 22 April 2024</p>	<p><i>This study aims to determine the effect of applying Canva interactive media in helping students to help make career decisions after graduating from junior high school at AL-Huda Junior High School Semarang. This study used a quantitative approach with a pre-experiment design method of one group pre test post test sert. The data collection tool used in this study is a Likert scale-based career decision-making scale. The results showed that there was a significant, based on the results of the paired sample t-test above, it is known that the significance value of $0,000 < 0.05$ indicates a significant difference between the initial variable and the final variable.</i></p>
<p>Keyword: Media Pembelajaran, Canva, Karir</p>	<p>ABSTRAK <i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media interaktif Canva dalam membantu siswa untuk membantu pengambilan keputusan karir nya setelah lulus dari sekolah menengah pertama di SMP AL-Huda Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen design one grup pre test post test. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala pengambilan keputusan karir berbasis skala likert. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, berdasarkan hasil uji paired sample t-test diatas diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.</i></p>
<hr/> <p>Corresponding Author: Author Name, Khairunissa Nabilla Rahmadhianti Email: khairunisanabila81@gmail.com</p> <hr/>	

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam banyak sektor, termasuk pendidikan. Teknologi informasi, yang kini menjadi tulang punggung komunikasi dan akses informasi, telah mengubah cara kita berinteraksi dan bekerja, serta secara fundamental mengubah cara kita belajar dan mengajar (Rukmana et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, revolusi digital telah memicu pergeseran paradigma dari metode pengajaran tradisional yang seringkali statis dan unidireksional, menuju pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan siswa-sentris.

Media pembelajaran digital, seperti aplikasi canva, telah muncul sebagai alat yang menjanjikan dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih kreatif dan menarik. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi pendidikan dengan cara yang lebih visual dan menarik, yang sangat sesuai dengan preferensi belajar generasi saat ini yang cenderung lebih visual dan interaktif. Canva memudahkan pembuatan materi ajar yang tidak hanya estetis menarik tetapi juga pedagogis efektif, dengan memanfaatkan berbagai template, elemen desain, dan fitur kolaboratif (Rosmana et al., 2024).

Lebih jauh lagi, canva memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Ini bukan hanya tentang konsumsi konten, tetapi juga tentang penciptaan dan ekspresi. Siswa dapat menggunakan canva untuk membuat proyek-proyek mereka sendiri, dari presentasi dan poster hingga proyek multimedia lainnya. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti pemikiran kritis, kerja sama tim, dan komunikasi visual (Putriani et al., 2024).

Dengan demikian, aplikasi canva tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi tetapi juga sebagai platform untuk pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam penelitian ini, akan mengeksplorasi bagaimana canva dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan untuk memaksimalkan potensi pembelajaran dan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil di masa depan yang semakin didominasi oleh teknologi digital terutama proses pengambilan keputusan karir di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Kemampuan untuk membuat keputusan karir yang tepat adalah keterampilan esensial yang harus ditanamkan pada individu sejak usia dini. Proses pengambilan keputusan ini memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya dalam konteks pendidikan tetapi juga dalam membentuk identitas profesional seseorang (Angga et al., 2022). Pada tahap Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan kritis mengenai masa depan mereka. Keputusan yang dibuat selama periode ini bukan hanya tentang memilih mata pelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler, ini adalah tentang meletakkan dasar untuk

masa depan mereka, memilih jalur yang akan membawa mereka ke tujuan karir yang mereka impikan.

Pada usia SMP, siswa mulai membentuk pemahaman tentang kekuatan, minat, dan nilai-nilai mereka, yang semuanya merupakan komponen penting dalam memilih karir. Mereka juga mulai memahami dunia kerja dan apa yang diperlukan untuk berhasil di dalamnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi sistem pendidikan untuk menyediakan sumber daya dan dukungan yang memadai untuk membantu siswa dalam proses ini. Hal ini termasuk akses ke informasi karir yang akurat (Ipan, 2023).

Teknologi dan media pembelajaran digital dapat memainkan peran penting. Alat-alat seperti canva dapat digunakan untuk membuat presentasi karir yang menarik atau simulasi pengambilan keputusan, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan mereka alat untuk memvisualisasikan dan merencanakan masa depan mereka dengan lebih baik. Dengan demikian, pengembangan keterampilan pengambilan keputusan karir di SMP adalah investasi dalam masa depan siswa yang tidak hanya akan membantu mereka dalam transisi ke pendidikan menengah atas dan perguruan tinggi tetapi juga dalam mempersiapkan mereka untuk pasar kerja yang kompetitif (Angelina et al., 2020).

Dalam konteks ini, pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karir menjadi sangat penting. Faktor-faktor ini dapat bersifat internal, seperti minat, nilai, dan kepribadian siswa, serta eksternal, seperti pengaruh keluarga, lingkungan sosial, dan informasi yang tersedia tentang berbagai profesi. Media pembelajaran digital, yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari lingkungan pendidikan modern, memainkan peran kunci dalam menyediakan informasi tersebut (Arsini et al., 2023).

Media pembelajaran digital, seperti aplikasi canva, menawarkan peluang untuk menyajikan informasi karir dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. Dengan menggunakan alat visual dan interaktif, siswa dapat menjelajahi berbagai pilihan karir dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang diperlukan untuk berhasil di bidang tertentu. Ini membantu mereka untuk membuat keputusan yang lebih terinformasi dan sesuai dengan kecenderungan serta kemampuan mereka (Titiyanti et al., 2022).

Selain itu, media pembelajaran digital juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penting lainnya yang diperlukan dalam pengambilan keputusan karir, seperti kemampuan analisis, pemikiran kritis, dan perencanaan strategis. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital ke dalam kurikulum pendidikan tidak hanya mendukung siswa dalam memilih karir tetapi juga mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut tentang bagaimana media pembelajaran digital dapat dioptimalkan untuk mendukung pengambilan keputusan karir di SMP menjadi sangat relevan dan penting (Rahmawati et al., 2024).

Meskipun canva telah terbukti berpotensi dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, penelitian belum sepenuhnya menggali cara penggunaannya dalam proses pengambilan keputusan karir siswa SMP. Meskipun beberapa studi sebelumnya telah melihat manfaat alat analitik pembelajaran yang diperkaya AI dalam mendukung keputusan karir, masih ada tantangan dan kebutuhan untuk meneliti bagaimana alat tersebut dapat lebih efektif digunakan untuk tujuan bimbingan. Selain itu, meskipun penelitian sebelumnya tentang ketidakpastian karir telah mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi ketidakpastian tersebut, masih perlu dieksplorasi lebih lanjut faktor individu, kontekstual, dan sosial yang turut berkontribusi pada ketidakpastian karir (Sitorus & Anwar, 2023). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk pengaruh implementasi media interaktif canva dalam membantu siswa SMP dalam membuat keputusan karir yang terinformasi dan matang.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diajukan (Bahri & Zamzam, 2015). Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan yang dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara cara lain dari kuantifikasi atau pengukuran (Sujarweni, 2014).

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif serta metode Pre Experimental Design dengan menggunakan desain One Group Pretest-Posttest

Design. Dalam desain ini, pembelajaran dievaluasi sebelum dan sesudah penerapan perlakuan, peneliti memberikan tes awal (pretest), treatment berupa media, serta tes akhir (posttest) untuk memahami kondisi hasil perlakuan dengan membandingkannya dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan (Sugiyono, 2014:74). Subjek penelitian ini adalah siswa SMP AL-Huda Semarang, khususnya siswa kelas VIII A, yang berjumlah 30 siswa. Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian observasi, wawancara dan skala likert.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap utama yaitu uji normalitas dan uji one sample t-test. Menurut (Gunawan, 2020) Uji normalitas data adalah uji yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak, dan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan one sample t-test menurut (Mustafidah et al., 2020) adalah prosedur pengujian satu sampel secara signifikan berbeda dari nilai rata rata suatu variabel terhadap nilai konstanta yang ditentukan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP AL-HUDA Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Pada penelitian yang bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis canva untuk membantu pengambilan keputusan karir siswa kelas VIII A sebanyak 30 sampel responden. Penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test.

Tahap pertama yaitu melakukan pre test, berdasarkan hasil data yang di dapat dan pengolahan nya, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Skor hasil Pre Test

Interval	Kategori	Frekuensi	%
77 - 100	Sangat Baik	28	93.3%
53 - 76	Baik	2	6.7%
29 - 52	Cukup	0	0
28 - 5	Tidak baik	0	0
Total		30	100%

Berdasarkan hasil pre test pada tabel 1, diperoleh hasil terdapat 28 (93.3%) siswa dalam kategori sangat baik dan terdapat 2 (6.7%) siswa dalam kategori baik.

Tahap kedua yaitu pos test, setelah diberikan treatment berupa media pembelajaran berbasis canva selanjutnya siswa diberi post test untuk mengetahui taraf pengaruh pemberian treatment, berdasarkan hasil data dan pengolahannya, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Skor hasil Post test

Interval	Kategori	Frekuensi	%
77 - 100	Sangat Baik	30	100.0%
53 - 76	Baik	0	0
29 - 52	Cukup	0	0
28 - 5	Tidak baik	0	0
Total		30	100%

Berdasarkan hasil post test pada tabel 2, diperoleh hasil terdapat seluruh responden atau 30 siswa dalam kategori sangat baik.

Berikut adalah tabel data hasil pre test dan post test terdapat perbedaan berdasarkan hasil data dan pengolahannya, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Data Pre Test dan Post Test

Interval	Kategori
77 - 100	Sangat Baik
53 - 76	Baik
29 - 52	Cukup
28 - 5	Tidak baik

Tabel 3. Data Pre Test dan Post Test

Pretest		Posttest	
Skor	Kategori	Skor	Kategori
98	Sangat Baik	101	Sangat Baik
104	Sangat Baik	104	Sangat Baik
91	Sangat Baik	96	Sangat Baik
84	Sangat Baik	93	Sangat Baik
102	Sangat Baik	108	Sangat Baik
103	Sangat Baik	103	Sangat Baik
103	Sangat Baik	105	Sangat Baik
95	Sangat Baik	100	Sangat Baik

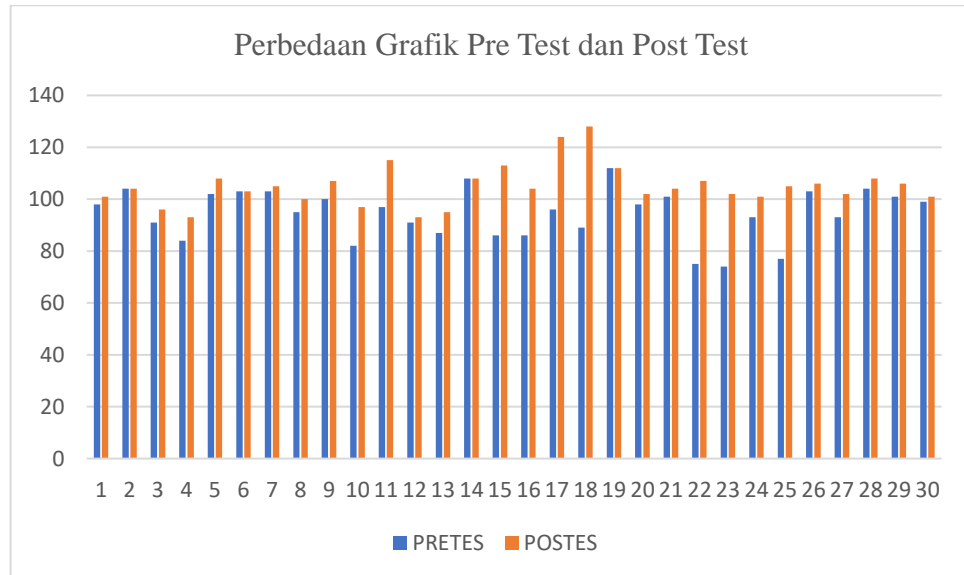
Pretest		Posttest	
Skor	Kategori	Skor	Kategori
100	Sangat Baik	107	Sangat Baik
82	Sangat Baik	97	Sangat Baik
97	Sangat Baik	115	Sangat Baik
91	Sangat Baik	93	Sangat Baik
87	Sangat Baik	95	Sangat Baik
108	Sangat Baik	108	Sangat Baik
86	Sangat Baik	113	Sangat Baik
86	Sangat Baik	104	Sangat Baik
96	Sangat Baik	124	Sangat Baik
89	Sangat Baik	128	Sangat Baik
112	Sangat Baik	112	Sangat Baik
98	Sangat Baik	102	Sangat Baik
101	Sangat Baik	104	Sangat Baik
75	Baik	107	Sangat Baik
74	Baik	102	Sangat Baik
93	Sangat Baik	101	Sangat Baik
77	Sangat Baik	105	Sangat Baik
103	Sangat Baik	106	Sangat Baik
93	Sangat Baik	102	Sangat Baik
104	Sangat Baik	108	Sangat Baik
101	Sangat Baik	106	Sangat Baik
99	Sangat Baik	101	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan perbedaan hasil data pre test dan post test siswa, terdapat 2 responden yang menunjukkan perubahan kategori dari kategori baik menjadi kategori sangat baik dengan dengan kenaikan 32 dan 28 skor dari sebelumnya, selanjutnya untuk 28 responden lainnya memiliki kenaikan skor dengan kategori yang sama yaitu sangat baik.

Tabel 4. Data Pre Test dan Post Test Berdasarkan Kategori

Interval	Kategori	Preetest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
77 - 100	Sangat Baik	28	93.3%	30	100.0%
53 - 76	Baik	2	6.7%	0	0
29 - 52	Cukup	0	0	0	0
28 - 5	Tidak baik	0	0	0	0
Total		30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 4, didapatkan hasil pre test terdapat 28 (93.3%) siswa dalam kategori sangat baik dan terdapat 2 (6.7%) siswa dalam kategori baik. Sedangkan hasil post test menunjukkan 30 siswa dengan kategori sangat baik dalam rentang interval 77-100.



Gambar 1. Perbedaan Pre Test dan Post Test

Berdasarkan Gambar 1 diatas, menunjukkan variabel pengambilan keputusan karir mendapat hasil jumlah pre test sebesar 2.832 dan hasil post test sebesar 3.150 dengan selisih sebesar 318 hal ini dipengaruhi oleh informasi karir baru yang belum diketahui oleh peserta didik.

Tahap ketiga yaitu uji normalitas berdasarkan hasil pre test dan post test, dari hasil uji asumsi klasik uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov yang bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, dilakukan dengan menggunakan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai Signifikansi > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
- Jika nilai Signifikansi < 0,05 maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.67976425
Most Extreme Differences	Absolute	.175

	Positive	.175
	Negative	-.087
Test Statistic		.175
Asymp. Sig. (2-tailed)		.020 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan pada table hasil uji normalitas diatas diketahui nilai signifikansi $0,20 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal, sehingga dapat diujikan lebih lanjut.

Selanjutnya setelah dilakukan uji Normalitas peneliti melakukan uji paired sample t-test yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian media pembelajaran berbasis canva untuk membantu siswa dalam pengambilan keputusan karir, dengan berdasarkan pada pengambilan keputusan sebagai berikut:

Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing masing variabel. Nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing masing variabel.

Tabel 5. Uji Paired Sample t-test data pretest dan posttest

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	94.4000	30	9.72590	1.77570
	POSTTEST	105.0000	30	7.83449	1.43038

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	30	.198	.295

Paired Samples Test							
		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				

					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	- 10.60000	11.21760	2.04804	- 14.78872	- 6.41128	- 5.176	29	.000

Berdasarkan pada table hasil uji paired sample t-test diatas diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing masing variabel. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variable bebas (media berbasis canva) dengan variable terikat (pengambilan keputusan karir siswa).

Perencanaan karir dengan metode berbagi pengetahuan mampu meningkatkan efikasi diri dalam membuat keputusan karir para pencari kerja (Santosa & Himam, 2014), dan perencanaan karir mampu meningkatkan kematangan karir remaja SMP (Ghassani et al., 2020).

PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah perangkat yang disusun untuk memberikan dukungan kepada guru dalam mengkomunikasikan materi kepada siswa. Media ini merupakan sarana yang dimanfaatkan guru guna mendukung pembelajaran siswa, menjelaskan pesan atau informasi pembelajaran dengan lebih jelas, menambah variasi dalam proses pembelajaran, serta mengklarifikasi struktur pembelajaran (Rusman, 2012). Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran dapat memberikan dukungan yang signifikan. Canva merupakan sebuah platform desain daring yang menawarkan berbagai fitur menarik seperti pembuatan presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, curriculum vitae, dan berbagai jenis karya lainnya (Pelangi, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan nya pengaruh pemberian media canva terhadap hasil belajar siswa yaitu siswa mampu mengambil keputusan karir, hal tersebut didasarkan pada hasil pengolahan data yang pertama hasil pengolahan data pre test terdapat 28 (93.3%) siswa dalam kategori sangat baik dan terdapat 2 (6.7%) siswa dalam kategori baik, selanjutnya hasil post test terdapat 30 siswa (100%) dalam kategori sangat baik dengan interval 77-100. Tahapan kedua yaitu uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,20 > 0,05$, maka dapat

disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal, sehingga dapat diujikan lebih lanjut, tahap ketiga yaitu hasil uji paired sample t-test diatas diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Sehingga dapat diketahui bahwa hipotesis pertama (H1) menunjukkan bahwa media canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diterima atau H0 ditolak.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa. Salah satu temuan utama adalah bahwa penggunaan canva dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mengambil keputusan karir. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar siswa, yang disebabkan oleh peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat didorong untuk belajar lebih aktif ketika disajikan dengan materi pembelajaran yang menarik. Canva sebagai sebuah aplikasi merupakan buah kemajuan teknologi yang digunakan sebagai alat pengajaran (Masfufah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran canva berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, di mana siswa cenderung lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran menggunakan canva dibandingkan dengan metode konvensional. Media pembelajaran yang dibuat dengan canva juga membantu mengurangi kecenderungan siswa untuk hanya berperan sebagai pengamat pasif di kelas, yang hanya menjawab pertanyaan secara terbatas, terkadang berbicara sendiri, atau bahkan tertidur.

Penggunaan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva meningkatkan hasil belajar siswa karena tampilan yang menarik, penggunaan gambar dan warna yang tepat, serta minat siswa terhadap elemen visual (Fajri et al., 2022). Siswa merasa tertarik dengan cara presentasi visual dalam media pembelajaran karena kualitas visualnya yang memadai, sehingga tidak menyebabkan kebosanan selama proses belajar. Pemanfaatan aplikasi canva mampu meningkatkan daya kreativitas siswa (Husen, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media canva tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga membantu mereka dalam

mengembangkan kreativitas dan keterampilan yang relevan untuk menghadapi keputusan karir di masa depan.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Lubis & Simbolon, 2023). Penelitian lainnya di tahun 2023 juga menunjukkan bahwa media canva memiliki pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar siswa (Miftahul Jannah et al., 2023). Selanjutnya penelitian lain yang memiliki hasil bahwa penggunaan aplikasi canva memiliki dampak positif dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dalam proses belajar siswa (Pajarullah & Triwahyuni, 2023). Sedangkan kelebihan pada penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yaitu membahas informasi karir dan pengambilan keputusan karir bagi siswa sekolah menengah pertama, yang mana hal tersebut belum diteliti pada peneliti sebelumnya.

PENUTUP

Kesimpulan hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media berbasis canva dengan pengambilan keputusan karir siswa di SMP AL-Huda Semarang sebesar 50% diperoleh dari hasil pengumpulan data sejumlah 30 responden. Dari data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan dilihat dari hasil uji paired sample t-test diatas diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva mampu membantu siswa dalam pengambilan keputusannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu pihak sekolah terkhusus guru memberikan dukungan, sesi konseling serta informasi karir terbaru agar siswa mendapatkan referensi untuk arah karirnya sehingga mempermudah siswa untuk mengambil keputusan karir, untuk penelitian selanjutnya terkait dengan topik pengaruh media berbasis canva untuk membantu pengambilan keputusan karir siswa, seperti menambah variabel penelitian pengetahuan dan pemahaman diri seperti kelebihan dan kekurangan diri, soft dan hard skill sehingga mempermudah peserta didik untuk mengambil keputusan karir.

DAFTAR RUJUKAN

- Angelina, P. R., Kasman, R., & Dewi, R. S. (2020). Peningkatan Kematangan Karir Peserta Didik untuk Mengurangi Resiko Pengangguran. *Prosiding Lppm Uika Bogor*, 411–436.
- Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- Arsini, Y., Putri, S., Harahap, N., Chofillah, I., & Lubis, S. K. (2023). Perencanaan Dan Peminatan Individu Dalam Manajemen Bimbingan Konseling. *Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, 1(2), 1–15.
- Bahri, S., & Zamzam, F. (2015). *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis Semamos*. Deepublish.
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Ghassani, M., Ni'matuzahroh, N., & Anwar, Z. (2020). Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMP Melalui Pelatihan Perencanaan Karir. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 12(2), 123–138. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol12.iss2.art5>
- Gunawan. (2020). *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian*. Deepublish.
- Husen, R. A. H. B. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Negeri 1 Takalar. *Wa Rini*, 4(2), 282–294.
- Islami, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemilihan Jurusan Di Smk Melalui Layanan Informasi Berbasis Canva Bagi Siswa Smp. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 100–106. <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1105>
- Ipan, S. (2023). *Program studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia*. 3(2), 56–63.
- Lubis, D. P. T., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V Sd Negeri 028227. *Jurnal Handayani*, 14(1), 123. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45515>
- Mustafidah, H., Imantoyo, A., & Suwarsito, S. (2020). Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web(Development of Web-Based One-Sample t-Test Application). *JUITA: Jurnal Informatika*, 8(2), 245–251.

<https://doi.org/10.30595/JUITA.V8I2.8786>

- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *Lokabasa*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Primasari, I. F. N. D., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Analisis Kebijakan dan Pengelolaan Pendidikan Terkait Standar Penilaian di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1479–1491. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/956>
- Putriani, N. D., Oktaviani, A., Widayani, H., Chayatun, Y., Cornellia, R., Pembelajaran, M., Merek, D. L., & Grafis, K. D. (2024). *EXPLORATION OF NEW LEARNING MEDIA : CANVA AS A MEDIUM FOR BRAND LOGO DESIGN FOR VOCATIONAL*. 7, 4367–4378.
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Illahi, A. M., & Fauziah, D. R. (2024). Modifikasi LKPD Berbasis Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1259–1270.
- Rukmana, A. Y., Judijanto, L., Pipin, S. J., Ginting, J. N., Amalia, E., & Herlinah, H. (2024). *Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): Wawasan Komprehensif tentang Literasi TIK Terkini* (Issue February).
- Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran*. Erlangga.
- Santosa, E. I., & Himam, F. (2014). Pengaruh Berbagai Pengetahuan Perencanaan Karir Terhadap Efikasi Diri Dalam Membuat Keputusan Karir. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 6(1), 1–24. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol6.iss1.art1>
- Sitorus, Z., & Anwar, C. (2023). *Sistem informasi berbasis kearifan lokal*.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Titiyanti, Y., Anam, S., & Retnaningdyah, P. (2022). Implementing Canva In The Digital Learning Process For Junior High School. *Jurnal Education And Development*, 10(3), 708–712. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4346>