

Pengaruh Penggunaan Media Canva Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Telaga

**Andika Gayanda*¹, Sudirman², Mamang Kasim³, Radia Hafid⁴, Imam Prawiranegara
Gani⁵**

¹⁻⁵ Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia.

^{1*}gayandaandika@gmail.com ²sudirman@ung.ac.id ³mamangkasim@ung.ac.id

⁴radiahafid@ung.ac.id ⁵imamprawiranegaragani@ung.ac.id

ABSTRACT: The extent to which Canva-based platform in IPS instruction shapes the learning outcomes of eighth graders at SMP Negeri 4 Telaga constitutes the central focus of this study. A quantitative survey design was applied, in which primary data were obtained from 44 respondents through questionnaires and subsequently examined using simple linear regression. Results demonstrate that Canva platform contributes significantly to student learning outcomes in Gorontalo Regency. Specifically, it explains 50.8% of the variation in outcomes, leaving 49.2% to be explained by variables not addressed in the present research.

Key words: *Canva Learning Media, Social Studies Learning, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu proses edukasi dapat dibaca dari luaran belajar, yakni cerminan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki peserta didik setelah menjalani pembelajaran. Ukuran keberhasilan itu tidak cukup dilihat dari daya ingat murid terhadap informasi. Yang tidak kalah penting adalah kemampuan memahami, mempraktikkan, dan menghubungkan konsep dengan pengalaman hidup sehari-hari. Lisda (2020) memandang luaran belajar sebagai wujud perubahan kemampuan dan perilaku peserta didik pascapembelajaran, sedangkan Japutra et al. (2023) melihatnya sebagai gambaran capaian kompetensi yang dibangun melalui pengalaman belajar yang terstruktur. Atas dasar itu, mutu pendidikan perlu terus didorong dengan menjadikan peningkatan luaran belajar sebagai agenda utama, terutama lewat strategi dan platform yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Mempelajari IPS tidaklah sederhana karena bahan kajiannya merangkul beragam fenomena sosial, ekonomi, sejarah, budaya, dan geografis. murid dituntut tidak hanya memahami, tetapi juga menganalisis hubungan antarkonsep. edukasi yang bertumpu pada penjelasan verbal saja cenderung menyulitkan murid menangkap gejala yang abstrak, dan akibatnya perhatian, partisipasi, serta penguasaan materi mereka ikut terpengaruh. Putra dan Hefni (2022) menyatakan yakni rendahnya luaran belajar terkait dengan berbagai unsur dalam edukasi yang patut ditinjau dan diperbaiki. Elis et al.

(2024) menjelaskan yakni faktor internal (minat, motivasi, kemampuan, dan kesiapan siswa) bersama faktor eksternal (lingkungan sekolah, metode, dan platform pembelajaran) turut menentukan luaran belajar. Karena itu, ketepatan memilih platform edukasi menjadi salah satu penopang pencapaian luaran belajar.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, guru memiliki ruang yang lebih luas guna menyajikan edukasi yang menarik, komunikatif, dan relevan dengan karakter peserta didik. Lewat platform digital, materi dapat diramu dari teks, gambar, grafik, animasi, hingga video agar tampil lebih nyata. Sukirman (2021) menekankan yakni proses edukasi perlu dibenahi dengan metode dan platform yang cocok bagi siswa. Hermansah dan Jakaria (2025) menyebutkan yakni platform berbasis teknologi menjernihkan penyampaian informasi, menjaga perhatian siswa, dan membantu edukasi berlangsung lebih efektif. Bagi edukasi IPS, pemanfaatan teknologi ini berarti penting, sebab visualisasi dapat membantu murid menangkap fenomena sosial dan keterhubungan antarkonsep yang kerap sulit dijelaskan melalui ceramah.

Canva termasuk platform edukasi digital yang dapat diberdayakan oleh guru. Sebagai platform desain grafis, Canva menyediakan perangkat guna memproduksi presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, dan bentuk materi visual lainnya. Pemanfaatannya membuka peluang bagi guru guna mengemas bahan ajar dengan perpaduan teks dan visual yang disesuaikan dengan karakter materi. Yanti et al. (2024) memaparkan yakni Canva dalam proses belajar mengajar berkontribusi pada penyampaian informasi yang bersifat visual dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Sementara itu, Jannah et al. (2023) menyebutkan yakni Canva menawarkan kelenturan dalam menyajikan materi lewat desain visual dan multimedia. Guna edukasi IPS, kemampuan ini dapat digunakan guna menampilkan peta konsep, ilustrasi kejadian bersejarah, grafik aktivitas ekonomi, dan berbagai peristiwa sosial, sehingga materi menjadi lebih dekat dengan konteks nyata dan lebih mudah dimengerti.

Ditinjau dari sisi teori, Canva sebagai platform edukasi dapat dianalisis dengan kerangka Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan Richard E. Mayer. Teori tersebut menggambarkan proses belajar multimedia berlandaskan tiga asumsi dasar: dual-channel, limited capacity, dan active processing. Pada asumsi dual-channel, manusia dipandang memiliki dua saluran terpisah guna mengolah informasi, yakni saluran visual dan verbal. Pada asumsi limited capacity, masing-masing saluran dibatasi oleh daya tampung yang terbatas ketika memproses informasi dalam satu waktu. Pada asumsi active processing, edukasi dianggap bermakna apabila peserta didik secara aktif menyaring informasi yang relevan, menyusunnya ke dalam representasi mental yang rapi, serta menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya (Mayer, 2021). Ketiganya menegaskan yakni informasi edukasi sebaiknya dikemas secara teratur supaya pemahaman peserta didik tercapai secara lebih efektif.

Dalam konteks penggunaan Canva, prinsip *dual-channel* dapat diterapkan melalui penyajian teks yang disertai gambar, ilustrasi, diagram, atau grafik yang relevan dengan materi IPS. Kombinasi informasi verbal dan visual memberikan kesempatan kepada murid guna membangun pemahaman melalui representasi yang saling melengkapi. Prinsip *limited capacity* mengharuskan guru menyusun materi secara ringkas, sistematis, dan tidak berlebihan agar murid tidak mengalami beban kognitif yang menghambat pemahaman. Adapun prinsip *active processing* dapat diterapkan melalui kegiatan mengamati ilustrasi, menganalisis infografis, mendiskusikan fenomena sosial, serta menghubungkan informasi visual dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, manfaat Canva tidak semata-mata terletak pada tampilan desain yang menarik, tetapi pada kemampuan guru memanfaatkan unsur multimedia guna membantu proses pengolahan informasi dan pembentukan pemahaman siswa.

Bukti empiris dari riset-riset terdahulu mendukung penggunaan Canva sebagai sarana pembelajaran. Pada edukasi IPA di sekolah dasar, Sari dan Fatimah (2022) menemukan yakni platform berbasis Canva berdampak pada dorongan dan luaran belajar siswa. Jannah et al. (2023) mencatat luaran belajar yang meningkat sesudah Canva diterapkan pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Sementara itu, Darwis et al. (2024) memperlihatkan yakni murid madrasah aliyah yang belajar dengan Canva memperoleh luaran lebih baik daripada murid yang diajar dengan platform konvensional. Berlandaskan temuan-temuan itu, Canva dapat dipandang sebagai platform yang berpotensi membantu murid memahami materi dan mencapai luaran belajar yang optimal di berbagai mata pelajaran dan jenjang.

Pada konteks yang lebih spesifik, yakni edukasi IPS, luaran yang didapatkan juga relevan. Afiat et al. (2024) membuktikan adanya pengaruh substansial penggunaan Canva terhadap peningkatan luaran belajar IPS murid kelas IV sekolah dasar. Ngabalin et al. (2024), dengan pendekatan kuasi-eksperimen, menemukan yakni luaran belajar kelompok pengguna Canva berbeda dari kelompok kontrol. Khasanah et al. (2024) menyatakan yakni platform edukasi berbasis Canva dapat mendorong dorongan sekaligus luaran belajar IPS. Adapun Imran et al. (2024) menemukan luaran belajar yang meningkat setelah platform digital berbasis Canva diterapkan dalam edukasi IPAS. Hal ini memperkuat pandangan yakni Canva merupakan salah satu pilihan platform yang dapat menunjang edukasi berbasis visual.

Kajian yang lebih baru juga memperlihatkan perkembangan pemanfaatan Canva sebagai platform pembelajaran. Fajrina et al. (2025) menemukan yakni penerapan Canva dalam edukasi Pendidikan Pancasila dapat memajukan luaran belajar, minat, motivasi, dan partisipasi siswa. Hidayat et al. (2025) melaporkan yakni pengembangan platform audiovisual berbantuan Canva berpotensi memajukan dorongan dan luaran belajar siswa. Sementara itu, Lahamado et al. (2025) melalui kajian literatur mengenai

pengembangan platform interaktif berbasis Canva dalam edukasi IPS menjelaskan yakni platform tersebut dapat mendukung pemahaman materi dan keterlibatan siswa. Berbagai luaran studi tersebut mengindikasikan yakni pemanfaatan Canva berpotensi memberikan manfaat dalam pembelajaran, meskipun luaran yang didapatkan dapat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, materi pelajaran, metode penelitian, dan kondisi pelaksanaannya.

Manfaat Canva memang telah banyak dikonfirmasi oleh studi terdahulu, namun masih tersisa beberapa kesenjangan yang memerlukan kajian lanjutan. Ditinjau dari konteksnya, riset sebelumnya didominasi oleh jenjang sekolah dasar dan mata pelajaran matematika, IPA, IPAS, serta Pendidikan Pancasila, sementara edukasi IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 Telaga belum menjadi objek dalam kajian yang dirujuk. Ditinjau dari metodenya, kajian-kajian tersebut lazim menggunakan eksperimen, kuasi-eksperimen, studi tindakan kelas, atau pengembangan media, berbeda dengan studi ini yang menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei guna menguji hubungan penggunaan Canva dengan luaran belajar siswa. Ditinjau dari konsepnya, beberapa studi menekankan peningkatan luaran belajar setelah platform diterapkan, sedangkan studi ini menelaah penggunaan Canva lewat empat aspek, yakni penerimaan siswa, pemahaman materi, penilaian kualitas media, dan reaksi atau partisipasi siswa. Karena itu, studi ini diharapkan dapat melengkapi temuan empiris tentang pemanfaatan Canva dalam edukasi IPS di sekolah menengah pertama.

Manfaat Canva memang telah banyak dikonfirmasi oleh studi terdahulu, namun masih tersisa beberapa kesenjangan yang memerlukan kajian lanjutan. Ditinjau dari konteksnya, riset sebelumnya didominasi oleh jenjang sekolah dasar dan mata pelajaran matematika, IPA, IPAS, serta Pendidikan Pancasila, sementara edukasi IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 Telaga belum menjadi objek dalam kajian yang dirujuk. Ditinjau dari metodenya, kajian-kajian tersebut lazim menggunakan eksperimen, kuasi-eksperimen, studi tindakan kelas, atau pengembangan media, berbeda dengan studi ini yang menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei guna menguji hubungan penggunaan Canva dengan luaran belajar siswa. Ditinjau dari konsepnya, beberapa studi menekankan peningkatan luaran belajar setelah platform diterapkan, sedangkan studi ini menelaah penggunaan Canva lewat empat aspek, yakni penerimaan siswa, pemahaman materi, penilaian kualitas media, dan reaksi atau partisipasi siswa. Karena itu, studi ini diharapkan dapat melengkapi temuan empiris tentang pemanfaatan Canva dalam edukasi IPS di sekolah menengah pertama.

Rendahnya luaran belajar murid tersebut diduga berkaitan dengan pelaksanaan edukasi yang masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas individu. edukasi yang berpusat pada guru cenderung membatasi kesempatan murid guna terlibat secara aktif dalam mengamati, menganalisis, dan mendiskusikan fenomena sosial yang dipelajari. Akibatnya, materi IPS berpotensi dipahami sebagai kumpulan informasi yang

harus dihafalkan, bukan sebagai pengetahuan yang dapat digunakan guna menjelaskan permasalahan kehidupan masyarakat. Dalam kondisi tersebut, penggunaan platform Canva diharapkan dapat menjadi alternatif penyajian materi yang lebih visual, terstruktur, dan menarik perhatian siswa. Namun, manfaat tersebut tetap perlu diuji secara empiris agar kesimpulan mengenai hubungan penggunaan platform dengan luaran belajar tidak hanya didasarkan pada asumsi teoretis.

Guna memperjelas ruang lingkup pengujian, studi ini menggunakan dua elemen utama, yaitu penggunaan platform Canva sebagai elemen independen (X) dan luaran belajar murid sebagai elemen dependen (Y). Secara operasional, penggunaan platform Canva didefinisikan sebagai pemanfaatan Canva dalam penyampaian materi IPS yang dinilai berlandaskan empat indikator, yaitu penerimaan murid terhadap platform Canva, pemahaman materi melalui platform Canva, penilaian murid terhadap kualitas media, serta reaksi atau partisipasi murid selama edukasi (Andhini et al., 2025). Penerimaan murid mencerminkan tingkat kenyamanan dan ketertarikan terhadap penggunaan media. Pemahaman materi menggambarkan persepsi murid mengenai kemudahan memahami konsep IPS melalui penyajian visual. Penilaian kualitas platform berkaitan dengan kejelasan informasi, kesesuaian materi, dan daya tarik tampilan media. Adapun reaksi atau partisipasi murid menunjukkan keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran, seperti memperhatikan materi, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Keempat indikator tersebut digunakan guna menggambarkan kualitas pengalaman murid dalam edukasi yang memanfaatkan Canva.

Variabel terikat (Y) dalam studi ini adalah luaran belajar siswa, yakni kompetensi yang berhasil dicapai peserta didik setelah mereka mengikuti proses edukasi IPS dan mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Krisnayanti & Wijaya, 2022). Pada ranah kognitif, yang dinilai adalah kemampuan murid guna mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi IPS. Ranah afektif menekankan pada sikap murid dalam menerima, menghargai, serta menghayati bobot yang dipelajari. Adapun ranah psikomotorik menitikberatkan pada keterampilan murid dalam menampilkan kemampuan dan mengungkapkan ide, baik melalui ucapan maupun ekspresi nonverbal. Dalam studi ini, indikator tersebut menjadi dasar konseptual guna menggambarkan luaran belajar siswa. Pengukuran empirisnya dilakukan melalui instrumen yang digunakan dalam studi sehingga hubungan antara penggunaan Canva dan luaran belajar dapat dianalisis secara kuantitatif.

Kebaruan studi (novelty) ini terletak pada pengujian hubungan penggunaan Canva dengan luaran belajar IPS dalam konteks murid kelas VIII SMP Negeri 4 Telaga, dengan mengaitkan indikator pengalaman penggunaan platform dan dimensi luaran belajar melalui kerangka Cognitive Theory of Multimedia Learning. studi ini tidak hanya menempatkan Canva sebagai aplikasi desain visual, tetapi sebagai platform edukasi yang secara teoretis berkaitan dengan proses penerimaan dan pengolahan

informasi. Selain itu, studi dilakukan pada konteks empiris yang menunjukkan rendahnya ketuntasan luaran belajar, sehingga hasilnya diharapkan memberikan informasi yang relevan mengenai pemanfaatan platform edukasi digital pada mata pelajaran IPS. Kebaruan tersebut terutama bersifat kontekstual dan pada penerapan kerangka konseptual, bukan pada pengembangan teori atau teknologi Canva yang baru.

Penelitian ini dipandang perlu karena edukasi IPS membutuhkan peningkatan mutu melalui platform yang tepat bagi karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa. Masih rendahnya tingkat ketuntasan belajar memperlihatkan yakni proses penyampaian materi dan pendayagunaan platform di kelas belum optimal sehingga perlu dievaluasi. Kontribusi teoretis yang diharapkan berupa penguatan bukti empiris tentang hubungan antara penggunaan platform visual digital dan luaran belajar menurut kerangka edukasi multimedia. Adapun kontribusi praktisnya, luaran studi dapat dimanfaatkan guru dan sekolah sebagai pertimbangan dalam memilih, mendesain, dan menilai penerapan Canva sebagai platform edukasi IPS. Berpijak pada uraian itu, studi ini diarahkan guna mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan platform Canva dalam edukasi IPS terhadap luaran belajar murid kelas VIII SMP Negeri 4 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

METODE PENELITIAN

Guna menguji pengaruh platform Canva dalam edukasi IPS terhadap luaran belajar siswa, peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif yang dipadukan dengan metode survei dan desain asosiatif. studi berlangsung di SMP Negeri 4 Telaga, Kabupaten Gorontalo, pada tahun ajaran 2025/2026, dengan subjek berupa seluruh murid kelas VIII (44 siswa). Karena jumlah populasi terbatas dan semua murid dapat dijangkau, peneliti menggunakan sampling jenuh sehingga tidak ada anggota populasi yang dikecualikan. Instrumen sempat diujicobakan kepada 20 responden sebelum pengumpulan data inti guna menilai kelayakan butir-butirnya; jumlah ini hanya dimaksudkan sebagai uji pendahuluan, bukan sebagai syarat minimum validitas. Kelayakan butir dinilai dengan korelasi Product Moment, yaitu membandingkan r-hitung dengan r-tabel pada taraf 0,05, dan tingkat keandalannya diuji menggunakan Cronbach's Alpha.

Variabel yang dikaji berjumlah dua. Penggunaan platform Canva diposisikan sebagai elemen independen (X) dan luaran belajar murid sebagai elemen dependen (Y). Pengukuran elemen X bertumpu pada empat indikator: penerimaan, pemahaman materi, penilaian terhadap kualitas media, serta reaksi atau partisipasi murid (Andhini et al., 2025), masing-masing diturunkan menjadi lima pernyataan sehingga terkumpul 20 butir. elemen Y mengacu pada tiga ranah belajar, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik (Krisnayanti & Wijaya, 2022), yang diterjemahkan menjadi 20 pernyataan (7 kognitif, 7 afektif, 6 psikomotorik). Observasi, angket tertutup, dan dokumentasi

dipakai sebagai teknik pengumpulan data. Responden menjawab pada skala Likert lima tingkat, mulai dari Selalu (5) hingga Tidak Pernah (1), dengan Sering (4), Kadang-Kadang (3), dan Jarang (2) berada di antaranya. Total instrumen mencapai 40 butir. Perlu dicatat yakni skor luaran belajar dari angket mencerminkan persepsi diri murid terhadap kemampuan dan kebiasaan belajarnya, dan dokumentasi bobot akademik berperan sebagai pelengkap guna memotret kondisi awal pembelajaran.

Penelitian ini menganalisis data dengan dua pendekatan statistik, yakni deskriptif dan inferensial. Melalui pendekatan deskriptif, kecenderungan respons peserta didik dirangkum dari bobot rata-rata masing-masing indikator dan variabel. Sebelum model regresi diuji, asumsi normalitas residual diperiksa terlebih dahulu dengan Normal Probability Plot dan uji normalitas statistik. Selanjutnya, pengaruh penggunaan platform Canva terhadap luaran belajar murid ditelaah dengan model regresi linear sederhana $\hat{Y} = a + bX$. Besarnya kontribusi platform Canva terhadap variasi luaran belajar diukur dengan koefisien determinasi (R^2), dan keberartian koefisien regresi diuji dengan uji t pada tingkat signifikansi 0,05. Perlu dicatat yakni luaran pengkajian hanya mencerminkan keterkaitan statistik menurut persepsi siswa, sehingga tidak dapat ditafsirkan sebagai hubungan kausal seperti pada desain eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas

Guna mengetahui apakah instrumen angket mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, studi ini menerapkan uji validitas. Dasar pengambilan keputusannya adalah bobot r hitung yang dibandingkan dengan r tabel; suatu butir pernyataan dianggap valid jika r hitung $>$ r tabel, sedangkan butir dengan r hitung $<$ r tabel dinyatakan tidak valid. Berikut ini dipaparkan luaran pengujian validitas pada masing-masing variabel:

1. Variabel (X) Penggunaan platform Canva

Variabel Penggunaan platform Canva dalam studi ini diukur melalui 20 butir pernyataan dengan melibatkan 20 responden sebagai sampel ($n=20$). Adapun rangkuman luaran pengujian validitasnya ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1: luaran Uji Validitas elemen (X) Penggunaan platform Canva

Pernyataan	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Hasil	Pernyataan	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Hasil
		($n=20$)				($n=20$)	
P1	0,676	0,443	Valid	P11	0,664	0,443	Valid
P2	0,724	0,443	Valid	P12	0,580	0,443	Valid
P3	0,693	0,443	Valid	P13	0,763	0,443	Valid
P4	0,811	0,443	Valid	P14	0,873	0,443	Valid
P5	0,865	0,443	Valid	P15	0,654	0,443	Valid
P6	0,779	0,443	Valid	P16	0,601	0,443	Valid
P7	0,728	0,443	Valid	P17	0,622	0,443	Valid

P8	0,934	0,443	Valid	P18	0,620	0,443	Valid
P9	0,830	0,443	Valid	P19	0,517	0,443	Valid
P10	0,864	0,443	Valid	P20	0,920	0,443	Valid

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Dasar penilaian dalam uji validitas ini adalah perbandingan antara r -hitung dan r -tabel; pernyataan dianggap valid manakala r -hitung unggul dari r -tabel. Penentuan r -tabel merujuk pada tabel rho, di mana df dihitung dari $n - 2$ sehingga menghasilkan 18 ($20 - 2$) dengan tingkat signifikansi 5%, yaitu 0,443. Berlandaskan perbandingan itu, seluruh 20 pernyataan yang dirancang guna mengukur elemen Penggunaan platform Canva terbukti memiliki r -hitung yang melebihi 0,443. Kondisi ini menegaskan yakni instrumen telah lolos uji validitas dan pantas dijadikan alat pengumpul data dalam penelitian.

2. Variabel (Y) luaran Belajar Siswa

Pengukuran terhadap elemen luaran Belajar murid dilakukan melalui 20 butir pernyataan yang dijawab oleh 20 responden ($n=20$). Uji validitas yang dilakukan pada kedua puluh butir tersebut dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 2: luaran Uji Validitas elemen (Y)

Hasil Belajar Siswa

Pernyataan	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Hasil	Pernyataan	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Hasil
		($n=20$)				($n=20$)	
P1	0,813	0,443	Valid	P11	0,850	0,443	Valid
P2	0,852	0,443	Valid	P12	0,650	0,443	Valid
P3	0,912	0,443	Valid	P13	0,925	0,443	Valid
P4	0,633	0,443	Valid	P14	0,520	0,443	Valid
P5	0,814	0,443	Valid	P15	0,650	0,443	Valid
P6	0,877	0,443	Valid	P16	0,675	0,443	Valid
P7	0,798	0,443	Valid	P17	0,737	0,443	Valid
P8	0,881	0,443	Valid	P18	0,684	0,443	Valid
P9	0,680	0,443	Valid	P19	0,650	0,443	Valid
P10	0,575	0,443	Valid	P20	0,880	0,443	Valid

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Kriteria kelayakan butir pada uji validitas adalah r -hitung yang melebihi r -tabel. Dengan jumlah responden sebanyak 20 orang, derajat kebebasan yang digunakan adalah 18 ($df = n - 2$), dan pada taraf signifikansi 5% tabel rho memberikan bobot kritis sejumlah 0,443. luaran pengujian terhadap 20 pernyataan elemen luaran Belajar murid memperlihatkan yakni setiap pernyataan memiliki koefisien r -hitung di atas bobot kritis tersebut. Dengan demikian, instrumen dinilai valid dan dapat dipergunakan guna menghimpun data penelitian.

B. Uji Reliabilitas

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah bobot Cronbach's Alpha, dengan batas minimal 0,6. bobot yang sama dengan atau lebih tinggi dari batas ini menunjukkan yakni pernyataan pada elemen tersebut reliabel, sementara bobot di bawahnya menunjukkan ketidakreliabelan (Ghozali, 2015). Temuan uji reliabilitas bagi setiap elemen studi disajikan pada uraian berikut.

Pengujian koefisien reliabilitas instrumen bertujuan menelaah keajekan jawaban responden pada tiap butir pernyataan. Peneliti menerapkan metode belah dua (*split half*) dengan mengorelasikan skor total butir ganjil terhadap butir genap, kemudian menghitung reliabilitasnya dengan rumus Alpha Cronbach. Seluruh perhitungan dikerjakan menggunakan SPSS for Windows versi 22. Adapun kriteria kereliabelan elemen adalah sebagai berikut:

1. Nilai r -alpha yang positif dan lebih besar dari r -tabel menunjukkan yakni pernyataan tersebut reliabel.
2. Nilai r -alpha yang negatif dan lebih kecil dari r -tabel menunjukkan yakni pernyataan tersebut tidak reliabel.
- a. Nilai Cronbach's Alpha yang melebihi 0,6 menunjukkan yakni elemen tersebut reliabel.

Jika bobot *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka tidak reliabel

Ambang batas yang digunakan guna menyatakan sebuah elemen konsisten adalah Cronbach's Alpha lebih dari 0,6 (Priyatno, 2013:30). Selanjutnya, temuan uji reliabilitas pada masing-masing elemen dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 3 luaran Uji Reliabilitas Angket

No.	Variabel	r_{α}	r_{kritis}	Kriteria
1.	ggunaan platform Canva (X)	0,955	0,6	Reliabel
2.	il Belajar murid (Y)	0,953	0,6	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

Berlandaskan data pada tabel, uji reliabilitas dikenakan pada item-item pertanyaan yang sebelumnya lolos uji validitas. Reliabilitas suatu elemen tercermin dari kestabilan jawaban responden atas pertanyaan yang diajukan. Pada instrumen Penggunaan platform Canva (X), koefisien reliabilitas yang dihasilkan mencapai $r_{\alpha} = 0,955$, sementara pada instrumen luaran Belajar murid (Y) didapatkan $r_{\alpha} = 0,953$. Karena bobot Alpha Cronbach kedua instrumen berada di atas 0,6, maka keduanya layak dinyatakan reliabel dan telah memenuhi persyaratan pengukuran.

C. Analisis Deskriptif Variabel

Variabel Penggunaan platform Canva, berlandaskan luaran pengkajian deskriptif pada tabel di atas, memperoleh rata-rata keseluruhan sejumlah 4,49 dengan kategori sangat baik. Capaian ini menggambarkan yakni murid SMP Negeri

4 Telaga memberikan respons yang sangat baik terhadap penggunaan platform Canva dalam edukasi IPS.

Pada tingkat indikator, keempat dimensi elemen ini sama-sama berada pada kategori sangat baik. bobot rata-rata terendah terdapat pada indikator Penerimaan murid terhadap platform Canva (4,47), diikuti indikator Pemahaman Materi Melalui platform Canva (4,49) dan indikator Penilaian murid terhadap Kualitas platform (4,50). Sementara itu, bobot tertinggi diraih oleh indikator Reaksi/Partisipasi murid sejumlah 4,51. Melalui capaian tersebut, dapat ditarik kesimpulan yakni platform Canva diterima dengan sangat baik oleh murid dalam edukasi IPS. platform tersebut juga terbukti membantu murid dalam memahami materi, memiliki kualitas yang memadai, dan mampu mendorong peningkatan partisipasi murid saat pembelajaran.

2. elemen luaran Belajar murid (Y)

Hasil pengolahan statistik deskriptif pada tabel di atas memperlihatkan yakni elemen luaran Belajar murid memperoleh bobot mean sejumlah 4,49 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Angka tersebut mencerminkan yakni secara umum, murid kelas VIII SMP Negeri 4 Telaga menunjukkan luaran belajar yang sangat baik.

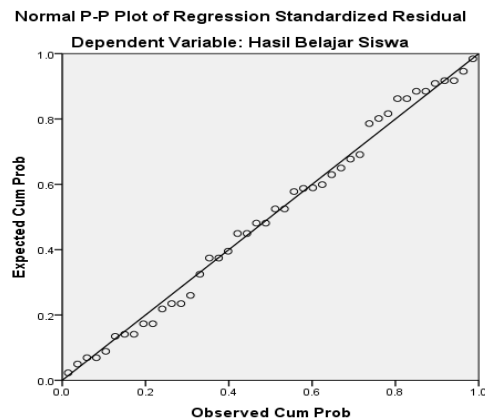
Pengukuran terhadap tiga indikator luaran Belajar murid memperlihatkan yakni ketiganya berada pada kategori sangat baik. bobot rata-rata guna Ranah Kognitif sejumlah 4,41, Ranah Afektif sejumlah 4,50, dan Ranah Psikomotorik sejumlah 4,55 sebagai bobot yang paling tinggi. Berlandaskan capaian tersebut, luaran belajar murid dapat dipahami sebagai pencapaian yang tidak hanya bertumpu pada aspek pengetahuan, melainkan juga berkembang pada aspek sikap dan keterampilan. Indikator Ranah Psikomotorik yang memperoleh bobot tertinggi menunjukkan yakni murid mampu menerapkan dan mempraktikkan materi yang telah dipelajari dengan sangat baik. Sementara itu, indikator Ranah Afektif menunjukkan yakni murid memiliki sikap positif selama proses pembelajaran, dan indikator Ranah Kognitif menunjukkan yakni murid mampu memahami materi edukasi yang diberikan dengan baik

D. Uji Normalitas Data

Tujuan pengujian normalitas adalah mengetahui apakah sebaran data elemen dependen maupun independen dalam model regresi memenuhi asumsi distribusi normal. Guna memajukan keandalan hasil, peneliti menggabungkan metode grafik berupa Normal Probability Plot dengan uji statistik Kolmogorov-Smirnov. Tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Hipotesis
H₀ : sebaran data elemen dependen mengikuti distribusi normal
H₁ : sebaran data elemen dependen menyimpang dari distribusi normal
2. Penentuan tingkat signifikansi
Dengan tingkat kepercayaan 95%, bobot alpha ditetapkan sejumlah 0,05 (5%).

3. Penentuan Statistik Uji
Dalam studi ini menggunakan metode *Non Probability Plot*
4. Penentuan Kriteria Uji
Data dinilai berdistribusi normal jika titik-titik pada plot tersebar di sekitar dan searah dengan garis diagonal.
5. Kesimpulan



Gambar 1: Grafik luaran Pengujian Normal Probability Plot

Dalam konteks uji regresi, kenormalan distribusi data merupakan persyaratan utama yang wajib dipenuhi. Salah satu cara guna mendeteksinya adalah dengan memanfaatkan Normal Probability Plot, yang hasilnya disajikan pada gambar di bawah ini:

Dari gambar tersebut tampak yakni sebaran titik berada dekat dengan garis diagonal. Menurut ketentuan yang berlaku, suatu data tergolong normal jika titik-titiknya mengikuti pola garis diagonal. Dengan demikian, karena syarat tersebut telah terpenuhi, model regresi ini dapat dinyatakan memiliki distribusi data yang normal.

Selain itu, asumsi normalitas dapat dibuktikan dengan memanfaatkan uji Kolmogorov-Smirnov. Pada uji ini, keputusan ditetapkan berlandaskan taraf signifikansi: bobot di atas 0,05 menandakan sebaran data elemen bersifat normal, sedangkan bobot di bawah 0,05 menandakan sebaran data elemen menyimpang dari distribusi normal. Temuan dari pengujian normalitas data diuraikan di bawah ini.

**Tabel 4. Tabel luaran Uji Normalitas Data
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Standardized Residual
Parameters ^{a,b}	44
	.0000000
Maximum Difference	3.31543927
	.070
	.063
	-.070
Statistic	.070
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

a. Distribution is Normal.

b. Estimated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Pengujian normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov menghasilkan bobot Z sejumlah 0,200, disertai probabilitas (Asymp. Sig. 2-tailed) yang juga sejumlah 0,200. Angka ini lebih besar daripada batas signifikansi 0,05 yang dipersyaratkan, sehingga asumsi normalitas pada data studi ini dinyatakan terpenuhi.

E. pengkajian Regresi

a) pengkajian Regresi Linier Sederhana

Pengaruh elemen bebas terhadap elemen terikat diestimasi melalui pengkajian regresi linier sederhana. Setelah asumsi normalitas terbukti terpenuhi, data kemudian dimodelkan dengan teknik tersebut. Adapun luaran perhitungan yang didapatkan dari program SPSS dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 luaran Uji pengkajian Regresi Coefficients^a

	tandardized Coefficients		ized Coefficients	t	ig.
	B	d. Error	Beta		
:)	16.643	11.153		1.492	.143
ian platform Canva	.817	.124	.712	6.580	.000

a. Dependent Variable: luaran Belajar Siswa

Berlandaskan luaran pengkajian diatas, model regresi linear sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = 16,643 + 0,817X$$

Merujuk pada persamaan regresi yang diperoleh, luaran estimasi dapat diuraikan sebagai berikut:

- Konstanta sejumlah 16,643 memperlihatkan yakni ketika tidak ada penggunaan platform Canva ($X = 0$), rata-rata luaran Belajar murid (Y) tercatat sejumlah 16,643 satuan.
- Koefisien regresi guna Penggunaan platform Canva sejumlah 0,817 berarti setiap penambahan satu satuan pada elemen tersebut akan mendorong kenaikan luaran Belajar murid sejumlah 0,817 satuan, dengan asumsi faktor lain tetap.

Secara keseluruhan, pengkajian regresi membuktikan adanya pengaruh yang searah antara kedua variabel. Pemanfaatan platform Canva yang kian optimal dalam edukasi IPS membuka peluang yang lebih besar bagi peningkatan capaian belajar murid kelas VIII SMP Negeri 4 Telaga.

b) luaran Uji Parsial (Uji T)

Selepas pengkajian regresi diselesaikan, pengujian dilanjutkan guna melihat kontribusi parsial penggunaan platform Canva (variabel bebas) terhadap luaran belajar murid (variabel terikat). Output pengujian yang didapatkan melalui perangkat lunak SPSS 22 ditampilkan sebagai berikut.:

**Tabel 6: luaran Uji Parsial (Uji T)
Coefficients^a**

	Standardized Coefficients		Unstandardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	16.643	11.153		1.492	.143
Penerapan platform Canva	.817	.124	.712	6.580	.000

Dependent Variable: luaran Belajar Siswa

Pengambilan keputusan terhadap H_0 menuntut penetapan t-tabel terlebih dahulu, yang besarnya ditentukan oleh derajat kebebasan dan tingkat signifikansi 5%. Berlandaskan perhitungan $df = n - k - 1 = 44 - 1 - 1 = 42$, didapatkan t-tabel sejumlah 2,01808 (lihat lampiran). luaran uji menggunakan SPSS 22 memperlihatkan yakni t-hitung (6,580) lebih besar daripada t-tabel (2,01808), sementara bobot signifikansi (0,000) berada di bawah batas 0,05. Temuan ini mengindikasikan yakni hipotesis studi terbukti, yaitu penggunaan platform Canva (X) berpengaruh secara positif dan substansial terhadap luaran belajar murid (Y) kelas VIII SMP Negeri 4 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

F. Pengujian Koefisien Determinasi

Nilai R^2 atau koefisien determinasi selalu berada dalam batas 0% sampai dengan 100%. Guna mengidentifikasi tingkat koefisien determinasi tersebut, dapat merujuk pada tabel yang tercantum berikut ini.

**Tabel 7: Koefisien Determinasi
Model Summary^b**

	R	Adjusted R Square	Std. Change in R	Std. Change in R Square
1	.712 ^a	.508	.496	3.355

a. Predictors: (Constant), Penggunaan platform Canva

Dependent Variable: luaran Belajar Siswa

Analisis koefisien determinasi menghasilkan angka R Square sejumlah 0,508 (50,8%). Angka ini dapat diinterpretasikan yakni separuh lebih dari fluktuasi luaran belajar murid (Y) berkaitan dengan penggunaan platform Canva (X). Adapun 49,2% sisanya berasal dari determinan lain yang berada di luar jangkauan studi ini.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan yakni keterkaitan antara penerapan platform Canva dan luaran belajar IPS murid kelas VIII SMP Negeri 4 Telaga, Kabupaten Gorontalo, bersifat positif dan bermakna secara statistik. Melalui regresi linear sederhana, dihasilkan persamaan $\hat{Y} = 16,643 + 0,817X$; koefisien regresinya 0,817, sedangkan koefisien beta terstandarisasinya 0,712. Arah positif koefisien itu berarti yakni tiap penambahan satu satuan skor penerapan Canva berpadanan dengan bertambahnya skor luaran belajar sejumlah 0,817 satuan. Pada tahap pengujian hipotesis, t-hitung sejumlah 6,580 terbukti lebih besar daripada t-tabel 2,018 dengan $p < 0,001$. Konsekuensinya, H_0 (tidak adanya hubungan linear antara kedua variabel) tidak dapat dipertahankan, sementara H_a didukung oleh data. luaran ini mengisyaratkan yakni

makin baik pengalaman murid dalam belajar IPS berbantuan Canva, makin tinggi pula penilaian mereka atas luaran belajarnya.

Keeratan relasi antarvariabel ditunjukkan oleh koefisien korelasi sejumlah 0,712 serta koefisien determinasi (R^2) sejumlah 0,508. Dalam model regresi ini, penggunaan Canva menerangkan 50,8% variasi skor luaran belajar, sementara 49,2% variasi sisanya tidak dijelaskan oleh elemen tersebut. Temuan ini menyiratkan yakni platform edukasi digital memang berkaitan erat dengan luaran belajar, tetapi tidak berdiri sebagai satu-satunya faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Faktor-faktor seperti motivasi, kemampuan awal, dukungan keluarga, metode pengajaran, sarana sekolah, dan lingkungan belajar juga patut diduga memiliki kaitan. Argumen ini selaras dengan uraian Elis et al. (2024) yakni pencapaian belajar ditentukan oleh determinan internal dan eksternal, termasuk kesiapan, minat, motivasi, dan situasi pembelajaran. Maka, optimalisasi Canva sebaiknya dikombinasikan dengan pendekatan edukasi yang memperhatikan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Ditinjau secara teoretis, kaitan positif penggunaan Canva dengan luaran belajar sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Richard E. Mayer, yang meyakini yakni edukasi bermakna terbantu oleh integrasi informasi verbal dan visual yang tertata. Menurut Mayer (2021), edukasi multimedia bertumpu pada tiga asumsi: saluran ganda (dual-channel), kapasitas terbatas (limited capacity), dan pemrosesan aktif (active processing). murid memproses informasi melalui kanal visual dan verbal, dengan daya olah yang terbatas, sehingga keterlibatan aktif dalam menyeleksi, mengorganisasi, dan menghubungkan informasi dengan pengetahuan awal menjadi krusial. Dalam studi ini, Canva memungkinkan penyajian materi IPS berupa kombinasi teks, gambar, diagram, ilustrasi, dan infografis, yang berpotensi mempermudah pengolahan informasi dan pembentukan pemahaman siswa.

Hubungan penggunaan Canva dengan luaran belajar juga dapat dipahami melalui karakteristik mata pelajaran IPS yang memuat berbagai fenomena sosial, ekonomi, sejarah, budaya, dan geografis. Materi IPS sering kali membutuhkan kemampuan murid guna menghubungkan konsep abstrak dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Penyampaian materi melalui penjelasan verbal saja berpotensi membatasi kesempatan murid dalam membangun gambaran konkret mengenai fenomena yang dipelajari. Sebaliknya, platform Canva memberikan fasilitas visualisasi berupa peta konsep, ilustrasi peristiwa, grafik ekonomi, infografis sosial, dan presentasi yang memungkinkan murid mengamati hubungan antarkonsep secara lebih sistematis. Penyajian visual yang relevan dapat membantu memperjelas informasi, mengarahkan perhatian terhadap materi utama, dan mempermudah pengorganisasian pengetahuan. Namun, efektivitas tersebut bergantung pada kesesuaian desain platform dengan tujuan pembelajaran. Tampilan yang terlalu padat atau penggunaan unsur dekoratif yang berlebihan justru berpotensi memajukan beban kognitif siswa. Dengan demikian,

manfaat Canva dalam edukasi IPS perlu dipahami bukan semata-mata sebagai akibat dari daya tarik visual, melainkan berkaitan dengan kualitas penyajian informasi dan aktivitas belajar yang menyertainya.

Hasil pengkajian deskriptif memperkuat gambaran mengenai penerimaan murid terhadap penggunaan Canva. elemen penggunaan platform Canva memperoleh bobot rata-rata keseluruhan sejumlah 4,49 dan berada dalam kategori sangat baik. Berlandaskan empat indikator yang digunakan, penerimaan murid terhadap platform Canva memperoleh rata-rata 4,47, pemahaman materi melalui platform Canva sejumlah 4,49, penilaian terhadap kualitas platform sejumlah 4,50, serta reaksi atau partisipasi murid sejumlah 4,51. Indikator reaksi atau partisipasi memperoleh bobot tertinggi, yang menunjukkan yakni murid memberikan penilaian paling positif terhadap keterlibatan mereka selama edukasi menggunakan Canva. Temuan tersebut mengindikasikan yakni penyajian edukasi melalui platform digital berpotensi berkaitan dengan peningkatan perhatian, antusiasme, dan keberanian murid dalam berpartisipasi. Kondisi ini relevan dengan prinsip *active processing* dalam teori Mayer karena keterlibatan murid merupakan salah satu unsur penting dalam membangun pemahaman. Meskipun demikian, tingginya tanggapan murid tidak secara otomatis membuktikan terjadinya peningkatan partisipasi dari kondisi sebelumnya, melainkan mencerminkan pengalaman yang dilaporkan responden melalui angket penelitian.

Pada elemen luaran belajar, pengkajian deskriptif menunjukkan bobot rata-rata keseluruhan sejumlah 4,49 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ranah kognitif memperoleh rata-rata 4,41, ranah afektif sejumlah 4,50, dan ranah psikomotorik sejumlah 4,55. Tingginya penilaian pada ranah psikomotorik menunjukkan yakni murid cenderung memberikan respons positif terhadap kemampuan mereka dalam melakukan tugas praktik, menggunakan media, dan menyajikan luaran pekerjaan. Sementara itu, ranah afektif menggambarkan penilaian positif terhadap perhatian, kedisiplinan, tanggung jawab, dan sikap selama pembelajaran. Ranah kognitif yang memiliki rata-rata relatif lebih rendah menunjukkan yakni aspek pemahaman dan penguasaan materi masih memerlukan perhatian dibandingkan dua ranah lainnya. Perbedaan tersebut memberikan gambaran yakni penggunaan platform edukasi tidak cukup hanya diarahkan guna memajukan ketertarikan siswa, tetapi juga perlu diikuti kegiatan analisis, pemecahan masalah, dan evaluasi pemahaman agar tujuan kognitif edukasi IPS dapat tercapai secara optimal.

Konsistensi temuan studi ini dengan studi-studi terdahulu tampak pada sejumlah kajian tentang integrasi Canva dalam pembelajaran. Sari dan Fatonah (2022) menemukan adanya efek platform berbasis Canva terhadap dorongan belajar dan prestasi IPA di tingkat sekolah dasar, sementara Darwis et al. (2024) memperoleh indikasi yakni platform serupa mampu mendorong perbaikan prestasi akademik murid madrasah aliyah. Dengan demikian, kedua luaran riset itu menegaskan yakni pemanfaatan platform digital visual dapat memberikan manfaat yang relevan di berbagai tingkat pendidikan maupun bidang studi. Sebagai kelanjutan dari temuan tersebut, studi ini menelaah relasi antara penggunaan Canva dan luaran belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP. Perbedaan jenjang pendidikan, karakteristik

materi, dan metode studi menunjukkan yakni manfaat penggunaan Canva perlu ditinjau berlandaskan konteks edukasi masing-masing.

Secara konseptual, temuan ini sejalan dengan riset-riset di bidang IPS. Khasanah et al. (2024) mengindikasikan yakni platform edukasi berbasis Canva dapat mendorong dorongan belajar siswa, sedangkan Lahamado et al. (2025) dalam kajian literaturnya menyatakan yakni platform interaktif berbasis Canva berpotensi memajukan pemahaman dan keterlibatan murid dalam edukasi IPS. studi ini memperluas bukti tersebut melalui data kuantitatif mengenai kaitan antara penggunaan Canva dan luaran belajar berlandaskan persepsi murid di SMP Negeri 4 Telaga. Hasilnya menegaskan yakni penerimaan media, kualitas penyajian materi, dan partisipasi murid layak dipertimbangkan dalam menjelaskan hubungan antara platform Canva dan pencapaian pembelajaran.

Meskipun terbukti berhubungan positif secara signifikan, studi ini tidak lepas dari keterbatasan yang memengaruhi penafsiran hasilnya. Pertama, desain survei asosiatif dengan regresi linear sederhana hanya mengungkap asosiasi, bukan kausalitas. Kedua, cakupan sampel yang sempit (44 murid kelas VIII di satu sekolah) membatasi kemampuan generalisasi pada konteks sekolah yang berbeda. Ketiga, penggunaan angket penilaian diri guna mengukur kedua elemen rentan terhadap bias persepsi, kecenderungan menjawab positif, dan *common method bias*. Keempat, luaran belajar yang dinilai melalui angket tidak setara dengan capaian akademik objektif berupa bobot tes, ujian, maupun penilaian keterampilan langsung. Selain itu, motivasi, kemampuan awal, intensitas penggunaan Canva, dan kompetensi guru dalam merancang edukasi digital belum diperhitungkan. Guna itu, studi lanjutan sebaiknya mengadopsi desain eksperimen atau kuasi-eksperimen berkelompok pembandingan dan mengintegrasikan angket, tes luaran belajar, serta observasi aktivitas siswa.

Secara praktis, luaran studi ini memberikan masukan bagi guru IPS guna mempertimbangkan penggunaan Canva sebagai salah satu alternatif platform edukasi digital. Guru dapat memanfaatkan Canva guna menyajikan materi melalui infografis, peta konsep, ilustrasi fenomena sosial, diagram kegiatan ekonomi, serta presentasi visual yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan platform tersebut sebaiknya diintegrasikan dengan kegiatan diskusi, pengkajian kasus, pemecahan masalah, dan presentasi luaran belajar agar murid tidak hanya menerima informasi secara pasif. Pihak sekolah juga dapat mendukung pemanfaatan Canva melalui penyediaan fasilitas digital, peningkatan kompetensi guru, serta pengembangan bahan ajar yang memperhatikan prinsip keterbacaan, kesederhanaan visual, dan kesesuaian materi. Selain itu, evaluasi penggunaan Canva perlu dilakukan dengan mempertimbangkan respons murid dan pencapaian kompetensi akademik agar manfaat platform edukasi dapat dinilai secara lebih menyeluruh.

Dari perspektif teoretis, studi ini memberikan kontribusi empiris terhadap kajian penggunaan platform edukasi digital dalam kerangka *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Hubungan positif antara penggunaan Canva dan luaran belajar berlandaskan persepsi murid konsisten dengan gagasan yakni penyajian informasi visual dan verbal yang terorganisasi berpotensi mendukung keterlibatan serta pemahaman pembelajaran. Meskipun studi ini tidak secara langsung menguji mekanisme pemrosesan kognitif sebagaimana dijelaskan dalam teori Mayer, hasilnya memberikan dasar bagi studi berikutnya guna mengkaji peran beban kognitif, perhatian, dan pengolahan informasi sebagai mekanisme yang mungkin menghubungkan penggunaan platform multimedia dengan capaian belajar. Dengan demikian, kontribusi studi ini terutama terletak pada penyediaan bukti empiris kontekstual mengenai hubungan penggunaan Canva dengan luaran belajar murid dalam edukasi IPS, sekaligus memperkuat pentingnya pengembangan platform digital yang berorientasi pada kualitas pembelajaran, bukan hanya daya tarik tampilannya.

KESIMPULAN

Hasil pengkajian regresi linear sederhana memperlihatkan koefisien regresi 0,817, t-hitung 6,580, dan $p < 0,001$, yang menandakan yakni penggunaan platform Canva dalam edukasi IPS berhubungan positif dan substansial dengan luaran belajar murid kelas VIII SMP Negeri 4 Telaga, Kabupaten Gorontalo. Artinya, persepsi murid yang lebih baik terhadap Canva cenderung diikuti oleh luaran belajar yang lebih tinggi menurut laporan mereka sendiri. Koefisien determinasi 0,508 berarti 50,8% variasi luaran belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan Canva, adapun 49,2% sisanya diterangkan oleh elemen lain di luar model. Dari sisi deskriptif, penggunaan Canva dan luaran belajar sama-sama tergolong sangat baik, dengan bobot menonjol pada partisipasi murid dan aspek psikomotorik. Kondisi ini menandakan yakni Canva dapat menjadi sarana pendukung edukasi IPS karena materi tersaji lebih visual, terstruktur, dan menarik, sehingga pemahaman konsep dan keaktifan murid dapat meningkat. luaran tersebut selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan keterpaduan informasi verbal dan visual. Studi ini menyumbangkan bukti empiris mengenai keterkaitan platform digital dan luaran belajar berbasis penilaian diri murid SMP. Namun, mengingat studi berdesain survei dengan kuesioner, hasilnya tidak dapat dipandang sebagai bukti kausal peningkatan bobot akademik. Karena itu, penerapan Canva hendaknya dipadukan dengan strategi edukasi yang tepat dan evaluasi objektif agar kebermanfaatannya dapat dinilai secara lebih utuh.

Ucapan Terima Kasih (Acknowledgments)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh partisipan responden atas wawasan dan informasi berharga yang diberikan serta kepada institusi yang telah memfasilitasi proses penelitian.

Pernyataan Penggunaan AI (Declaration of AI Usage)

Penulis menyatakan yakni tidak ada alat kecerdasan buatan yang digunakan dalam persiapan dan penulisan naskah ini.

Konflik Kepentingan (Conflict of Interest)

Penulis menyatakan yakni tidak terdapat konflik kepentingan dalam studi dan publikasi artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. A. A., & Akbar, M. (2025). Implementasi aplikasi Canva sebagai platform edukasi guna memajukan luaran belajar murid pada mata pelajaran informatika. *Jurnal MediaTIK*, 36–41.
- Andhini, P., Fauziyyah, S., Nurjanah, S., Rozak, A., & Juwanda, J. (2025). Canva sebagai platform interaktif dalam edukasi artikel ilmiah populer: pengkajian persepsi siswa. *Sawerigading*, 31(2).
- Blongkod, R., Hafid, R., & Mahmud, M. (2022). Pengaruh penggunaan buku teks terhadap luaran belajar murid pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP Cokroaminoto Solog Kabupaten Bolaang Mongondow. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2131–2140.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas penggunaan platform edukasi aplikasi Canva dalam memajukan luaran belajar murid MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91.
- Hamid, R., Hasiru, R., Maruwae, A., Bumulo, F., & Gani, I. P. (2025). Pengaruh penggunaan multimedia edukasi interaktif terhadap luaran belajar murid kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Gorontalo. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 344–358.
- Herawati, A., & Zainil, M. (2025). Efektivitas platform digital terhadap luaran belajar IPS murid sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 948–952.
- Hermansah, H., & Jakaria, J. (2025). Efektivitas platform edukasi berbasis digital terhadap dorongan dan luaran belajar murid di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2670–2680.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam platform edukasi matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.

- Japutra, D. A., Maksum, H., Nasir, M., & Hidayat, N. (2023). Hubungan konsep diri dengan luaran belajar pada mata pelajaran dasar pengetahuan otomotif pada murid kelas X SMKN 1 Sumatera Barat. *JTPVI: Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, 1(3), 445–452.
- Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan platform edukasi berbasis Canva guna memajukan dorongan belajar murid pada edukasi IPS. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114–117.
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh kinerja guru terhadap luaran belajar murid kelas 5 SD mata pelajaran science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulnuraini, Z. (2025). pengkajian literatur: Pengembangan platform edukasi interaktif berbasis aplikasi Canva pada edukasi IPS di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596.
- Lestari, D. D., & Rasto. (2024). Peran dorongan belajar dalam memoderasi pengaruh WhatsApp. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 9(1), 1–10.
- Lisda, C. (2020). Pengaruh model edukasi student facilitator and explaining terhadap luaran belajar murid pada mata pelajaran fikih di MTs Muhammadiyah 15 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 1(2), 29–47.
- Mohamad, N., Panigoro, M., Gani, I. P., Mahmud, M., Damiti, F., Tambengi, W. M., & Kasim, M. (2024). Penggunaan platform video edukasi dalam memajukan luaran belajar murid pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VII A di SMP Negeri 2 Kota Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 2(3), 373–387.
- Putra, D. E., & Hefni, E. (2022). Faktor penyebab rendahnya luaran belajar murid dan strategi guru memajukan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14942–14958.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh platform edukasi berbasis aplikasi Canva terhadap dorongan dan luaran belajar IPA murid kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sukirman, S. (2021). Keterampilan guru dalam menciptakan lingkungan edukasi yang efektif. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 3(2), 66–72.
- Yanti, S., Warlizasusi, J., & Rahmadeni, F. (2024). *Pengaruh platform edukasi IPA berbasis aplikasi Canva terhadap luaran belajar murid kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.