

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS CANVA TERHADAP
KEJENUHAN BELAJAR SISWA****Kholidah Qurrota A'yuninah¹, Yuswanti Ariani Wirahayu², Sa'diya Nuraini³,
Naimu Shudur⁴, Muhammad Maulana Akbar⁵**Universitas Negeri Malang^{1,2,3,4,5}e-mail: kholidah.qurrota.2531747@students.um.ac.id¹, yuswanti.ariani.fis@um.ac.id²,
diyah.figi57@gmail.com³, naimu.shudur.2531537@students.um.ac.id⁴,
muhammad.maulana.2531537@students.um.ac.id⁵

Diterima: 30/06/2026; Direvisi: 06/08/2026; Diterbitkan: 02/09/2026

ABSTRAK

Kejenuhan dalam proses belajar merupakan masalah umum yang sering dihadapi oleh pelajar, terutama pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang cenderung bersifat teoretis. Ketidakhadiran media pembelajaran yang inovatif dapat mengurangi minat dan partisipasi siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media pembelajaran IPS berbasis Canva terhadap tingkat kejenuhan yang dialami siswa di SMP Negeri 15 Malang. Pendekatan kuantitatif dengan metode desain pra-eksperimental jenis *one-group pretest-posttest* digunakan dalam studi ini. Terdapat 33 siswa dari kelas VIII H yang terlibat dan dipilih dengan teknik sampling jenuh. Kuesioner mengenai kejenuhan belajar telah dikumpulkan yang menggunakan skala Likert empat poin yang sudah memenuhi standar validitas dan reliabilitas. Penanganan data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif, uji *normalitas Shapiro-Wilk*, uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, serta perhitungan *effect size* menggunakan SPSS. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran IPS berbasis Canva mempunyai dampak signifikan dalam menurunkan tingkat kejenuhan belajar siswa. Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi mencapai 0,000 ($p < 0,05$), yang mencerminkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, nilai *effect size* sebesar 0,88 menunjukkan pengaruh yang kuat dari penggunaan Canva dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa. Maka dari itu, media pembelajaran IPS yang berbasis Canva dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif agar proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, agar partisipasi siswa dapat meningkat serta menekan tingkat kejenuhan mereka.

Kata Kunci: *Canva, Kejenuhan Belajar, Media Pembelajaran Digital, Media Pembelajaran IPS.***ABSTRACT**

Learning burnout is a common problem experienced by students during the learning process, particularly in Social Studies (IPS), which tends to be theoretical in nature. The lack of innovative learning media may reduce students' interest and participation in classroom learning. This study aimed to examine the effect of Canva-based Social Studies learning media on students' learning burnout at SMP Negeri 15 Malang. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 33 students from Class VIII H selected through saturated sampling. Data were collected using a learning burnout questionnaire based on a four-point Likert scale that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, the Wilcoxon Signed Rank Test, and effect size analysis with the assistance of SPSS software. The findings indicated that the use of Canva-based Social

Studies learning media had a significant effect on reducing students' learning burnout. The Wilcoxon Signed Rank Test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference between the pretest and posttest scores. Furthermore, the effect size value of 0.88 indicated a large effect, demonstrating that the use of Canva had a strong impact on reducing students' learning burnout. Therefore, Canva-based Social Studies learning media can be considered an effective alternative for creating a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment, thereby increasing students' participation and reducing learning burnout.

Keywords: *Canva, Learning Burnout, Digital Learning Media, Social Studies Learning Media.*

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang saat ini telah membawa dampak yang besar dalam sektor pendidikan. Para pengajar dituntut untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang kreatif agar proses pendidikan menjadi lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan karakteristik siswa di abad 21. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai masalah dalam pembelajaran, salah satunya adalah tingginya tingkat kebosanan belajar di kalangan siswa. Kebosanan dalam belajar dapat menyebabkan siswa mengalami kelelahan dan kehilangan minat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar (Wulandari et al., 2023). Jika keadaan ini tidak diatasi dengan baik, maka bisa mempengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran dan hasil yang didapat siswa.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kebosanan belajar sering kali muncul karena materi yang diajarkan banyak mengandung konsep-konsep teoritis yang disampaikan lewat metode ceramah. Situasi ini membuat siswa cenderung bersikap pasif dan cepat merasa bosan selama kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan awal di SMP Negeri 15 Malang menunjukkan bahwa sejumlah siswa mengalami penurunan perhatian dan semangat ketika pembelajaran IPS berlangsung. Keadaan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran yang seharusnya aktif, menarik, dan berfokus pada siswa dengan keadaan nyata yang masih didominasi oleh metode pengajaran tradisional.

Salah satu tindakan yang dapat diambil untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran. Canva merupakan alat desain grafis yang menyediakan berbagai fitur visual, seperti presentasi, infografis, poster, dan video pembelajaran, yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hernawati et al., 2024), serta meningkatkan minat belajar siswa (Mujahidah & Ayni, 2024). Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS juga terbukti dapat mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Suteja et al., 2024), sementara penerapan pembelajaran berbantuan Canva berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS (Ratnasari et al., 2025).

Walaupun demikian, sebagian besar studi sebelumnya lebih memusatkan perhatian pada dampak Canva terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Penelitian yang secara khusus meneliti dampak media pembelajaran IPS yang berbasis Canva terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa masih sangat terbatas. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian yang dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas penggunaan Canva dalam mengurangi kebosanan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian pengaruh media pembelajaran IPS berbasis Canva terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa jenjang SMP melalui penerapan desain pra-eksperimental yang dilengkapi dengan analisis *effect size*. Pendekatan tersebut tidak hanya

digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh perlakuan, tetapi juga untuk memberikan gambaran mengenai kekuatan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap perubahan tingkat kejenuhan belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital sekaligus menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang, kajian penelitian sebelumnya, serta perbedaan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS berbasis Canva terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 15 Malang. Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam mengurangi kejenuhan yang dialami siswa pada mata pelajaran IPS. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh temuan yang dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis pretest-posttest satu kelompok. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pretest sebelum penerapan perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur perubahan dalam tingkat kejenuhan belajar siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP Negeri 15 Malang dengan subjek penelitian berjumlah 33 siswa dari kelas VIII H. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, sehingga seluruh populasi yang ada dijadikan sebagai sampel.

Data untuk penelitian diperoleh melalui kuesioner tentang kejenuhan belajar siswa dengan menggunakan skala Likert empat titik (Sugiyono, 2016). Instrumen yang digunakan disusun berdasarkan indikator-indikator kejenuhan belajar, termasuk kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan hilangnya motivasi belajar. Sebelum diimplementasikan, instrumen tersebut telah menjalani uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kecocokannya sebagai alat pengumpul data.

Analisis terhadap data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Proses analisis dimulai dengan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan tingkat kejenuhan belajar siswa yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Selanjutnya, dilakukan pengujian normalitas dengan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel di bawah 50 responden. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa salah satu kelompok data tidak mengikuti distribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Di samping itu, uji effect size diterapkan untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran IPS yang berbasis Canva terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis *pretest-posttest* satu kelompok. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pretest sebelum penerapan perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur perubahan dalam tingkat kejenuhan belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Analisis Deskriptif Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran awal mengenai perubahan tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran IPS berbasis Canva. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan distribusi data melalui nilai rata-rata (*mean*), simpangan baku (*standard deviation*), serta rentang skor minimum dan maksimum yang diperoleh responden pada tahap *pretest* dan *posttest*. Ringkasan hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa

Data	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	38,82	3,609	29	49
Posttest	52,61	3,913	39	59

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor pada tahap *pretest* sebesar 38,82, sedangkan rata-rata skor pada tahap *posttest* meningkat menjadi 52,61. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan skor setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis Canva. Selain itu, simpangan baku pada kedua pengukuran relatif tidak jauh berbeda, yaitu 3,609 pada *pretest* dan 3,913 pada *posttest*. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penyebaran data pada kedua kelompok relatif homogen sehingga perubahan skor yang terjadi tidak disebabkan oleh variasi data yang terlalu besar antarresponden.

Perubahan juga terlihat pada rentang skor yang diperoleh siswa. Nilai minimum meningkat dari 29 menjadi 39, sedangkan nilai maksimum berubah dari 49 menjadi 59. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh responden mengalami perubahan skor setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Secara deskriptif, hasil ini mengindikasikan adanya kecenderungan perubahan kondisi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media digital dengan tampilan visual yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui karakteristik distribusi data penelitian. Pengujian menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden penelitian kurang dari 50 orang sehingga metode tersebut dinilai lebih sesuai untuk sampel berukuran kecil. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Data	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,949	33	0,124
Posttest	0,903	33	0,006

Hasil uji menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,124, yang berarti lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dapat dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, data *posttest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,006, yang berada di bawah nilai signifikansi 0,05, sehingga distribusi data *posttest* tidak memenuhi asumsi normalitas. Perbedaan karakteristik distribusi tersebut menyebabkan salah satu kelompok data tidak memenuhi asumsi penggunaan uji parametrik. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif

uji nonparametrik yang sesuai untuk membandingkan dua pengukuran berpasangan pada data yang tidak sepenuhnya berdistribusi normal.

Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran IPS berbasis Canva. Ringkasan hasil pengujian ditampilkan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Ranking Wilcoxon Signed Rank Test

Kategori	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0	0,00	0,00
Positive Ranks	33	17,00	561,00
Ties	0	-	-

Hasil analisis pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa seluruh responden (33 siswa) berada pada kategori *positive ranks*, sedangkan kategori *negative ranks* maupun *ties* tidak ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis Canva. Tidak ditemukannya *negative ranks* mengindikasikan bahwa tidak terdapat responden yang mengalami penurunan skor setelah perlakuan diberikan.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Statistik	Nilai
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, sehingga penggunaan media pembelajaran IPS berbasis Canva terbukti memberikan pengaruh terhadap perubahan tingkat kejenuhan belajar siswa.

Hasil Uji Effect Size

Selain menguji signifikansi statistik, penelitian ini juga menghitung *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS berbasis Canva terhadap perubahan tingkat kejenuhan belajar siswa. Analisis *effect size* penting dilakukan karena tidak hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan setelah perlakuan diberikan, tetapi juga memberikan gambaran mengenai kekuatan pengaruh media pembelajaran terhadap kondisi belajar siswa. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *effect size* sebesar 0,88 yang termasuk dalam kategori efek besar (*large effect*). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis Canva memberikan pengaruh yang kuat terhadap perubahan tingkat kejenuhan belajar siswa. Dengan demikian, perubahan yang terjadi tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Besarnya nilai *effect size* memperkuat hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Canva mampu memberikan perubahan yang nyata terhadap kondisi belajar siswa. Penggunaan Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bervariasi melalui penyajian materi dalam bentuk gambar,



infografis, peta konsep, dan berbagai desain visual lainnya. Penyajian materi yang lebih kreatif tersebut membuat siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menyelesaikan proyek pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran membantu mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran IPS.

Selain berperan sebagai media penyampaian materi, Canva juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan berkolaborasi. Melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan teknologi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dapat menjadi solusi dalam mengatasi kejenuhan belajar sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan kondisi belajar siswa setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran IPS. Perubahan yang terjadi mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik, interaktif, dan inovatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tingkat kejenuhan belajar yang dialami siswa dapat berkurang. Selain itu, pemanfaatan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi melalui penyajian materi dalam bentuk gambar, infografis, ilustrasi, dan desain visual yang mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, baik secara individu maupun dalam kelompok, sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 15 Malang. Hal tersebut sejalan dengan Risky et al. (2024) yang membahas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis ICT bagi siswa sekolah dasar, sehingga pemanfaatan media digital seperti Canva dapat mendukung penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan Canva mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang oleh guru. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih fokus, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran IPS. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi bagi guru, tetapi juga dimanfaatkan oleh siswa untuk menghasilkan berbagai proyek pembelajaran, seperti peta pikiran, infografis, poster, dan ringkasan materi secara kreatif. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa untuk lebih berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengalaman belajar yang diperoleh

menjadi lebih bermakna. Temuan tersebut juga relevan dengan Nita et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Sari dan Munir (2024) juga menekankan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi bagian dari inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ratnasari et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang menuntut kreativitas dan partisipasi aktif. Selain itu, Ruszayanthi et al. (2024) menjelaskan bahwa tampilan visual berupa gambar, warna, dan desain yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang kaya akan unsur visual dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Pemanfaatan pendekatan pembelajaran yang inovatif juga sejalan dengan Maulana et al. (2025) yang mengkaji implementasi pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada siswa sekolah dasar, yang menekankan pentingnya proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dan bermakna. Abidin et al. (2025) juga menguraikan relevansi *deep learning* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai bagian dari perkembangan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Marwah dan Susanti (2023), Hernawati et al. (2024), serta Sidauruk et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa karena pembelajaran menjadi lebih modern, interaktif, dan tidak membosankan. Penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian Suteja et al. (2024) menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan kreatif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya berperan dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Kholisah et al. (2025) turut menunjukkan bahwa implementasi kebijakan *deep learning* di sekolah perlu memperhatikan efektivitas penerapannya dalam proses pembelajaran. Perkembangan pembelajaran berbasis teknologi tersebut juga dapat dipandang sebagai bagian dari upaya membangun kemandirian peserta didik dalam menghadapi perubahan pendidikan, sebagaimana dikemukakan oleh Waruwu dan Waruwu (2023).

Dalam penelitian ini, proses pengolahan data dilakukan dengan memperhatikan ketentuan pengujian statistik yang sesuai dengan karakteristik data penelitian. Sianturi (2025) menjelaskan pentingnya pengujian normalitas sebagai salah satu kondisi dalam pengujian hipotesis, sehingga hasil analisis yang diperoleh dapat menjadi dasar yang tepat dalam menarik kesimpulan penelitian. Sementara itu, Qomaruddin dan Sa'diyah (2024) menjelaskan bahwa teknik analisis data merupakan bagian penting dalam memastikan data penelitian dapat diinterpretasikan secara sistematis. Dari sisi pembelajaran IPS, Windasari et al. (2024) juga menekankan pentingnya strategi yang efektif dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran IPS bagi guru sekolah dasar. Dengan demikian, pemanfaatan media Canva dalam penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga dengan upaya menciptakan strategi pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan mampu menjawab permasalahan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil riset, pemanfaatan media pembelajaran IPS yang menggunakan Canva terbukti memiliki dampak positif dalam mengurangi rasa bosan siswa saat belajar. Penerapan Canva dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi, sehingga partisipasi siswa dalam proses belajar semakin meningkat. Dengan penyampaian materi yang dilengkapi elemen visual, desain yang inovatif, serta aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa, pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil ini menunjukkan jika media pembelajaran berbasis Canva bisa menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan berfokus pada siswa.

Dampak penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi guna meningkatkan mutu proses belajar. Oleh sebab itu, guru disarankan untuk mengoptimalkan pemakaian media digital yang kreatif sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Penelitian mendatang dianjurkan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, serta menganalisis dampak Canva terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, hasil pembelajaran, dan kemampuan berpikir kritis, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran yang berbasis Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. A., Kuswanto, F., Achmad, W., & Kuswanto, A. (2025). Relevansi deep learning dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 348–357. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jmi/en/article/view/2169>
- Hernawati, H., Robandi, B., & Sukaesih, S. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20747>
- Kholisah, T. A., Rofiqoh, H., Alia, A. N., Pramudito, B. M., & Suhardi, S. (2025). Analisis efektivitas implementasi kebijakan *deep learning* di sekolah. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(3), 833–845. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i3.7322>
- Marwah, S. S., & Susanti, S. (2023). Studi literatur: Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 2(2), 97–104. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/download/41609/2010/12348>
- Maulana, M. R., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2025). Implementasi pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning) pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(3), 473–486. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/download/1341/1097>
- Mujahidah, M., & Ayni, A. N. S. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap minat belajar PAI siswa. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(2). <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/63697>
- Nita, S., Untari, E., Sussolaikah, K., & Rifai, M. H. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring. *Digital Transformation Technology*, 5(1), 354–359. <https://doi.org/10.47709/digitech.v5i1.6204>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of*



- Management, Accounting, and Administration, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Ratnasari, M., Lasmawan, I. W., & Parmiti, D. P. (2025). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(1). https://semnas-fmipa.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ep/article/view/4806
- Risky, Y., Qomariyah, I. F., Annisa', S., & Moridina, N. A. (2024). Analisis penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis ICT untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 817–827. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/1744>
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, W. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 4(2), 117–122. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i2.4285>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sianturi, R. (2025). Test normality as a condition of hypothesis testing. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7091>
- Sidauruk, E., Marbun, D., Tampubolon, Y., Theresa, T., Napitupulu, E., & Manurung, H. M. (2025). Analisis penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(2), 475–479. <https://doi.org/10.33369/pendipa.9.2.475-479>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221>
- Waruwu, E. W., & Waruwu, E. (2023). Peran pendidikan agama Kristen dalam meningkatkan kemandirian peserta didik di era Kurikulum Merdeka. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 1(2), 98–112. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v1i2.120>
- Windasari, R., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Strategi efektif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPS bagi guru sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 54–68. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3667>
- Wulandari, D. N., Riyadi, R., & Marmoah, S. (2023). Impact of Covid-19: Explosion of saturation on distance learning in elementary schools. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 8(3), 220–226. <https://doi.org/10.17977/2502-471X.2320>