



HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN

Sakila, Yani Sukriah, Riski Baroroh

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara pemakaian aplikasi Canva dan kreativitas siswa kelas X di SMA Negeri 5 Padangsidimpuan pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Tipe penelitian yang diterapkan ialah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Jumlah populasi dalam studi ini mencapai 210 siswa, sementara sampel yang diambil sebanyak 33 siswa. Data dihimpun melalui angket, dan analisis data dilakukan dengan metode korelasi Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan nilai r hitung = 0,698 dan r tabel = 0,339 pada level signifikansi 5%. Mengingat r hitung lebih besar dari r tabel, hipotesis alternatif (H_a) diterima sedangkan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Canva dan kreativitas siswa kelas X di SMA Negeri 5 Padangsidimpuan pada Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Penggunaan Canva, Kreativitas, Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 Struktur Pendidikan. Pendidikan memainkan peranan krusial dalam usaha untuk menaikkan mutu sumber daya manusia yang adaptif terhadap perubahan zaman. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk dapat menciptakan lingkungan

belajar yang lebih menarik yang dapat meningkatkan partisipasi dari siswa.

Sugiyono (2010) pada kenyataannya proses belajar mengajar di kelas masih menggunakan metode konvensional dan cenderung berorientasi pada pengajar, dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kreativitasnya tidak berkembang secara optimal, khususnya pada mata

*Correspondence Address : sakilamanullang335@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v13i6.2026. 1317-1325

© 2026UM-Tapsel Press

pelajaran ekonomi. Pendidikan merupakan faktor penentu kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Merekomendasikan kebijakan yang lebih inklusif, kolaborasi lintas disiplin, dan penilaian dampak jangka panjang untuk memastikan literasi keuangan menjadi kompetensi inti dalam sistem pendidikan global. (Siregar, 2025). Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu mengikuti perkembangan zaman. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di kelas masih banyak menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan kreativitasnya kurang berkembang, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Jujun S. Surya Sumantri (2007) Pendidikan adalah sarana utama dalam membangun manusia yang memiliki kreativitas, inovasi dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan dan perubahan zaman. Dengan kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, sektor pada Pendidikan harus beradaptasi dengan era digital, termasuk dalam cara pengajaran di ruang kelas. Perubahan ini ditujukan agar proses Pendidikan tidak hanya berlangsung secara satu arah. Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang dapat membantu guru dan peserta didik membuat media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, dan video pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif.

Aplikasi canva dalam konteks Pendidikan adalah sebuah platform desain grafis digital yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar dan siswa untuk menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran yang lebih menarik interaktif. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik mengembangkan ide, mengekspresikan kreativitas, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Berikut gambar aplikasi canva:



Gambar2.1 Aplikasi Canva

Canva menawarkan berbagai fitur dan template seperti presentasi, poster, infografis, serta video pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah tanpa perlu keterampilan desain yang mendalam.

Danang (2011) Dalam aktivitas pembelajaran, pemanfaatan Canva dapat membantu pengajar dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan visual, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menangkap dan mengerti materi pembelajaran. Selain itu, Canva juga berpotensi untuk meningkatkan kreativitas dan berpartisipasi siswa melalui pembuatan tugas yang inovatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan canva dalam proses belajar yang mudah di dapat menciptakan suasana edukasi yang lebih memikat,efisiaen, serta sejalan dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan.

Namun, dalam pelaksanaan masih ditemukan berbagai

kendala, seperti keterbatasan sarana teknologi, kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media digital, serta rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, proses belajar di sebagian sekolah masih bersifat konvensional sehingga belum sepenuhnya menumbuhkan kreatifitas peserta didik.

Salah satu keterampilan yang krusial di abad ke-21 yang sangat perlu untuk ditingkatkan di dunia Pendidikan adalah kreativitas. Kreativitas disini tidak hanya ada berhubungan dengan kemampuan seni atau karya kerajinan, tetapi lebih perlu dalam mencakup kemampuan untuk mengekspresikan ide, menemukan solusi dan berfikir dengan cara yang inovatif dan asli.

Penyebab kurangnya pencapaian belajar siswa dapat dilihat dari cara pengajaran guru dan bagaimana mereka menarik perhatian siswa untuk belajar. Jika guru selalu saja menerapkan metode ceramah saat mengajar, maka siswa akan merasa jenuh dan tidak berminat, sehingga peserta didik tidak bersemangat dalam proses pembelajaran. guru harus yang perlu menerapkan model pembelajaran menarik agar peserta didik dapat punya semangat yang tinggi dalam mengikuti proses belajar.

Mayasari (2025) perkembangan dunia teknologi dan informasi memberikan banyak manfaat yang positif untuk berbagai sektor dalam Pendidikan. Terutama dalam kemajuan dalam bidang komputer dan internet, baik dari perangkat keras maupun perangkat lunak, menyediakan banyak opsi dan kesempatan agar dapat diakses dunia Pendidikan untuk mendukung proses belajar mengajar. Keunggulan tidak hanya terletak pada kecepatan akses terhadap informasi, tetapi juga ada kecepatan fasilitas multimedia yang membuat pengalaman belajar menjadi

lebih menarik dan interaktif. Kemajuan dalam teknologi informasi sering dimanfaatkan untuk mendukung berbagai aktivitas manusia.

Di bidang kemajuan teknologi informasi telah menghadirkan solusi alternatif untuk pelaksanaan program Pendidikan. Saat ini, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan media penggunaan konvensional seperti papan tulis dan buku teks.

Kemajuan teknologi saat ini di era digital memungkinkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan lebih interaktif, menarik dan fleksibel melalui pemanfaatan yang ada diberbagai aplikasi pembelajaran yang berbasis daring (*online learning tools*).

Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). Guru dapat berperan sebagai fasilitator yang bisa membimbing peserta didik yang dapat mengeksplorasi ide, sementara peserta didik juga dapat mengeksplorasi ide, sementara peserta didik dapat belajar secara mandiri dan kolaboratif untuk menghasilkan karya yang unik. Dengan demikian, penggunaan canva tidak hanya meningkatkan kualitas hasil belajar tetapi juga mengembangkan potensi kreatifitas peserta didik secara optimal.

Perkembangan Kreativitas anak usia dini dalam teori dan praktik adalah elemen penting yang harus di pahami oleh peserta didik dan calon pendidik. Jika guru memiliki pemahaman yang tepat mengenai perkembangan kreativitas anak usia dini, mereka akan lebih mampu merancang proses belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, yang pada gilirannya akan mendukung kemajuan di semua aspek pertumbuhan anak usia dini.

Proses pembelajaran yang selalu mengabaikan perkembangan kreativitas anak berpotensi membuat mereka merasa bosan atau frustrasi. Ketika anak mengalami peserta didik mengalami kebosanan dan frustrasi, guru pun dapat merasakan dampak yang sama pada saat mengajar.

Pemikiran inilah yang menjadikan pemahaman yang berdampak terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, baik dari perspektif teori maupun praktik, sebagai salah satu unsur penting dari kompetensi pedagogik seorang guru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti di SMA khususnya pada peserta didik kelas X mata pelajaran Ekonomi, menggunakan proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan kurang memanfaatkan media digital, sehingga siswa cenderung pasif dan kreativitasnya belum berkurang optimal. Ketersediaan teknologi seperti aplikasi Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa mengekspresikan ide dan memahami konsep ekonomi secara kreatif. Oleh karena itu, Peneliti tertarik meneliti hubungan antara penggunaan aplikasi canva dengan kreativitas peserta didik.

Penelitian Emelda Thesalonika, Ease Arent (2023) Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai thitung adalah 0,311 dan t tabel adalah 1,708. Karena thitung lebih kecil daripada ttabel, ini menunjukkan bahwa kedua contoh memiliki kapabilitas dasar yang serupa. Nilai tengah kelas eksperimen adalah 76 dengan deviasi standar 12,24 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai 67.6 dengan standar digresi 12,67. Hasil angka postes kelas penelitian serta kelas kontrol diuji coba dengan menggunakan percobaan t satu pihak serta didapat hasil $2,780 > 1,708$ yaitu thitung $>$ ttabel pada taraf nyata 0,05 maka (H_a) diterima

serta H_0 ditolak, yang menunjukkan ada dampak dari media canva pada pencapaian belajar siswa terkait dengan pengaruh budaya Asing di Indonesia saat ini.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan Yeni Kresnawati (2024) Hasil evaluasi pada siklus II mengalami peningkatan dibanding dengan penilaian di siklus I Hasil dari penilaian siklus II diperoleh ketuntasan belajar klasikal yang dapat mencapai (100%) dengan nilai rata-rata akhir siswa (86,25) yang sebelumnya pada sebelum siklus diketahui ketuntasan belajar mencapai (25%) rata-rata nilai tes akhir peserta didik mencapai (67,75) dan pada siklus I ketuntasan belajar klasikal mencapai (75%) dengan rata-rata nilai tes akhir peserta didik (74,06). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran problem based learning dengan metode prestasi kelompok berbantuan media canva dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas X IPS 1 SMAN 1 Lebakwangi Tahun Ajaran 2023/2024.

Berdasarkan penelitian Kamariah, Maria Ulfah, Edwin Mirzachaerulsyah (2024) Hasil engujian hipotesis yang menggunakan uji regresi linear yang menunjukkan ada hubungan linier antara variabel independent dan dependent pada kelas eksperimen memiliki hubungan yang searah yaitu $Y=14,933 + 0,788 X$ dengan signifikansi besar $0.00 < 0.05$. Hasil ini perkuat juga dengan uji t-test independen dengan signifikansi sebesar $0.00 < 0.05$. Rata-rata hasil persentase pada kelas eksperimen sebesar 85,15% yang berada dalam kategori sangat tinggi. Respon yang diberikan oleh peserta didik sangat baik dengan hasil rata-rata persentase 84,6%. Kesimpulan dari penelitian ini ialah adanya pengaruh dari penggunaan fitur presentasi aplikasi canva terhadap minat belajar peserta didik kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya.

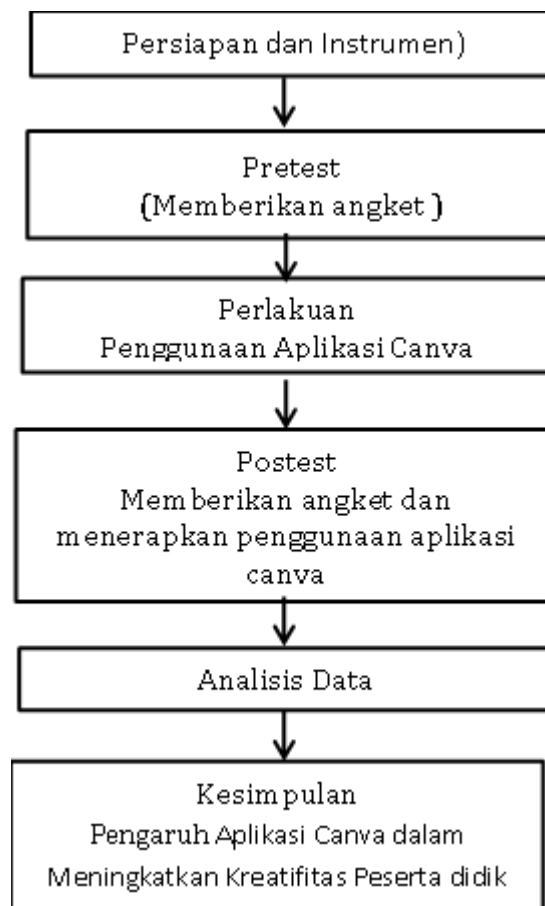
Yang menjadi rumusan masalah adalah Apakah ada hubungan penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi pokok ilmu ekonomi kelas X di SMA Negeri 5 Padangsidimpuan?

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan aplikasi canva dengan kreativitas peserta didik kelas X di SMA Negeri 5 Padangsidimpuan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif asosiatif. Penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Sugiyono mengemukakan bahwa: "Peneliti asosiatif yang merupakan penelitian bertujuan untuk dapat mengetahui antara dua variabel atau lebih." Menurut Arikunto Suharsimi bahwa metode kuantitatif deskriptif membahas secara rinci metode kuantitatif, termasuk penelitian deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan fenomena atau hubungan antara variabel secara faktual dan yang sistematis. Menurut Sugiyono (2017) desain penelitian adalah semua proses yang sangat diperlukan perencanaan dan ada juga pelaksanaan penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk variabel penggunaan aplikasi Canva (X) dan kreativitas peserta didik (Y). Teknik analisis data menggunakan korelasi Product Moment. Berikut skema desain penelitian yang akan dilakukan:



Gambar Skema Desain Penelitian

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 5 Padangsidimpuan yang terdiri dari 10 kelas sebanyak 210 orang. Sampel penelitian berjumlah 33 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah angket untuk variabel penggunaan aplikasi canva (X) dan kreativitas peserta didik (Y).

Teknik analisis data merujuk pada pendekatan atau cara untuk mengubah data menjadi informasi sehingga sifat-sifat data tersebut menjadi lebih jelas dan jugaberguna untuk menemukan solusi atas masalah yang ada. Sedangkan teknik untuk menguji hipotesis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah melalui rumus Korelasi Product Moment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi canva adalah merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi yang juga terlibat aktif dalam membuat berbagai ide-ide desain seperti poster, presentadi dan infografis yang berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui penggunaan Canva, peserta didik dapat menyalurkan ide, berkreasi dan ikut serta mengembangkan kemampuan visual dalam menyampaikan informasi.

Kreativitas peserta didik merupakan elemen yang sangat krusial untuk ditingkatkan dalam metode dan proses pembelajaran. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang baru, berpikir secara fleksibel, serta menciptakan suatu yang orisinal. Dengan adanya kreativitas, peserta didik tidak hanya mampu memahami materi, tetapi juga dapat mengolah dan mengembangkan informasi menjadi bentuk yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti Aplikasi Canva diharapkan juga dapat berpengaruh meningkatkan kreativitas peserta didik dalam kegiatan belajar.

Setelah selesai melaksanakan peneliti dapat memperoleh data. Data yang dapat diperoleh terdiri dari angket yang telah disebarkan kepada responden. Angket yang akan disebarkan adalah untuk bisa mendapatkan data tentang ada pengaruh penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dikelas X SMA Negeri 5 Padangsidimpuan terhadap angket pengaruh penggunaan Aplikasi Canva. Dalam hal ini penulis memberi kritria yang pembobotan nilai sebagai

berikut:

- 1) Pilihan jawaban “Ya” diberi nilai 3
- 2) Pilihan jawaban “Kadang-Kadang” diberi nilai 2
- 3) Pilihan jawaban “tidak” diberi nilai 1

Untuk mengolah angket penulis menggunakan rumus persentase yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Adapun data yang diperoleh dalam penyebaran angket kepada reponden yaitu:

Untuk menegetahui Tingginya atau rendahnya koefisien korelasi, penulis memberikan penjelasan mengenai nilai yang didasarkan pada ketentuan berikut:

Correlations

		Penggunaan Aplikasi Canva	Meningkatkan Kreativitas
Penggunaan Aplikasi Canva	Pearson Correlation	1	.689**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	33	33
Meningkatkan Kreativitas	Pearson Correlation	.689**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	33	33

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar sekitar 0,689. Selain itu, nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan tersebut bersifat signifikan, artinya hubungan yang terjadi bukan karena kebetulan, melainkan benar-benar ada keterkaitan antara kedua variabel.

Descriptive Statistics

	N	Min	Maxi	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Aplikasi Canva	33	37.00	45.00	41.3636	2.55952
Meningkatkan Kreativitas	33	46.62	99.90	76.8927	14.80736
Valid (listwise)	N33				

Dapat diketahuinilai rata-rata X(41,35)dan Y(76,36), nilai minimum

dan maksimum, serta data X (2,55) dan Y(14,8). Dari hasil ini bisa terlihat nilai kecenderungan data. Apakah nilai responden lebih banyak berada di kategori rendah, sedang atau tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diperoleh nilai

$r_{hitung} = 0,689$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,339$. Hal ini bisa menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Canva dengan kreativitas peserta didik kelas X SMA Negeri 5 Padangsidimpuan. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,689 berada pada kategori yang berarti penggunaan aplikasi Canva memiliki hubungan yang cukup tinggi terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan Canva dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat kreativitas siswa.

Langkah selanjutnya adalah menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penting dilakukan sebagai syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil pengujian normalitas penggunaan aplikasi Canva dengan kreativitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tests of Normality

	Penggunaan Aplikasi Canva	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
		Statistic	Df Sig.	Statistic	df Sig.
Meningkatkan Kreativitas	37.00	.219	3	.987	3 .780
	38.00	.328	3	.871	3 .298
	39.00	.253	3	.964	3 .637
	40.00	.253	3	.964	3 .637
	41.00	.364	4	.840	4 .195
	42.00	.260	4	.827	4 .161
	43.00	.237	5	.961	5 .814
	44.00	.329	4	.895	4 .406
	45.00	.192	4	.971	4 .850

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

a. Lilliefors Significance Correction

Data dapat ditentukan berdistribusi normal atau tidak apabila nilai signifikansi (p-value) > 0,05. Berdasarkan hasil dari tabel 4.21 bahwa data menunjukkan $p > (0,05)$ maka data memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan ke uji statistik parametrik yakni korelasi Pearson dan regresi.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.689 ^a	.475	.458	10.90453

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Canva

ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3330.080	1	3330.080	28.005	.000 ^b
Residual	3686.170	31	118.909		
Total	7016.249	32			

a. Dependent Variable: Meningkatkan Kreativitas

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Canva

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	T	Sig.
1	(Constant)	-87.966	31.210	-2.819	.008
	Penggunaan Aplikasi Canva	3.986	.753	.689	.000

a. Dependent Variable: Meningkatkan Kreativitas

Pada tabel ANOVA, nilai signifikansi $0,001 < (0,05)$, maka model regresi dinyatakan boleh digunakan. Selain itu, nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,47$) menunjukkan seberapa besar kontribusi variabel X dalam menjelaskan variabel Y.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, artinya Model Pembelajaran Think Pair Share memberikan kontribusi sebesar 40% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didasarkan pada hasil analisis dan pengumpulan data menggunakan rumus korelasi product moment, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan korelasi Product Moment, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Canva dengan kreativitas peserta didik kelas X SMA Negeri 5 Padangsidimpuan Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. Berdasarkan hasil perhitungan kedua variabel dengan menggunakan rumus Product Moment, diperoleh nilai r hitung = 0,689 untuk hubungan penggunaan aplikasi Canva dengan kreativitas peserta didik. Selanjutnya, berdasarkan tabel nilai Product Moment dengan jumlah sampel $N=33$ pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel = 0,339. Sesuai dengan ketentuan, jika Hitung > r tabel maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dari hasil perhitungan diperoleh $0,689 > 0,344$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Canva dengan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 5 Padangsidimpuan Tahun Pelajaran 2025–2026.



DAFTAR PUSTAKA

Danang Sunyuto. *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Yogyakarta: Caps, 2011.

Emelda Thesalonika, and Ease Arent. "Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS." *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 1 (2023): 215–22.

Heris Kurniawan. *Ips Ekonomi Untuk Sma /Ma Kelas X*. Bandung: GRAFINDO, 2023.

Hidayat, Rahmat, S Ag, and M Pd. *Rahmat Hidayat, Abdillah*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.

Jujun S. Surya Sumantri. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Tartiso, 2007.

Kamariah, Maria Ulfah, and Edwin Mirzachaerulsyah. "Pengaruh Penggunaan Fitur Presentasi Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI Iis Sma Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 16 (2024): 453–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13764131>.

Magdalena Apriliani Zebua, Wahyuutra Adilman Telaumbanua, Bezisokhi Laoli, Arianto Lahagu. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 6 (2024).

Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Melanie Perkins. "PEMANFAATAN TEMPLATE CANVA POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," 2025.

