



PENGARUH MEDIA APLIKASI Canva TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP KARTIKA XIX-3 CIMAH

Laila Fauziah Az Zahra Ridho¹, Eka Abdul Hamid², M. Hilman Taabudilah³

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Sebelas April Sumedang , Indonesia

email@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi dan penelitian ini merupakan data sekunder yang berdasarkan dari hasil angket yang disebar oleh peneliti di kelas VIII di SMP Kartika XIX-3Cimahi. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode angket/kuisisioner sebagai pernyataan. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi, karena hal itu berhubungan dengan latar belakang masalah yang ada, dimana aplikasi canva itu sangat penting dalam minat belajar siswa dalam sehari-hari, baik dalam lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah, maka untuk mengetahuinya dilakukan penelitian di kelas VIII di SMP Kartika XIX-3Cimahi dengan menyebarkan angket/kuisisioner, yang dibagikan kepada 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuisisioner/angket dan dokumentasi. Adapun analisis data kuantitatif menggunakan aplikasi SPSS versi 29. Berdasar hasil analisis data yang didapatkan dari variabel Aplikasi Canva dalam kategori Sangat Baik memperoleh prosentase 90,5 %. Kemudian variable Minat Belajar termasuk dalam kategori Sangat Baik memperoleh prosentase 90,2%. Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi sebesar 41,7 % dengan kategori Cukup Baik. Variabel pemahaman aplikasi canva dan minat belajar memiliki hubungan searah ($b = 0,646$) nilai keeratan yang kuat ($r=0,417$) dengan kriteria rendah. Selanjutnya berdasarkan hasil pengujian hipotesis (uji-t), menunjukan bahwa hipotesis (H_a) diterima, artinya variabel media aplikasi canva berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi.

Kata Kunci: Aplikasi, Canva, Minat, Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of the Canva Application on the Learning Interest of Class VIII Students at SMP Kartika XIX-3 Cimahi and this study is secondary data based on the results of a questionnaire distributed by researchers in class VIII at SMP Kartika XIX-3 Cimahi. This type of research is a type of quantitative research, using a questionnaire method as a statement. The problem discussed in this study is about how the Canva Application influences the Learning Interest of Class VIII Students at SMP Kartika XIX-3 Cimahi, because it is related to the background of the existing problem, where the Canva application is very important in students' learning interests in everyday life, both in the home

environment and the school environment, so to find out, research was conducted in class VIII at SMP Kartika XIX-3 Cimahi by distributing questionnaires, which were distributed to 20 students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires and documentation. The quantitative data analysis uses the SPSS version 29 application. Based on the results of the data analysis obtained from the Canva Application variable in the Very Good category obtained a percentage of 90.5%. Then the Learning Interest variable is included in the Very Good category obtaining a percentage of 90.2%. The Effect of the Canva Application on the Learning Interest of Class VIII Students at SMP Kartika XIX-3 Cimahi is 41.7% with a Fairly Good category. The variables of understanding the Canva application and learning interest have a unidirectional relationship ($b = 0.646$) with a strong closeness value ($r = 0.417$) with low criteria. Furthermore, based on the results of the hypothesis testing (t-test), it shows that the hypothesis (H_a) is accepted, meaning that the Canva application media variable has an effect on the learning interest of class VIII students at SMP Kartika XIX-3 Cimahi.

Keywords: *Asceticism, Patient Behavior, Character Education*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa.

Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan guru sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional

Seperti yang dikatakan Ali bin Abi Thalib "Didiklah anak sesuai dengan zamannya bukan pada zamanmu"

Bahan ajar akan lebih menarik bagi siswa dan tidak monoton ketika didukung media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Sebab dengan menggunakan media pembelajaran maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan inovatif, serta siswa dapat menciptakan suasana baru yang tidak membosankan sehingga timbul rasa semangat dan hasilnya lebih baik.

Pendidikan agama islam merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di sekolah umum maupun sekolah islam. Karakteristik pendidikan agama islam yang terkadang sulit dipahami, untuk memahaminya memerlukan konsentrasi dan keseriusan yang tinggi. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran

masa kini. Media pembelajaran berbasis teknologi yang lazim digunakan adalah komputer dan handphone. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran pendidikan agama islam yaitu dengan pemanfaatan aplikasi canva.

Canva adalah software yang dapat digunakam untuk membuat design seperti infografis, mindmap, makalah, dan lain sebagainya yang mampu bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran. Media canva ini juga dapat memancing stimulus siswa agar dapat jauh lebih kritis dan mampu memahami secara cepat dan mudah.

Fitur Canva ini bukan hanya dapat dilakukan untuk pembelajaran jarak jauh, namun aplikasi ini juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas. Canva menyediakan berbagai macam media yang dapat diakses, seperti membuat resume, poster, slidei presentasi, pamphlet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, planner, penanda buku, bulletin, dan masih banyak lagi.

Melalui aplikasi Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengembangkan kreativitas siswa serta guru dalam menyediakan media pembelajaran. Penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran sudah cukup untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kecakapan abad 21 yang memiliki kriteria dalam menciptakan belajar yang variatif dan tidak monoton, pembelajaran yang memanfaatkan multisumber, pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran, membudayakan kreativitas dan inovasi siswa, hingga media audio serta visual untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

Banyak dari guru yang tidak menguasai teknik mendidik dan mengajar yang menyebabkan siswa malas belajar. Pendidikan di sekolah berhasil disebabkan guru yang proaktif, kreatif, dan inovasi dalam mendidik dan mengajar siswa di sekolah. Namun demikian fenomena yang terjadi di sekolah era globalisasi ini ramainya guru yang kurang berinovasi dan menonton ketika mengajar yang membuat minat belajar siswa yang masih rendah. Rendahnya minat belajar siswa yang Nampak dari beberapa hal seperti pertama, siswa kurang bergairah untuk mengikuti pelajaran, kedua, siswa tidak respon saat guru memberikan pertanyaan di kelas, dan ketiga, siswa kurang menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dan tidak mau menanyakan materi pelajaran yang belum dipahami dan rendahnya minat baca siswa untuk mencari tugas-tugas yang diberikan guru dengan memanfaatkan fasilitas internet yang disediakan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan observasi di SMP Kartika XIX-3 Cimahi, pembelajaran Pendidikan Agama Islam hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis saja serta penggunaan metode yang sederhana dalam proses pembelajaran, dari hal ini menyebabkan kurangnya siswa memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu untuk menyelesaikan permasalahan di SMP Kartika XIX-3 Cimahi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII. Penulis ingin menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva agar melalui alat bantu pendukung media tersebut dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa dalam pelajaran sehingga menimbulkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk

mengambil judul “Pengaruh media aplikasi canva terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Kartika XIX-3 Cimahi”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan terhadap gejala pada kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain yang menerima perlakuan berbeda. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, di mana data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang kemudian dianalisis menggunakan prosedur statistik. Secara konseptual, penelitian ini berpijak pada asumsi bahwa realitas objek penelitian berdimensi tunggal dan tetap sehingga variabel-variabelnya dapat diidentifikasi serta diukur menggunakan instrumen yang objektif dan baku. Pendekatan ini menerapkan logika deduktif-induktif yang berangkat dari kerangka teori atau gagasan ahli, kemudian diverifikasi melalui dukungan data empiris di lapangan.

Lokasi penelitian ditetapkan di SMP Kartika XIX-3 Cimahi yang beralamat di Jalan Samratulangi D-26, Kota Cimahi, dengan waktu pelaksanaan dimulai pada 20 Agustus 2025. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII di sekolah tersebut yang berjumlah 20 orang. Mengingat jumlah populasi yang kurang dari 100, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif, terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada 20 responden siswa. Instrumen utama berupa angket tertutup dengan Skala Likert lima poin, mulai dari Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju. Variabel penelitian mencakup penggunaan Media Canva sebagai variabel bebas (X) dan Minat Belajar sebagai variabel terikat (Y). Selain itu, data sekunder dikumpulkan sebagai pendukung, meliputi profil sekolah, data absensi, serta visi dan misi lembaga.

Sebelum dianalisis, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan software SPSS versi 29. Uji validitas dilakukan dengan rumus korelasi Product Moment untuk memastikan setiap butir pertanyaan sahih, sementara uji reliabilitas menggunakan koefisien Alpha Cronbach untuk menjamin konsistensi instrumen sebagai alat pengumpul data yang handal. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi deskripsi persentase untuk menggambarkan kecenderungan masing-masing variabel, uji normalitas sebagai syarat analisis parametrik, dan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi ini digunakan untuk mengukur hubungan fungsional serta seberapa besar kontribusi pengaruh aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa, di mana hipotesis diuji dengan membandingkan nilai probabilitas terhadap taraf signifikansi 0,05. Melalui rangkaian prosedur sistematis ini, diharapkan diperoleh kesimpulan yang akurat mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar di lingkungan sekolah tersebut.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil hitung presentase pada variabel (x) yakni, aplikasi canva (x) siswa kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi Adalah mencapai prosentase sebesar 90,5%. Sedangkan dari hasil presentase pada variabel Y yakni, minat belajara (y) siswa kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi 90,2%, yang mana keduanya berpredikat sangat baik.(tabel 3.12)

Besarnya hubungan antara masing-masing variabel x dan y (aplikasi canva terhadap minat belajar) Adalah 0,646. Angka tersebut menunjukkan korelasi antara aplikasi canva (x) dengan minat berteman (y) Adalah tinggi. Sedangkan tanda "***" menunjukkan bahwa semakin tinggi aplikasi canva maka semakin tinggi minat belajar dan begitu pula sebaliknya.

Dalam penilaian ini besarnya pengaruh yang diberikan oleh aplikasi canva terhadap minat belajar di kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi Adalah 90,5% berpredikat sangat baik (tabel 3.14). Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh factor lainnya yang tidak diteliti diantaranya, kondisi jaringan internet dan pemahaman pada penggunaan aplikasi canva.

Kemudian, hasil analisis koefisien penentu untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel aplikasi canva (x) terhadap variabel minat belajar (y) adalah 41,7%. Menurut Sugiyono nilai kontribusi tersebut berada pada kriteria sedang. Sedangkan sebesar 58,3% merupakan faktor-faktor lain yang tidak dijadikan indikator penelitian.

Hipotesis pada penelitian ini t diterima, bahwa adanya pengaruh dari aplikasi canva terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi. Semakin baik penerapan media aplikasi canva, maka semakin baik pula pengaruh pada minat belajar siswa

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi", dapat ditarik beberapa kesimpulan mendasar mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di kelas VIII SMP Kartika XIX-3 Cimahi berada pada level yang luar biasa. Berdasarkan perhitungan deskriptif persentase, penggunaan aplikasi ini mencapai angka 90,5%, yang secara kategoris menempati posisi Sangat Baik karena berada dalam interval rentang nilai 84% hingga 100%. Temuan ini mengindikasikan bahwa fitur-fitur visual dan kemudahan akses yang ditawarkan Canva telah diinternalisasi dengan sangat optimal oleh siswa dalam menunjang aktivitas akademik mereka di sekolah.

Sejalan dengan tingginya penggunaan media tersebut, minat belajar siswa kelas VIII di SMP Kartika XIX-3 Cimahi juga menunjukkan performa yang sangat impresif. Data penelitian mencatatkan persentase minat belajar sebesar 90,2%, yang juga diklasifikasikan ke dalam kategori Sangat Baik. Tingginya angka ini membuktikan bahwa siswa memiliki gairah, perhatian, dan keterlibatan yang sangat kuat dalam mengikuti pembelajaran, yang kemungkinan besar dipicu oleh metode penyampaian materi yang lebih modern dan interaktif. Kondisi ini mencerminkan

adanya ekosistem belajar yang positif di lingkungan kelas VIII, di mana siswa merasa antusias terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Lebih lanjut, analisis mengenai pengaruh variabel X terhadap variabel Y menunjukkan adanya korelasi yang signifikan. Berdasarkan output pengolahan data melalui SPSS, diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,417. Hal ini bermakna bahwa aplikasi Canva memberikan kontribusi pengaruh sebesar 41,7% terhadap peningkatan minat belajar siswa. Angka ini termasuk dalam kategori Cukup Baik karena berada pada rentang pengaruh 41% hingga 60%. Sementara itu, sisa pengaruh sebesar 58,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, kompetensi guru, maupun sarana prasarana sekolah lainnya yang tidak dibahas dalam indikator skripsi ini. Secara keseluruhan, Canva terbukti menjadi instrumen yang efektif dalam menstimulasi minat belajar siswa di tingkat sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan media animasi fisika pada materi cahaya dengan aplikasi flash berbasis android. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 3(1), 12-16.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Canva. (n.d.). *Tentang Canva*. https://www.canva.com/id_id/about/
- Crow, & Yuwono. (2008). *Aspek minat*. [Penerbit tidak disebutkan].
- Darmadi. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Deepublish.
- Djaali. (2018). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Erhamwilda. (2018). *Psikologi belajar Islami: Dilengkapi dengan pendidikan seks bagi anak-anak usia dini*. Psikosain.
- Faiza, D. (2019). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva*. [Tesis/Disertasi, Universitas terkait].
- Fatria. (2017). Penerapan media pembelajaran Google Drive. *Jurnal Penelitian Bahasa Indonesia*, 138.
- Febriyanto, R., & Hermawan. (2014). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada materi matriks kelas XI SMAN 1 Cigugur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4618-4627.
- Hadis, A., & Hayati, N. B. (2012). *Manajemen mutu pendidikan*. Alfabeta.
- Hasanudin, C. (2017). *Media pembelajaran: Kajian teoritis dan kemanfaatan*. Deepublish.
- Hilgard, E. R. (1984). *Psikologi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Jurai Siwo Metro. (2013). *Pedoman penulisan karya ilmiah*. [Penerbit tidak disebutkan].
- Karina, M., Irawan, I. N., Yusnaeni, Y., Ramayanti, T. P., Lubis, R. B. F. P., & Lubis, A. (2025). Program Pelatihan Optimalisasi Manajemen Media Sosial sebagai Sarana Pemasaran Digital di SMK Tunas Bangsa Depok. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 691-698.
- Kuncoro, M. (2007). *Metode kuantitatif*. UPP STIM YKPN. <https://gamastatistika.com/2020/11/03/cara-uji-normalitas-spss-dan-ketentuan-penggunaannya>
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

- MagLearning. (2022). *Interpretasi signifikansi analisis korelasi*.
<https://maglearning.id/2022/02/05/interpretasi-signifikansi-analisis-korelasi/>
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran (Sebuah pendekatan baru)*. Gaung Persada Press.
- Noor, J. (2013). *Metodelogi penelitian* (Cet. III). Kencana.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 1–18.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan strategi dan model pembelajaran: Inovatif, kreatif dan prestatif dalam memahami peserta didik*. Pustaka Setia.
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Resmini, dkk. (2021). *Pembinaan dan pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*. UPI Press.
- Ridwan, & Akdon. (2004). *Rumus dan data analisis statistika*. Alfabeta.
<https://www.spssindonesia.com/2019/01/cara-uji-korelasi-parsial-dengan-spss.html>
- Saat, S., & Mania, S. (2019). *Pengantar metodologi penelitian*. Pustaka Almaida.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran efektif*. Remaja Rosdakarya.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model Problem Based Learning dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2). Universitas Jember.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- SMA Negeri 13 Semarang. (2022). *Memfaatkan Canva sebagai alat bantu pembelajaran*.
<https://sma13smg.sch.id/2022/10/19/memanfaatkan-canva-sebagai-alat-bantu-pembelajaran/>
- Soelaeman, M. I. (2010). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Teknik pengumpulan data*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, L. (2019). *Prestasi belajar akademik & non akademik*. Literasi Nusantara Abadi.
- Syah, M. (2005). *Psikologi belajar*. Raya Grafindo Perkasa.
- Syah, M. (2015). *Psikologi belajar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Voteteknika*, 7(2). Universitas Negeri Padang.
- Tanzeh, A. (2011). *Metodologi penelitian praktis*. Teras.
- Triningsih. (2021). *Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui teks tanggapan proyek*.
- Usman, H. M., Denok, S., Mukhsin, M., Mutdi, I., & Haryadi, R. N. (2024). *Organisasi Pembelajaran*.
- Wikipedia Bahasa Indonesia. (n.d.). *Regresi linear sederhana*.
https://id.wikipedia.org/wiki/Regresi_linear_sederhana

- Winkel, W. S. (1999). *Psikologi pengajaran*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wulandari, & Muadinillah. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jumia.v2i1.24>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Zuriah, N. (2009). *Metodologi penelitian sosial dan pendidikan teori aplikasi* (Cet. III). Bumi Aksara.