

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Skripsi

- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. PT. RINEKA CIPTA.
- Harahap, Nursapia. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Wal ashri Publishing
- Jaya, Hendra., dkk. (2018). *Kecerdasan Buatan*. Fakultas MIPA Universitas Negeri Makassar.
- Kahfi, AY. (2021). *Teori Warna*.
- Kartono. (2014). *Poster*. UNIMEDPRESS.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. 2020. *Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna*. Medan : Program Pendidikan Seni Rupa.
- Leviasari, R. A. 2022. *Pengaruh fitur aplikasi canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya*. Doctoral dissertation, Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Lubis, I. Dan Safii, M., (2018). *Smart Economy Kota Tangerang Selatan*. PT Karya Abadi Mitra Indo
- Mandalina, Kelli. (2021). *POSTER Materi Ajar Model Daring*.
- No, P. 37. (2018). *Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. JDII Kemendikbud, 2025, 1-527.
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. CV ANDI OFFSET.
- Pratiwi, Utami. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva*. DIVA Press.
- Samsu, (2017). *Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*. PUSAKA
- Sugito dan Saragi, D. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar Seni Rupa*. UNIMEDPRESS.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Rustan, Surianto. (2008). *LAYOUT, Dasar & Pengembangannya*. PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.

Rustan, Surianto. (2011). *Layout, Dasar & Penerapannya*. PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.

Sumber Jurnal

Amrina, A., Mudinillah, A., & Fadhillah, R. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X MAN 1 Padang Panjang (Using Canva Application in Making Arabic Learning Videos in Class X MAN 1 Padang Panjang). *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1-20.

ANWAR, M. *Kemampuan Berkarya Seni Lukis Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Centered Learning (Scl) Pada Siswa Kelas Xi Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar Provinsi Sulawesi Selatan*.

Augia, G. D. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII DI SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta*.

Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10.

Budiyono dan Totok. 2019. *Seni Merupakan Kebutuhan Hidup Manusia*. Vol 2, No.2 H.40

Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58.

Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137-149.

Karimun, M., & Syafii, S. (2021). DESAIN POSTER DIGITAL KARYA SISWA KELAS X MIPA 2 SMA NEGERI 3 DEMAK. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 10(2), 65-75.

Marwadi, N., & Sodiq, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas Xii Dkv 2 Smkn 13 Surabaya. *Jurnal Bapala*, 9(8), 198-207.

Sappaile, B. I. (2007). Konsep instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*, 13(66), 1-7.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

ZULKIFLI, Z. (2014). Warung Internet: Gerbang Dunia Virtual Remaja Kota Medan. *Jurnal Bahas Unimed*, 25(3), 78695.

Zulkifli, Z. Seni Rupa di Era Disrupsi: Dampak Teknologi dalam Medan Sosial Seni Rupa. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5(1), 134-142.

Website

(2023). *Inilah Keunggulan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. (Di akses pada 2 Februari 2023) dari <https://naikpangkat.com/inilah-keunggulan-aplikasi-canva-sebagai-media-pembelajaran-interaktif/3/>

Canva.com. *Pengertian Canva*. (diakses pada 2 Februari 2023) dari https://www.canva.com/id_id/about/

Fiska. (2021). *Pengertian Poster: Ciri-ciri, Tujuan, Fungsi, Jenis, dan Cara membuatnya* (diakses pada 25 September 2023) dari https://www.gramedia.com/literasi/pengertianposteradalah/#Buku_Terkait

Gunawan. (2022). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Pembelajaran Efektif dan Inovatif* (diakses pada 18 april 2023) dari <http://smkn1randudongkal.sch.id/berita/detail/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif-dan-inovatif>

Hakim, L. (2022). *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Integence) dalam Pendidikan* (diakses pada 21 Maret 2023) <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>

Kuncoro, A.A. (2021). *Pengertian teknologi Menurut Para Ahli*. Universitas STEKOM, (diakses pada 18 Februari 2023) dari [http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-TeknologiMenurutParaAhli/a11e499ed0f91399988fc7b98c460cdb2769d0bb#:~:text=Castells%20\(2004\)%20menyebutkan%20bahwa%20teknologi,yang%20dapat%20memungkinkan%20terjadinya%20pengulangan.](http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-TeknologiMenurutParaAhli/a11e499ed0f91399988fc7b98c460cdb2769d0bb#:~:text=Castells%20(2004)%20menyebutkan%20bahwa%20teknologi,yang%20dapat%20memungkinkan%20terjadinya%20pengulangan.)

- Kustiawan, I. (2019). *Membuat Poster*. (diakses pada 10 Januari 2023) dari https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/membuat%20poster_IK/jenis-jenis-poster.html
- Marketing ID Cloud Host, *Mengenal Canva dan Cara Menggunakannya untuk Design secara GRATIS*, diakses pada tanggal 21 Desember 2022 dari <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/>
- Nurmana, A.H.B., (2022) *Kelebihan dan Kekurangan Mendesain dan Menggambar dengan Metode Digital*. (diakses pada 24 Januari 2023) dari <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/KELEBIHAN-DAN-KEKURANGAN-MENDESAIN-DAN-MENGGAMBAR-DENGAN-METODE-DIGITAL/3a1c0b3d161c9101b0c6eadc872be83815535f19>
- Purnama, A. (2022). *Menumbuhkan Kreativitas Siswa di SMPN 17 Kota Bekasi*. *Kompasiana*, (diakses pada 6 Desember 2022) dari <https://www.kompasiana.com/ariefpurnama/622441d7bb44860cfa5d7192/menumbuhkan-kreatifitas-siswa-di-smpn-17-kota-bekasi>
- Sitoresmi, A.R. (2022). *Ciri-Ciri Poster yang Wajib diketahui, Lengkap dengan Contohnya*. (diakses pada 1 Oktober 2023) dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5051689/7-ciri-ciri-poster-yang-wajib-diketahui-lengkap-contohnya?page=2>
- Solechah (2021). *Penggunaan Handphone di Kegiatan Belajar Mengajar*. *Kompasiana*, Selasa, 15 Oktober 2021. (diakses pada 15 Januari 2023) dari <https://www.kompasiana.com/rofiannurs/6168c2f106310e0b72017512/penggunaan-handphone-di-kegiatan-belajar-mengajar>
- Visual Art Stmik. (2017). *Tokoh-tokoh Seni Poster*. (diakses pada 2 Februari 2023) dari <http://visualartstmik.blogspot.com/2017/03/tokoh-tokoh-seni-poster.html?m=1>
- Wandah.org. *Mendesain Poster Ilmiah untuk Keperluan PIMNAS*. (diakses pada 6 Februari 2023) dari <https://www.wandah.org/dkv/desain-poster-ilmiah-untuk-pimnas>
- Zafirah, A. (2021). *Apakah Seni Digital akan Mengalahkan Seni Tradisional?*. (diakses pada 15 Januari 2023) dari <https://kumparan.com/athaya-zafirah/apakah-seni-digital-akan-mengalahkan-seni-tradisional-1xC9cx9kUEB/full>