DAFTAR PUSTAKA

Agatha, 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Smart App Creator 3 Terhadap Hasil Belajar Cookies Di Smk Sandhy Putra 2 Medan*. Skripsi. Universitas Negeri Medan

Ananda, Rusydi, Muhammad Fadhli. (2018). *Statistik Pendidikan : Teori dan Praktek dalam Pendidikan. Medan* : CV. Widya Puspita

Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Prakti*k.Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran. Jakarta*:PT Raja Grafindo Persada

Arya, Adit. 2017. *Pengembangan Multimedia*. Yogyakarta : Garudhawaca

Aryad, Fitri Mulyani. 2018. *Analisis Perkembangan ilmu Pengetahuan dan teknologi Dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan konseling, vol 3 No 1. Diakses pada 7 Desember 2022.

Bloom, Benjamin (Nana Sudjana, 2017).*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Yrama Widya.

Daryanto. (2016). *Pengantar media komunikasi: Fungsi dan peran media dalam kehidupan sosial*. Penerbit Sukses Sejahtera.

English for Information Communication and Technology. Jurnal : Bangun Rekaprima.

Enterprise. (2021). *Canva adalah bisnis asal Australia yang memudahkan banyak orang untuk membuat grafis yang menarik dengan sedikit atau tanpa kerja keras. Laporan Bisnis Global. https://www.enterprise.com/canva-business*

Hakim, Luchman. 2020. *Rempah dan Herba Kebun-Perkarangan Rumah Masyarakat.* Yogyakarta : Diandra Creative.

Handayani, R. (2022). *Tumbuhan Obat dan Khasiatnya di Indonesia.* Malang: UMM Press.

Hardjadinata, R. (2010). *Manfaat Tanaman Herbal untuk Kesehata*n. Jakarta : Agro Media Pustaka

Hartono, A. (2020). *Produksi dan Teknologi Pengetahuan Komoditas Perkebunan*. Surabaya : Media Sahabat.

Irwan, Andri. (2022). *Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin.* EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan.

Junaedi, Sony. 2021. *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan K*reatifitas *Mahasiswa Pada Mata Kuliah* Kaddarudin, A. (2016). *Teori dan praktik media pembelajaran dalam pendidikan*. Penerbit Pendidikan Utama.

Lestari, Helmi Dwi. 2019. *Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di Kelas IV MIN* 01 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi : UIN Mataram.

Masitoh, Eni (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Srijaya Negara Palembang*. Skripsi : Universitas Sriwijaya.

Munadi, Y. (2018). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Pakpahan, A., & dkk. (2020). Dipercayai bahwa penggunaan media sebagai alat belajar akan meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 75-89.

Putri, A. (2019). *Aloe Vera: Manfaat dan Penggunaannya dalam Perawatan Kesehatan.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Putu, Arya. 2021. *Media dan Multimedia* Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.

Rahmayanti, Dela. (2020). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. J Padang*: Jurnal Vote Teknika

Simbolon, Maretha Dini Hari, dkk. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas V pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2.* Jurnal : Jurnal Pendidikan dan Konseling.

Smith, J. (2018). *Media Pembelajaran Modern: Pendekatan Kreatif dalam Pendidikan.* Surabaya: Penerbit Maju Jaya.

Sofya, Rani. (2023). *Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi. Universitas Negeri Padang* : Jurnal EcoGen.

Sri, Mulyani.2020. *Pembelajaran Kooperating.* Surabaya: University Preer.

Sudijono, Anas. (2013). *Pengantar Evaluasi pendidikan.* PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penilaian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: PT Alfabet.

Sugiyono. (2017). *Statistik Untuk Penelitian.* Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta.

Sugiyono. 2018. Statistik Untuk Penelitian. Bandung: Alphabeta

Suyitno, A. (2020). *Pendidikan dan keberhasilan: Meningkatkan kemampuan melalui informasi dan nilai-nilai*. Penerbit Maju Sejahtera.

Syamsiani. (*2020). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(3), 45-58.

Syarifuddin, M. (2022). *Peran media dalam pembelajaran dan pengembangan imajinasi siswa*. Penerbit Pendidikan Cemerlang.

Tanjung, Rahma Elvira dan Delsina Faiza. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Elektronika dan Informatika. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261.*

Wibowo, A., & dkk. (2020). *Peran Sekolah Menengah Kejuruan dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa*. Penerbit Mandiri.

Winargati, eng. 2021. *Cercula Tardel of RD and D Pendidikan dan Sosial.* Yogyakarta - KBM Indonesia.

Yulianto, Henricus Totok & Atik Tusmiyanti. 2019. *Produksi Pengetahuan Komoditas Perkebunan dan Herbal. Direktorat Pembinaan SMK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.

Yulisetiani, Septi, dkk. 2022. *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indoesia Sekolah* Dasar. Yogyakarta : Jejak Pustaka.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY