

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>

Alda, P., Putra, M. J. A., & Erlisnawati, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1763. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.8986>

Biologi, P., Barat, U. S., & Belajar, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. 02(01), 57–63.

Elektro, J. E., Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137.

Fitri, A. A., Rianto, S., & Febriani, T. (2023). Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMAN2 Tilatang Kamang. *Journal on Education*, 05, No. 04(04), 17444–17451.

Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>

Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>

Khoerunnisa,P.,&Aqwal,S.M.(2020).AnalisisModel-modelPembelajaran.
Fondatia,4(1),1–27.<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193–203.

Rohayati, Y., Yana, N., & Wijaya, A. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukanlebak. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 3(2),241.<https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i2.5381>

Ruslan, A., Sugiono, S., Andi, A., Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). Aplikasi CanvaSebagaiMediaPembelajaranSejarahDiAbad21.*Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 182–191. <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8403>

Saraswandewi, K. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 14(1), 2599–2600.

Sari, W. M., & Siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Selama *Pendahuluan Metode Penelitian*. 4(2), 53–57.

Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker.Aliansi: *JurnalManajemen Dan Bisnis*, 17(2),51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>

Tamiang, K.A.(2022).3)1,2,3.2(11),3765–3772.

Monoarfa,M.,&Haling,A.(2021). PengembanganMediaPembelajaranCanva dalamMeningkatkanKompetensi Guru.*Seminar Nasional HasilPengabdian*,1–7.

Studi, J., & Dan, K. (2012). Riset Desain Dalam Metodologi Penelitian Mohammad Mulyadi (. 16(1), 71–80.

Sulolipu, A. A., Yahya, M., Rismawanti, E., & Anas, M. (2023). Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi Ipteks*, 1(5), 730–737. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i5.118>

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Alfina, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>

Angger W. N, A. R., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193–203.

Ega, Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>

Firman, Nurmiati, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 02(01), 57–63.

Jean, Oktopina, Lusye, Marthenci, R. (2023). Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 1(5), 730–737. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i5.118>

Kevin, Pardanus, R. H. W., & Sojow, L. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Di Smk. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 251–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1544>

Lesta, Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.

Merrisa, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.

Nasruddin, N. (2019). Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.51>

Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Uswatun, H., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>

Zulfa Setiawan, & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137.

Zulfah, S. A., & Mukhoiyaroh, M. (2022). Penerapan Teori Pemrosesan Informasi Robert M. Gagne pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDI Al-Mubarak Surabaya. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(2), 144–157. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i2.498>