

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, E., Farisdianto, D.D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual powtoon pada pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Asminar Siregar, Masganti Sitorus, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. <https://yana.web.id/index.php/relevan>.
- Aulia, E. T. (2022). Developing interactive e-module based on realistic mathematics education approach and mathematical literacy ability. *Jurnal Elemen*, 8(1), 231-249.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., & Lingga, I. S. (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.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online). Vol.8 No.I, <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>, (diakses pada tanggal 9 April 2021)
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Diana, P. & Jaya, P. (2021). Pengembangan materi ajar elektronika berbasis canva di SMK Negeri 5 Padang. *Voteteknika*, 9(1), 32-39.
- Dimiyati, & Mujdiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Djamarah, dkk. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eldarni, P. D. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.

- Fadrianto, A. (2019). E-learning dalam kemajuan IPTEK yang semakin pesat. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 8(4), 23-45.
- Gagne, R.M., Briggs, L. J., Wager, W. W. (1979). *Principle of instructional design (4th ed)*. Orlando: Harcourt Brace College Publishers.
- Garris, Pelangi. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Hanafi, H. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Islam*, 4(2), 129-150.
- Hamalik. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, Nina Lamatenggo. (2018). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hapsari, G. P. P, & Zulherman, Z. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. 2021. Pemanfaatan Canva Sebagai E- Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021, 127–134.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS
- Kosasih, Y. S. (2014). Pengaruh budaya dan komitmen organisasional terhadap kinerja karyawan. *Agora*, 2(1), 6665-673.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Latuheru, J.D. (2005). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Lestari, S. (2021). Pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 141-155.
- Meilani, R. I. (2013). Dampak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.

- Mulyana, M., Intaha, A. M., Saputra, Y. M. (2020). Pengaruh Media Poster dan Video Pembelajaran Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 145-153.
- Nadila Fatin Fadillah, Nurafni 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 11(3), 2022, 1933-1942 Doi: <https://doi.org/10.24127/Ajpm.V11i3.5280>.
- Ningtyas, dkk. (2019). Survey Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Sistem Pembelajaran Berani Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukabumi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jendela Olahraga*, 6(1), 1-8.
- Novalia, H., & Noer, S. H. (2019). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan strategi PQ4R untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar siswa SMA. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 12(1), 51-65.
- Pelangi, Garis. 2020. "Pemanfaatana Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol 8, No,2. //http://openjournal.unpam.ac.id.
- Poerwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model ASSURE untuk mendesain pembelajaran sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 na ix-x aek Kota Batu. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- Putri, R. J. & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan aplikasi canva untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VI di SDN 02 Tarantang. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65-85.
- Raaihani, R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem*. Skripsi: FKIP UNPAS.
- Rogantina Meri Andri. 2017. Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*. 3(1):127.

- Rosyada, D. (2008). *Media Pembelajaran*. Ciputat: Gaung Persada.
- Rusman, D. & Cepi R. (2017). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. Rahardjo, R. & Harjito. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, et all. (2013). Implementasi pembelajaran fisika berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa auditorik. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 23-35.
- Santyasa, I. W. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Slameto. (2016). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2016). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2014). Pengaruh metode indeks card match terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Muhammadiyah 1 Babat-Lamongan. *Jurnal Pendidikan Sejarah UNESA*, 2(2), 22-28.
- Supriyono, S. (2020). Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19 di fakultas pendidikan dan keguruan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Siprus*, 15(1), 1204-1214.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Switri, Endang. 2019. *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Pasuruan, Penerbit Qiara Media
- Triningsih, Diah Erna. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128-144.
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama>.

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta, Prenamedia Group

Yuberti. (2015). Diskusi kelompok online pada teknologi pembelajaran fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 145-153.

Yusuf, M. (2018:10). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo

Warsita, Bambang. (2017). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

