

DAFTAR PUSTAKA

- A. Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, dan E. Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan," *Society*, vol. 2, no. 2, hal. 51–58, 2021,
- Afandi, M., Afandi, M., Mawarni, L., & Syukri, S. (2013). Respon pertumbuhan dan produksi empat varietas kedelai (*Glycine max L.*) Terhadap Tingkat Naungan. *Jurnal Agroekoteknologi Universitas Sumatera Utara*, 1(2), 94517.
- Arief, R., Wazirudin, M. I., Rachman, A., & Hapsari, D. P. (2018, September). Pengembangan aplikasi pembelajaran TIK berbasis web menggunakan model ADDIE untuk siswa SMK. In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan* (pp. 509-514).
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis addie model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3 (1),
- Callista Meylani Nuril Ertinez, (2022), Pengembangan Media Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Tata Surya Kelas VII di SMP/MTS (skripsi), Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction*. Pfeiffer.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S. B. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fani Keprila Prima, Savio Adi Wijaksono (2022), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva, *Jurnal Pendidikan, Universitas negeri Padang*
- Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *J. Sasindo Unpam*, vol. 8, no. 2, hal. 1–18, 2020.
- Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman, (2021), Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka*
- Hakim, M. L., & Dalle, J. (2017). Aurora 3D Presentation dalam pembelajaran bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMPN 24 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 103-122.
- Husamah, dkk. (2016). *Belajar & Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.

- Mulyono, H., & Wekke, I. S. (2018). Strategi pembelajaran di abad digital. *Gawe Buku. Gawe Buku.*
- Nasution. 2005. Teknologi Pendidikan. Jakarta : Bumi Perkasa.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif.
- Nurdyansyah., & Fahyuni, F. F. (2006). Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Putrawangsa, S. (2018). Desain Pembelajaran. Mataram: CV. Reka Karya Amerta.
- Sanjaya, W. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sumarsono (2006), mengemukakan bahwa hasil belajar memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi sampai sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam belajar. Berdasarkan informasi tersebut guru dapat memperbaiki dan menyusun kembali kegiatan belajar pembelajaran lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian.* CV. Wacana Prima.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian.* CV. Wacana Prima.
- Wahyu fatihah, dan Yayat Ruhayat (2023), Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva pada Pokok Bahasan Asam Basa, Jurnal Inovasi Pendidikan kimia, Semarang: Universitas Negeri Semarang

