

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Putri, W., Hudaiah, & Syarifuddin. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE CANVA PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Universitas Sriwijaya*.
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Althouse Andrew D, Turnquist Carl H, Bowditch William A, Bowditch Kevin E, & Bowditch Mark A. (2020). *Modern Welding* (12th ed.). The Goodheart-Willcox Company.
- Amaliyah, N. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Gosyen Publishing.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arikunto, & Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, & Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. berikan buktinya
- Asnawati, , Yuyun, & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- Biodun Oluwasegun, O., Aduloju, S., Metu Sobechukwu, C., & Chukwunyelu Christian, E. (2016). Evaluation of the Effects of Welding Current on Mechanical Properties of Welded Joints Between Mild Steel and Low Carbon Steel. *American Journal of Metallurgical and Materials Engineering*, 1(1), 1–4.
- Bodude, M. A., & Momohjimoh, I. (2015). Studies on Effects of Welding Parameters on the Mechanical Properties of Welded Low-Carbon Steel. *Journal of Minerals and Materials Characterization and Engineering*, 03(03), 142–153. <https://doi.org/10.4236/jmmce.2015.33017>
- BP Rahman, A., Munandar Asri, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US.
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI MODEL ADDIE DI MTSN 1 BANGIL. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60. <https://doi.org/10.38073/jpi.v11i1.612>
- Daniel Rika, & Suvajit Banerjee. (2021). *Best Welding Gloves: Keep Your Hands Safe From the Heat*.
- Dea, D. I., Nefilinda, N., & Putri, R. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. *EL-JUGHRAFIYAH*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24014/jej.v3i1.19331>
- S.Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ; Pustaka Belajar.
- Fadilah, A., Nurzakiyah Rizki, K., Kanya Atha, N., Hidayat Putri, S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra*, 5, 181–189.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Hayati Umi Faridah, T. (2022). ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR. *Journal Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta*, 8–15.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M. & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Jeffus, & Larry. (2012). *Welding and Metal Fabrication*. Cengage Learning, Inc.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kharissidqi Tegar, M., & Firmansyah Wahyu, V. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- L, S. S. K. W., Karunaratne, M., & Pathirana, S. (2019). Technical Papers. *Annual Sessions of IESL*.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK NEGERI 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Mazna, U., Nazirah, F., Farhana, I., & Marsitah, I. (2024). Perencanaan Pembelajaran Yang Interaktif Dalam Menumbuhkan Critical Thinking Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.793>

- Moniz, & Miller B.J. (2004). *Welding Skills Third Edition*. American Technical Publisher.
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v7i2.67>
- Nuraeni, A., Solihatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Anekdote Fase E 7 SMA Negeri 1 Bayah*. 4(2), 103–112.
- Nurhalisa, S., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37–45.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Temuan Belajar Peserta didik. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & sayidiman, sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1; Vol. 1, Nomor 1). Badan Penerbit UNM, Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/25438/>
- Pasca, P., Pada, P. C., Sdn, G., & Nur, S. (2023). *Siparakaya Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan ajar Interaktif dengan*. 1(2), 119–125.
- Putri, F., & Nurjannah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Tema ekosistem Kelas V SD. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA*, 8(1), 19–27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v8i1.2173>
- Putri Nur Septiyawati, D., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rasagama, I. G. (2020). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GETARAN BERBASIS VIDEO YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA

POLITEKNIK. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS (JPS)*, 8(2), 91.
<https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>

Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>

Savitri, O., Sudarman, S., & Sutrisno, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1072-1085. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11171911>

Setyowati, E., & Na'am, M. F. (2020, March). AnSeries Software Utilization for Semarang Batik's Motives in the Improvement of the Batik Industry. In 4th International Conference on Arts Language and Culture. Atlantis Press. (ICALC 2019) (pp. 32-41).

S, E. P. W. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Belajar.

Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Unimed.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.

Sugiyono, (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)

Susanta, K., & Syauqi, K. (2023). *DASAR-DASAR TEKNIK PENGELASAN DAN FABRIKASI LOGAM*. <https://buku.kemdikbud.go.id>

Taniz, A., & Hemil, E. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva*. 1(2).

Trimansyah. (2021). *KECENDRONGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. *FITRAH Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13–27.

Tri, S. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.

- Urip, P. (2008). *Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK*. In.
- Wahyuni, E., & Soeparto, S. (2023). THE EFFECTIVENESS OF TEACHING LISTENING WITH A BLENDED-BASED CANVAS MODEL AT THE UNIVERSITY LEVEL. *Premise: Journal of English Education*, 12(1), 76. <https://doi.org/10.24127/pj.v12i1.5033>
- Widuri, Widuri & Fatimah, Ade & Purba, Azrina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*. 7. 799-806. [10.31539/intecom.v7i3.10218](https://doi.org/10.31539/intecom.v7i3.10218)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 78–89. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Zebua, N. (2023). *Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik*. 2(1), 229–234.