

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2006). *Pengembangan Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asim, A. (2015). *Pengembangan Pendidikan Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York : Springer
- BSNP. (2006). *Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1-8
- Depdikbud. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional*.
- Fanani, N. A., Dia, A., Sari, I., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., & Karakter, P. (2024). *ISSN 3030-8496 Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 1(2), 21-32.
- Fadhilah, F. H., Ardianti, S. D., Kuryanto, M. S., & Zoom, A. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom dalam E-learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5 (6) 1657-1664
- Harida, Hasanah Nur, & Anas Arfandi (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di SMK. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 402-411
- Hamka. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Natural science and integration*, 19-33
- Idwati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 745-751
- Moh.Zaiful, d. (2019). *Prestasi Belajar*. Jawa Timur : Literasi Nusantara

- Mu'inah. (2019) Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif dalam pembelajaran daring IPA pada masa pandemi covid-19. *Penelitian dan pengabdian inovatif*, 1203.
- Nurrita, T., (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *MISYKAT*, 3 (1) : 171-210
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022) Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA- Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48-53
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Hamalik, Oemar. (2003). *Media Pendidikan*, Cetakan VI, Bandung : PT. Citra Aditya Pelangi, G., (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. *Jurnal Sasindo UNPAM Universitas Pamulang*. 8 (2) : 79-97
- Prasetyo, T. (2014). *Pengembangan Pendidikan Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* : Yogyakarta DIVA Pers.
- Putra, A. (2011). *Kajian Pustaka Pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmatullah dkk. (2020). *Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva*. Pendidikan ekonomi Undiksha, 12 (2), 317-327
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal*, 5(1), 129-136.
- Sakti, Irma, dkk. (2022). Menggunakan *Canva* Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Phi*.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Septianingsih Aisyah, (2020). *Pengembangan E-modul Dengan Menggunakan Media Canva Dan Kalkulator Casio Classwiz Pada Materi Fungsi Naik dan Fungsi Turun*. Skripsi Moda Daring Best Practice

- Silitonga, P.M., (2011), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, UNIMED, Medan
- Sriadhi. (2018). PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN Konten Konstruksi. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran, July*, 1–14.
- Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tafonao. (2019). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Komunikasi Pendidikan*, 104
- Tanjung Elvira, Faiza Delsina. (2020). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. E - ISSN:2302-3295. Vol, 4 No. 2.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2020). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85. ISSN: 2302-3295.
- Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Zilwu, D., Novita, S., Lase, P. E., & Zega, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 06(01), 4068-4105
- Zawe, R., & Elfizon, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (1) : 770-74