

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Rosdakarya Offset.
- Attar, F. K. (2024, Mei 2). *Data Pengguna Internet di Indonesia 2024 Meningkat Drastis*. Retrieved Juni 2024, from inilah.com: <https://www.inilah.com/data-pengguna-internet-di-indonesia-2024>
- Asmita, A., Dela Yulianti, Dwi Agus Kurniawan, & Maison, M. (2022). Analisis Permasalahan Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fisika di MAN 1 Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 170–177. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.556>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media.
- Dina, I. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Elisa Mawarni, Yulianti, P. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42–51.
- 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. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.1013>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4, 2685–2454. www.aging-us.com
- 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>

Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Kurniawati, Y. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan, Bidang Ilmu Pendidikan Kimia*. Cahaya Firdaus.

Kustandi, C. &. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.

M. Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar. *Jurnal Kwangsan*, 1(9).
file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf

Monoarfa, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.

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

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva for Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.

Pratama, R., Alamsyah, M., S, M. F., Marhento, G., & Jupriadi. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA. *Biological Science and Education Journal*(ISSN 2774-6267). doi:10.30998/edubiologia.v3i1.16070

Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>

Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125.
<https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>

Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *IJSSE : Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 1–7.

<http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/49-54>

- Rabiah, S. (2015). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. 1–7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>
- Rahayu Mintarsih, R., & Dwanda Putra, L. (2023). Indonesian Journal of Primary Education Development *Canva*-based Interactive Learning Multimedia of English Subject for 3 rd Grade in Elementary School. © 2023-*Indonesian Journal of Primary Education*, 7(2), 167–180. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Riduwan. (2020). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Rohmatillah, R. A. (2023). Problematika Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 409. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1300>
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik The Relatinship Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning. *Educorio*, 1(1), 117–122. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- S, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, A., & ... (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 1, 57–68. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jtlp/article/view/31633>
- Shadhiah Fahru, A. R., Astija, A., & Jamhari, M. (2023). Development of *Canva* Application-Based Learning Media on Excretion System in MTS An-Nur Buuts School, Palu. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6(09), 5405–5409. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i9-07>
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- T, S. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Retrieved from Romisatriawahono.Net.: <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). *Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Yuniastuti, M. &. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial*. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.