

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. I. P. (2022). *Model Pembelajaran E-Split Classroom untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar*. PT Nasya Expanding Management.
- Adi, M. S. (2020). *Membuat Desain Cantik Dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Ardiansyah, A. A., & Nana. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/24245/pdf>
- Ariani, N., & Deny, H. (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. PT Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, N. R., Yanitama, A., Listiaji, P., Akhlis, I., Hardianti, R. D., & Kurniawan, I. O. (2021). *Pengembangan Media dan Alat Peraga Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Pustaka Rumah Cinta.
- 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.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, M. I., & Yusnidah. (2020). *Revolusi Pendidikan Tinggi Di Era Industri*. Deepublish.
- Inabuy, V., Sutia, C., Maryana, O. F. T., Hardanie, B. D., & Lestari, S. H. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Deepublish.

- Kamila, Z., & Kowiyah. (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>
- Kementerian pendidikan dasar dan menengah (Issue 021). (2025).
- Latifah, Triwoelandari, R., & Irfan, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Pembelajaran IPA Berbasis Stem untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa MI/SD. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 9(1), 32–43. <https://doi.org/10.32699/spektra.v9i1.317>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Musfiquon, & Lamiran, S. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakarya.
- Nasional, B. N. (2009). *Pedoman Petugas Penyuluhan P4GN Di Lingkungan Hukum*.
- Nasional, D. P. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah sebagai dasar pengklasifikasian jenis materi ke dalam fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, yang juga selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasiona.
- Nofianto, R., Andrizal, & Wagino. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Memperbaiki Sistem Starter dan Pengisian Berbasis Software Lectora Inspire pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di Sekolah Kejuruan. *Automotive Engineering Education Journals*, 7(1), 2. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/poto/article/view/3528>
- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. PT Multi Kreasi Satudelapan.
- Nurhalisa, S., & Sukmawarti. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 38. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/386%0Ahttps://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/download/386/329>

- Pratiwi, U. (2020). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*. DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Purnama, E. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Melalui Pendekatan Discovery Learning Kelas IV SD/MI. (*Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Purnamawanti, U., Herawati, & Widyasari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di MI AL Khoeriyah Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 74–93.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Renti, M., Asikin, N., & Nevrita. (2020). VALIDITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATERI INVERTEBRATA KELAS X SMA. *Skripsi. (Doctoral Dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji)*, 403–408.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Computer*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, T. K. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu\\_Kurnia\\_Ambar\\_Sari\\_1501050137\\_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI_-_Perpustakaan_IAIN_Metro.pdf)
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Kencana.
- Silahunuddin, S. (2016). Media Teknologi dan Implikasinya Dalam Pengembangan Pendidikan. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 199–207. <https://doi.org/10.22373/crc.v2i1.760>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. CV Jejak.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata

Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteknika (Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Thiagarajan, Si., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.

*Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003 : (UU RI No.20 Th.2003)*. (2005). Jakarta : Sinar Grafika.

Widianti, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Canva Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung. *Skripsi*.

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuntitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.

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>

