

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. "Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8.3 (2022)
- H, N. & Bramastha, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Ada Mata Pelajaran Geografi Melalui Model *Project-Based Learning* Di Sma Negeri 1 Gombong. *jurnal edu curio*,1(2). Retrieved from <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>.
- Anisatun, H. Dkk. (2023). Penggunaan *Aplikasi Canva* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Education*. 9 (2).
- Anis Wahdati Sholekah. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>
- Citradevi, C, P. 2023. *Canva* Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Jurnal dikpora.jogja*, 8 (2).
- Dewi, R. M. (2022). Kelebihan dan Kekurangan *Project-Based Learning*-based Learning untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19 (2).
- Faradila, C, P, & Erwin, R, S. 2022. Penggunaan Media Poster Dalam Pembelajaran PPKn di Keras Tinggi. *Jurnal Riset pendidikan Dasar*, 3 (2).
- Furqon Al Hadiq, Muhammad, Gilang Mas, R, & Sri Rahayu, Devi. (2022) Pengaruh Model *Project-Based Learning* Terhadap kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal of Elementary Education*, 5(3).
- Harahap, N. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Kognitif, Motivasi, Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Konsep Ekosistem Di Mtsn Model Banda Aceh. *E-Jurnal Visipena*, IV (2).
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif tentang Peran Model Pembelajaran PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>
- Hindriyanto, A. R. Utaya, S. & Utomo, H, U. (2019). Pengaruh Model *Project-Based Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Geografi. *jurnal pendidikan*, 4(8), 1092- 1096. Retrieved from [Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan \(um.ac.id\)](http://Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan (um.ac.id)).
- Irwandi, R. S. N. dan. (2021). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Project-Based Learning (PjBL)*. 4, 2.
- Irwanita, D. Nefilinda. & Putri, E, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis *Aplikasi Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak. *El-Jughrafiyah*, 3 (1).
- Karimun, M & Syafi. 2021. Desain Poster Digital Karya Siswa Kelas X Mipa 2 Sma Negeri 3 Demak. *Jurnal Unnes*, 10(02).
- Khairunnisak, dkk. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan *Aplikasi Canva*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5 (1).

- Kusadi, N, M, R. Sriatha, I, P. & Kerthi, I, W. (2020). Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Terhadap Keterampilan Sosial dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1):18-27.
- Maisyahrah & Mai, L, S. (2022). Penerapan Model *Project-Based Learning* (Pjbl) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *e-JIPSDStats*, 10 (3).
- Maiyena, S. 2013. Pengembangan Medua Poster Berbasis Pendidikan Karakteristik Materi Global Warming. *Journal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 3(1)
- Maria, A., Cahya, A., & Musthafa, A. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Agama Islam Melalui Media Animasi Berbantuan Aplikasi Canva. *c*, 1–14. <https://doi.org/10.37968/masagi.v3i1.661>
- Martina Lona, J. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 90–95. <https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p090>
- Munawaroh, S. L. (2024). Implementasi Pembelajaran Model *Problem Based Learning* Berbantu Aplikasi Canva Untuk Kibin Siti Laelatul Munawaroh pembelajaran . Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan proses kognitif , afek. *JGURUKU: Jurnal Penelitian Guru*, 2, 148–158.
- Murniarti, E. (2021). Penerapan Metode *Project-Based Learning* Dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 3(1), 369–380.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1-10.
- Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186.
- Nofrion. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode “Jumping Task” Pada Pembelajaran Geografi. *Jurnal Geografi*, Vol 9, No(June),11–20.
- Pasaribu, P, A, P. & Halim, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (Pjbl) Terhadap Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Kelas X MIA SMAN 6 Binjai Tp 2018-2019. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6 (1),10-17.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang sma/ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Pramiswari, E. D., Suwandayani, B. I., & Deviana, T. (2023). Analisis Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Sd Muhammadiyah 03 Assalaam. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 212–224. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.343>
- Putri Rahmadhani, & Ardi, A. (2024). Studi literatur: Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5153–5162.

- Rahayu, M, S (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis *Aplikasi Canva* Dalam Bentuk Poster Di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.
- Rahmadani, N. & Indri, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendektan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 Sd. *j.scholaria*, 7 (3).
- Rahmasari, E, A. & Yogananti, A, F. (2021). Kajian Usability *Aplikasi Canva* (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Jurnal Desain Kominikasi Visual & Muultimedia*. 7 (1).
- Ramli, M. (2012). Media dan Terknologi pembelajaran. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Resmini, S., Satriani, I., dan Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan *Aplikasi Canva* Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4 (2), 335-343. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Rifai, Muh Husyain. 2017. Pemilihan Media dalam Pembelajaran Geografi dimuat dalam *Jurnal Edudikara*, Vol 2 (2); Juni 2017. p.125-136
- Rika,N. dkk.(2019). Pengaruh Model *Project-Based Learning* Terhadap High Order Thinking Skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7 (2).
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rizanta, G, A. & Meilan, A. (2022). Pemanfaatan *Aplikasi Canva* sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding.ikipgribojonegoro*, 2 (1).
- Sakilah, dkk. (2020). Pengaruh *Project-Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Sekolah Dasar Negeri 167 Pekanbaru. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*,4(1), 127- 142.
- Sulistyowati, Fine, R & Diana, E, H. (2020). Pengaruh Model *Project-Based Learning* Berbasis *Etnosains* Tema Ekosistem Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6 (2).
- Sumartono, dkk. 2018. Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan. *Journal Komunikasi*. 15 (1).
- Triani,W., Zukkarnian. & Kurnia, R. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Geografi. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/249604-pengaruh-model-pembelajaran-Project-Based-Learning-base-85a68037.pdf>.
- Uba, L, I. Pamungkas, B, T, T. & Sukmawai, S. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Digital Dengan *Aplikasi Canva* Pada Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Di SMAN 5 Kupang.*jurnal geo*,18 (2),153-170.
- Urqan Ishak Aksa, dkk. (2019). Geografi Dalam Perspektif Filsafat Ilmu *Majalah Geografi Indonesia*, 33(1), 43- 47.
- Uswantu, D. Fine, R. & Mila, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Berbasis *Etnosains* Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 03 Lebak Jeparu Jawa Tengah, *Dwijaloka*, 11 (1).
- Widodo & Lusi, W. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII A Mts

- Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, XXVII (49).
- Yamin, M. (2013). Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yoga, A, S, P. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran PKN Menggunakan Analog Gamelan Gong Kebyar Di SMP Negeri 2 Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yusandika, A, D, dkk. 2018. Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya. *Journal radenintan*, 01 (3), 187-196.

