

DAFTAR PUSTAKA

- Al lamri, Ichas Hamid dan Tuti Istianti Ichas. 2006. Pengembangan Pendidikan. Nilai dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Ambarita, T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inside-Outside Circle untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.24114/antro.v3i1.7494>
- Aminoto, T., & Pathoni, H. 2014. “Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi”. *Jurnal Sainmatika*, 8(1): 13-29.
- Amri, Z. (2023). The Use of the Canva Application Learning Media in the Fiqh Learning Process. 10(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um031v10i1203p001>
- Angraini, S., & Pramika, D. (2022). Hubungan Keaktifan Bertanya Siswa dengan Hasil Belajar Ekonomi di SMA Negeri 1 Air Salek. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 6(1), 74. <https://doi.org/10.31851/neraca.v6i1.8358>
- Arikunto, S. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, M. S. (2015). Peningkatan Keterampilan Bertanya Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Slungkep 03 Menggunakan Model Discovery Learning. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p10-23>
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

- Bakri, N.F., dkk. 2021. "Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online". *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1): 1-10.
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdikbud. 2001. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Puskur Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin. 2014. *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*. Juliwi Vol. 1, No. 4
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hanipudin, Sarno. 2020. "Konsep Guru Modern dalam Pendidikan Islam". *Al-Munqidz : Jurnal Kajian Keislaman*, 8(3): 338-357.
- Junaedi, Sony. 2021. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication and Technology". *Bangun Rekaprima*, 7(2): 80-89
- Kemmis and Taggart. 1990. *The Action Research Planner*. Victorio: Deakin. Univ Press.
- Kusrianto, A. (2013). *Business Presentation*. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Mandasari, N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SDN Pandean Lamper 02 Semarang. *Jurnal Paedagogy*, 8(3).
- Margareta, R. S., & Wahyudin, Agus. 2019. "Pengaruh Motivasi Belajar, Perfeksionisme dan Keaktifan Berorganisasi Terhadap Prokrastinasi Akademik Dengan Regulasi Diri Sebagai Variabel Moderating". *Economic Education Analysis Journal*, 8(1): 79-94.
- Maryunani, M. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Canva untuk Kelas VI SDN

- Krengembangan Selatan III Surabaya. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4): 190-196.
- Nurannisaa, S. 2017. "Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Proses Pembelajaran". *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 48-59.
- Pelangi, Garris. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2): 79-96.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohayati, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Journal of Social Science Education*, 3(2).
- Royani, M., & Muslim, B. (2014). Keterampilan Bertanya Siswa SMP Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz pada Materi Segi Empat. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.20527/edumat.v2i1.586>
- Sadiman, A. S., dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., dkk. 2014. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surapnata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Susilana, Rudi., & Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tafanao, T. 2018. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2): 103-114.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika". *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2): 79-85.
- Triningsih, D. E. 2021. "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek". *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1): 128-144.
- Udin S. Winataputra, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wiyanti, D. T., dkk. 2021. "Application of Mobile-Based Visual Content for Schools During a Pandemic". *PRISMA* 4: 508-513.

