

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Putri Wiryani, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Social Science Education Journal*, 8 (1), 25–37. <http://repository.unsri.ac.id/54840/>
- Agus Suprijono. (2015). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aingindra. (2013). Definisi teknologi, (online), <http://www.aingindra.com/definisi-teknologi.html> diakses pada tanggal 10 Maret 2023
- Alessi, S. M. & Trollip, R. S. (2001). Multimedia for learning: Methods and development (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asyar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Baharuddin, dkk. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA. *Journal of Islamic Education* 1(2), 100.
- Daryanto. (2009). Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif. Jakarta: Publisher.
- Daryanto. (2011). Model Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Diana, P., & Jaya, P. (2021). Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Jurnal Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(1), 32–39.

<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>

Duffy and Rochler. (1989). *Improving Classroom Reading Instruction*. New York: Random House

Gagne dan Briggs. (1979). *Pengertian Pembelajaran*.
[http://www.scribd.com/doc/50015294/13/B-Pengertian](http://www.scribd.com/doc/50015294/13/B-Pengertian-pembelajaranmenurut-beberapa-ahli)
 pembelajaranmenurut-beberapa-ahli (diakses pada tanggal 5 Maret 2023)

Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
<https://doi.org/10.1119/1.18809>

Hamdani. 2005. *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Cipta.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Heinich, R. Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional media and technologies for learning* (5th ed). Englewood Cliffs: A simon & Schuster Company.

Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidias*, 2(6), 1412–1417.

Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>

Mayer, R.E. (2009). *Multimedia learning* (2 rd ed). New York: Cambridge University Press.

Merril, M.D. (1994). *Instructional design theory*. New Jersey: Educational Technology Publication.

- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Pebriyanti, I., M., L., S., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. 10(1), 50-58.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 18–28.
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65–85. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v4i2.377>
- Rahadian, Dian. "PERGESERAN PARADIGMA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN TINGGI." *JURNAL PETIK* 2.1 (2016): 1-7.
- Richey, S. a. (1994). *Instructional Technology*. Washington DC: AECT.
- Roziqin, Muhammad Zainur. (2007). *Moral Pendidikan di Era Global; Pergeseran Pola Interkasi Guru-Murid di Era Global*. Malang: Averroes Press. *Science Educator*, 2,1–9.
- Salam, M. Y., & Adam Mudinillah. (2021). Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101–111. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.20650>
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2013). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardjo. (2008). Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Prodi Teknologi Pembelajaran. PPs. UNY.
- Suryosubroto. (1997). proses belajar mengajar di sekolah, (Rineka Cipta, Jakarta)
- Suudjana, Nana. (2002). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syah. (2003). Minat Belajar. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Suyono dan Hariyanto, (2014). Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Wardana, W., A., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat Smp. JURNAL NALAR PENDIDIKAN, 10(1), 71-79. <https://ojs.unm.ac.id/nalar>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adhariyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>