

DAFTAR PUSTAKA

- Agresti, A., & Finlay, B. (2009). *Statistical methods for the social sciences*.
- Ahmar, D. A. P. (2012). Pelaksanaan pembelajaran IPA berbasis lingkungan alam sekitar kelas III di SD Islam Terpadu Ibnu Mas'ud Kulon Progo. *Skripsi*, 20, 10–38. <https://eprints.uny.ac.id/8597/>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media pembelajaran visual menggunakan canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Arcentales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Cienciamatria*, 6(3), 115–138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian pendidikan*.
- Aseka, S. S. (2022). *Pengaruh penggunaan media canva*.
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2020). Pengembangan medpen bareta pada materi barisan dan deret aritmatika. *Kajian Teori*, 3, 103–111.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 586–595.
- Azizah, T. (2013). *Penggunaan software proteus sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan materi pemrograman mikrokontroler*.
- Basyari, A. (2013). *Hubungan antara minat dan prestasi belajar sejarah dengan kesadaran sejarah siswa MAN Yogyakarta III*. 23–35.
- Baxter, R., Hastings, N., Law, A., & Glass, E. J. . (2008). Pengertian proses pembelajaran pembelajaran. *Animal Genetics*, 39(5), 561–563. [https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB 2-06208241034.pdf](https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB%202-06208241034.pdf)
- Biantoro, R. N. (2022). *Pengaruh tingkat penyesuaian diri dan dukungan sosial terhadap hasil belajar matematika siswa di era new normal*. 1–23.
- Canva. (2022). *Canva*. 2022.

- Chania, Y., Haviz, M., & Sasmita, D. (2020). *Hubungan gaya belajar dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi Kelas X SMAN 2 Sungai*. *Jurnal of Sainstek*, 8(1), 77–84.
- D. Dwiyo, W. (2016). *Pembelajaran visioner* (C. D. Rosikah & B. S. Fatmawati (eds.)). PT Bumi Aksara.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Djamarah, S. B. (2011). *Pengertian belajar ciri-ciri belajar belajar dalam sudut pandang teknologi pendidikan*. 1–8.
- Djonomiarjo, T. (2020). *Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar*. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). *The perception of using technology canva application as a media for english teacher creating media virtual teaching and english learning in Loei Thailand*. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Faizah, S. N. (2017). *Hakikat belajar dan pembelajaran Silviana*. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume, 1(2), 176–185. [file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223 \(1\).pdf](file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223%20(1).pdf)
- Falah, M. (2021). Digitalisasi pada program kampus merdeka untuk menjawab tantangan SDGs 2030. *Sultan Agung Fundamental Research Journal*, 2(2), 87–94. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/safjrj/article/view/17991%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/safjrj/article/download/17991/6084>
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.
- Fatimah, A. R. (2021). Pengaruh Virtual tour museum sebagai media pembelajaran terhadap capaian kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA

- Negeri 1 Menganti – Gresik. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah Volume, 10(3)*, 1–26.
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226–233.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Kencana.
- Harari, Y. N. (2018). *21 Lessons for the 21st century*.
- Hardianti, & Dini, R. (2013). *Hubungan antara aktivitas belajar dengan menggunakan metode group investigation terhadap hasil belajar kognitif ips siswa kelas viii SMP Negeri 1 cawas*. 8–30.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Idham, S. M. dan M. (2017). *Strategi belajar-mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Kementrian Pendidikan, Riset, dan T., Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, & Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (2023). *Kurikulum Merdeka*.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/#alur>
- Khafid, M., Kunci, K., Belajar, D., Keluarga, L., & Belajar, H. (2007). Fakultas Ekonomi Unnes. Pengaruh Disiplin belajar dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Juli*, 2(2), 185–204.
- Kosanke, R. M. (2019a). Analisis penerapan manajemen kelas pada pembelajaran di SDN Minggiran 1 Kabupaten Kediri. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 20, 9–32.
- Kosanke, R. M. (2019b). *Pengaruh model pembelajaran LSQ (Learning Start With A Question) terhadap hasil belajar peserta didik Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Multimekanik Masmur Pekanbaru*. 30–41.

- Menacho–Vargas, I., Rojas, M. L. R., García, U. C., Aybar, H. N. C., & Sánchez, W. D. (2022). *Canva and Collaborative Learning in Virtual Environments with Students from the Private Universities of Lima-Peru*. *NeuroQuantology*, 20(5), 626–632. <https://doi.org/10.14704/nq.2022.20.5.nq22217>
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, “Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19”*, 181–188.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar*.
- Monks, Knoers, & Harditono, S. R. (2004). Psikologi Perkembangan. *Yogyakarta: Gajah Mada University Press*.
- Muharomah, A. (2020). *Pengaruh motivasi belajar dan lingkungan sekolah terhadap efektivitas pembelajaran dan implikasinya terhadap hasil belajar (Survei pada Siswa Kelas X, XI dan XII IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA/MA Se-Kecamatan Sukaraja Tahun Ajaran 2019/2020)*. 1–23.
- Nasution, A. (2020). Bahan ajar FSA angkatan ke-21 tahun 2020 pengujian hipotesis. *Pusdiklat.Bps.Go.Id*, 4.
- Nopiasari, S. (2021). *Peningkatan hasil belajar pai melalui metode student faciliator and explaining pada siswa Kelas V SD Negeri 02 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang*.
- Nurcahyati, S. (2017). Meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam melalui strategi word square pada siswa SMP Negeri Satap 2 Konawe Selatan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 11–33.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara kedudukan media pembelajaran*.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil

- Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- OECD. (2019). *Learning Compass 2030*. 12. www.oecd.org/education/2030-project
- Pabichara, K. (2013). *10 Rahasia Pembelajar Kreatif*. Zaman.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2020-2035, Kemdikbud 1 (2020).
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304482/lainlain/buku-peta-jalan-pendidikan-indonesia.pdf>
- Pohan, J. E. (2019). *Filsafat Pendidikan: Teori Klasik Hingga Postmodernisme dan Problematikanya di Indonesia*. PT Rajagrafindo Persada.
- Pratomo, A. (2020). *Modul Geografi SMA Kelas X KD 3.5 dan 4.5*. 1–40.
- Propiona, J. K. (2021). Implementasi Aksesibilitas Fasilitas Publik Bagi Penyandang Disabilitas. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 10, 1–18.
<https://doi.org/10.20961/jas.v10i0.47635>
- Putri, T. D. (2019). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang. -, 7(2), 1–16.
- Ramadhani, E. A., & Wulandari, R. S. (2021). Pengaruh Permainan jepit Angka terhadap kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10.
- Riana, C. (2012). *Media Pembelajaran*.
- Rosyana, T. (2022). *Komponen Pembelajaran*. Departemen Informasi Teknologi Dan Biro Administrasi Akademik Dan Kemahasiswaan IKIP Siliwangi.
- Sadiman, A., Rahardjo, Haryano, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan:*

- Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Rajagrafindo Persada.
- Setiawati, T. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Quick On The Draw Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar dan Rumusnya (PTK di KELAS V SDN Sindanglaut 01 Kec. Carita Kab. Pandeglang)*. 9–23.
- Socia, A. D. K. dan M. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi dengan Materi Litosfer dan Pedosfer untuk SMA Kelas X. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/socia.v11i1.5284>
- Sugiono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, RnD dan Penelitian Tindakan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*.
- Sulistyo. (2013). Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Kenampakan Alam dalam Pembelajaran IP. *Pendidikan*, 10(1020030), 23.
- Suparyanti. (2014). *Pengaruh partisipasi mengikuti ekstrakurikuler terhadap hasil belajar siswa dalam bidang tepadu Kelas IX DI SMPN 1 Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar*. 9–30.
- Adisusilo, S. (2012). *Pembelajaran Nilai Karakter*.
- 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>
- Taringan, R. M. R. B. (2019). Pengaruh sarana dan prasarana sekolah terhadap prestasi belajar siswa Kelas V SD Negeri Kec. Tiga Binanga Tahun Ajaran 2018/2019. *Universitas Quality*, 4(80), 4.
- Tohirin. (2009). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. 5(1), 145–151.

- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Utami, Y., & Suriyani Djamdjuri, D. (2021). Students' motivation in writing class using of canva: students' perception. *English Journal*, 15(2), 83. <https://doi.org/10.32832/english.v15i2.5536>
- Wa'dah, S. (2021). Pengembangan modul litosfer untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran geografi pada Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3166>
- Wahyuni, D. S. (2019). *Pengaruh Kontribusi Dana Tabarru' terhadap Surplus Underwriting PT. Prudential Life Assurance Unit Syariah tahun 2012-2016*. Universitas Islam Negeri SMH Banten.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish Publisher.