

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., Fatoni, A., & Wahyudi, W. E. (2026). OPTIMALISASI MODEL PEMBELAJARAN RADEC TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI. *TA'LIMUNA : Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 37–48.
- Alex Warm Up Challenge. (2026, April 4). 4K immersive interactive warm-up | POV Subway Surfers Run 🚇 | Viral challenge | Fun workout [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gQT0C2cxmhw>
- Alfandi, M. R., & Cahya, S. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dan Liveworksheet Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran Kelas X Bd Smkn 1 Jombang. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 6(3), 791. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v6i3.20091>
- Alma, B. (2018). Manajemen pemasaran dan pemasaran jasa (Edisi revisi). Alfabeta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Arthawan, I. P. A. Y., Suyasa, P. W. A., & Wahyuni, D. S. (2020). Pengembangan Konten Pembelajaran dengan Model Blended Learning pada mata Pelajaran Informatika. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3), 172–184.
- Ashar, Fahreza, M., & Iskandar, A. A. (2024). PEMANFAATAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(3), 193–199.
- Ato, K. khoirul, & Putra, R. A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK PGRI 1 TULUNGAGUNG. *Reskilling: Journal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55–64.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Dhobith, A., Ratnasari, D., & Latipah, E. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Langsung Interaktif dalam Pengajaran Materi Berbentuk Konsep pada Mata

- Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Fadjeri, A., & Nurchayati, A. D. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.1955>
- Fentari, R., Ermawati, E., & Primawati, Y. (2023). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidik Melalui Model Kooperatif Tipe Picture and Picture. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3618–3625.
- Fitria, Sunismi, & Fuady, A. (2024). Validity of interactive media to strengthen understanding concepts in integer class vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 69–79.
- Hamidah, N., & Setiawan, W. (2019). Analisis minat belajar siswa sma kelas xi pada materi matriks. *Journal On Education*, 01(02), 457–463.
- Hanan, A. A., Virskya, A. F., Cahyaningrum, E. N., & Setiadi, H. W. (2025). Peran Canva sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(03), 2533–2541.
- Hasijazh, N., Cahyani, A. T., & Setiadi, H. W. (2025). Studi Literatur: Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner (JPIM)*, 02(03), 2560–2569.
- Hapsari, A. T., Kartika, H., & Noverli, M. F. (2026). Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi statistika SMP kelas VIII. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 8(2). <https://doi.org/10.29303/jm.v8i2.12073>
- Hayatina Ramadhan. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/PROTASIS.V2I2.98>
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Berpikir Kritis

- Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 823–834.
- Heraya, A. H., Husnaya, S. Z., & Sulistiowatiningsih. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPA Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas 4 SD Tegaldowo. *Journal on Education*, 07(01), 4148–4157.
- Hurrain, F., Abdurrochman, M. F., Sa'adatuddaroeni, Lutihayu, N. P., & Anbiya, B. F. (2026). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Canva Sebagai Media Pembelajaran. *JIES (Journal of Islamic Education Studies)*, 4(2), 130–138.
- Idris, I., Wahid, A. N., Kusuma, T. D., & Sahono, M. N. (2026). Analisis Peran dan Efektivitas Multimedia dalam Transformasi Pembelajaran Modern. *Router : Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 4(2), 1–13.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2017). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar , Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1).
- Irmawati, Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 145–152.
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19(Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5150–5161. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I4.3106>
- Kaimarehe, J. M. C., Faslah, R., & Riyantie, M. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS CANVA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS XI MPLB SMKN 62 JAKARTA. *AL-IRSYAD : Journal of Education Science*, 5(1), 503–514.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2021). Principles of marketing (18th Global ed.). Pearson.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2022). Marketing management (16th ed.). Pearson.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022).

- Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/JCV.V2I2.1516>
- Kusyana, K., Muzfirah, S., & Haryadi, R. N. (2024). Efektivitas dan Kendala Penggunaan Media Digital Dalam Pengajaran Bahasa. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 92–102. <https://doi.org/10.23969/wistara.v5i1.13954>
- Lahamado, I., Lukman, & Zulfuraini. (2025). Analisis Literatur : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596.
- Lindang, R., Bhoke, W., & Wewe, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Media Kartu Angka Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngada. *Jurnal Cendekia*, 08(03), 2039–2050.
- M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, K. M. Z. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Ma'arip, M. R. R., Fitria, P. E., Amin, S. A. Al, Nurussama, A., & Rahayu, T. G. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Canva Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Menggunakan Teori Bruner Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4).
- Mahmuzah, R., Zahara, Y., Ningtiyas, F. A., Sinaga, N. A., Saragih, N. J., & Aufa, Z. Y. (2024). Analisis Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Smart Apps Creator Bermuatan Literasi Numerasi. *Jurnal Serambi Ilmu*, 25(2), 322–343. <https://doi.org/10.32672/jsi.v25i2.2244>
- Mahnun, N. (2020). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). In *Jurnal Pemikiran Islam* (Vol. 37, Issue 1). <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.

<https://doi.org/10.31219/OSF.IO/SVU73>

- Malik, R. M., Jalal, A., & Waliyanti, I. K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Matriks Ditinjau dari Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(3), 219–235. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v2i3.5144>
- Mariana Puspitasari, Nurwahidin, M., & Herpratiwi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMKN 1 Bandar Lampung. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Materi, P., Dan, R., Di, F., & Pasuruan, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CLASSPOINT PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI DI SMPN 4 PASURUAN. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 46–55.
- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Meilinda, V., & Suprayitno. (2025). Pengembangan Media Infografis Interaktif Kreativitas Menggambar Motif Dekoratif Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV SDN Purisemanding 1 Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(3), 679–693.
- Milo, K., Dhiu, P., & Laksana, D. N. L. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN SISWA DI SDK REGINA PACIS. *JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)*, 4(1), 96–103.
- Nida Winarti, Maula, L. H., Amalia, A. R., Pratiwi, N. L. A., & Nandang. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 552–563. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2419>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri

- Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurhidayat, F., Saptono, A., & Herlith. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Membedakan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sman 1 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran Dan Akuntansi*, 2(3), 1–8.
- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan*
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pemerintah Republik Indonesai. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. R. I. (2022). *Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Belajar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pratiwi, A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Srimulyo Natar*. Universitas Lampung.
- Prihatni, Y., Juselani, N., & Pardimin, P. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik yang mengintegrasikan literasi dengan pendekatan scientific mata pelajaran IPA. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.30738/wd.v7i1.2725>
- Purba, D., & Nura, A. (2022). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 7 Medan. *Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & SDM*, 3(2), 79–95. <https://doi.org/10.47747/jnmpsdm.v3i2.873>
- Puspitasari, D. K., Faslah, R., & Adha, M. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X DI SMK TUNAS PEMBANGUNAN. *Cendikia : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*,

2(9), 714–723.

- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I3.2714>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmasari, A., Hilaliah, D., Kusuma, D., Patmalah, D., & Kholasoh, S. (2025). MENGATASI KESENJANGAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN SISWA. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING*, 2(3), 583–590.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Ryu, Y. (2022). Critical Inquiry With Children as an Unlearning Process: A South Korean Case of Critical Inquiry Centering Learning From Children. *International Journal of Qualitative Methods*, 21, 1–13. <https://doi.org/10.1177/16094069221075442>
- Sabilla, S., Saptono, A., & Pratama, A. (2022). Development of Contextual-Based Audio Visual Learning Media on Taxation Materials At SMAN 38 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran, Dan Akuntansi*, 7(4). <https://doi.org/10.21009/jpepa.0401.16>
- Safitri, R., Ahmad, S., & Kesumawati, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Pendidik di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 389–398.

- Salkeri, F. K., Sentosa, S., Tilotama, A. R., Ikhwan, R. M. R., & Sunaryo. (2025). PERAN CANVA DALAM MENDUKUNG PENYUSUNAN RENCANA BISNIS YANG SISTEMATIS DAN KREATIF. *KREANOVA: Jurnal Kreativitas Dan Inovasi*, 5(3), 98–108.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Samad, I., Febryanti, & Wibowo, A. (2026). Inovasi Pembelajaran Matematika : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Matematika*, 7(1), 259–273.
- Sambadha, T. O., Zahara, E., Samiha, Y. T., & Afriantoni. (2025). Optimalisasi Penggunaan Platform Digital untuk Mendukung Pembelajaran Mendalam ( Deep Learning ): Studi Kasus di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Palembang. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(3), 32907–32917.
- Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 19108–19116.
- Savitri, O., Sudarman, & Sutrisno. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1072–1085.
- Sernovitz, A. (2012). Word of mouth marketing: How smart companies get people talking (Revised ed.). Greenleaf Book Group Press.
- Setiyana, T., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Media Kartu Dengan Kearifan Lokal Gusjigang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(1), 118–128. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.9438>
- Sianturi, P., & Rahmadana, M. F. (2026). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X JURUSAN BISNIS RITEL SMK NEGERI 1 PATUMBAK. *ARZUSIN: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Dasar*, 6(2), 1061–1082.

- Siti Khaerani Channel. (2021, August 20). Dasar-Dasar Pemasaran Kelas X SMK | Bab.1 Proses Bisnis dalam Pemasaran [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s8uutYWzOfE>
- Southworth, J. (2022). Bridging critical thinking and transformative learning: The role of perspective-taking. *Theory and Research in Education*, 20(1), 44–63. <https://doi.org/10.1177/14778785221090853>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Utilization of Canva Graphic Design Application in Multimedia Learning at SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Tjiptono, F. (2019). Strategi pemasaran: Prinsip dan penerapan (Edisi 1). Andi.
- Utami, N. K. T. P., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa ( Student Engagement ) dalam Pembelajaran IPS Topik “ Daerahku Kebanggaanku ” Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6, 592–605.
- Widoyoningrum, S., Andriani, A., & Lazulf, I. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.
- Widuri, Fatimah, A. E., & Azrina Purba. (2024). Development of Interactive Learning Media Based Problem Based Learning Using the Canva Application To Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 7(3), 799–806.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yanti, N. S., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3 Di Mtsn 6 Agam. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*,

- 7(1), 687–692. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6490>
- Yoga, S. (2018). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal AL-Bayan*, 24(1), 29–46.
- Yuniar, R. H., & Umami, N. R. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA SMP NEGERI 1 REJOTANGAN. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(8), 786–795. <https://doi.org/10.55681/ARMADA.V1I8.730>
- Zaki, A., Sutamrin, Nasir, N., Rahayu, A., & Kartika, A. E. (2025). Pelatihan Efisiensi Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Guru di Kabupaten Maros. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala*, 5(2), 3820–3833. <https://doi.org/10.51574/patikala.v5i2.3941>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE ( Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation ). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).
- Zebua, P., Harefa, E. B., Telaumbanua, A., & Telaumbanua, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Alat Perlindungan Diri di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5370–5379.