

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, I.M. 2016. *Pembelajaran Matematika Berkarakter*. Makalah disajikan dalam rangka SemNas oleh FMIPA IKIP PGRI BALI di Grand mutiara Ballroom Hotel Nikki, Denpasar Bali pada Tgl 13/1/2016
- Azhari. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA1 Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri UNGGUL Sigli*. Jurnal Biologi Edukasi Vol.7 No.1, 16.
- Aziizu, B.Y.A. 2015. *Tujuan Besar Pendidikan adalah Tindakan*. PROSIDING KS : RISET & PKM. Vol.2. Nomor 2
- Bafadal,I.2005. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Batubara, H.H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang : Fatawa Publishing
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Citradevi, C.P.2023.*Canva Sebagai media pembelajaran pada Mata pelajaran IPA: Seberapa efektif?Sebuah Studi Literatur*. Jurnal : Karya Ilmiah Guru
- Dharma, S. 2012. *Manajemen Kinerja Falsafah Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Djamarah,S.B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Falahudin, I. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104– 117.
- Fellayati, H. 2021. Apa itu Canva?Pengertian dan Cara Menggunakannya. Rumahweb.<https://blog.rumahweb.com/canva-adalah/>
- Fitriani, N.Okryanida, I.Y & Setyowati, L. (2022). *Pengembangan FLIPBOOK Berbasis Discovery Learning Berbantu Canva Pada Materi Usaha Dan Energi*. PROSIDING SEMINAR NASIONAL SAINS, 96-101.
- Hamdi dan Bahrudin, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Deepublish
- Hanafy, M.S 2014 *Konsep Belajar dan Pembelajaran*.Jurnal : Lentera Pendidikan , VOL.17 NO 1, JUNI 2014: 66-79

- Julianto, M.dan Janah.2018. *Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V*. Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar, 06, 124-134.
- Irfandi, M. 2015. *Pengembangan Pembelajaran.medan* : Universitas Medan
- Indriasari, R. Saputra, A.M.A, & Zarvianti, E.2023. *Analisis Praktikatalis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton dan Penerapannya Kelas VIII SMP*. Jurnal On Education, 06, 1-6.
- Kurniasih. 2023. *Development of Canva-Based Learning Media for 11 Grades of SMAN 3 Lamongan on Physics Material*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8, 1-8.
- Mahnun. 2012. “*Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*”. Jurnal Pemikiran Islam, 37 (1), 27-33.
- Mulyatiningsih, E. 2012 *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Murni, S.J.2018. *Analisis Penggunaan Smartphone Siswa Dalam Proses Pembelajaran SosiologiXI IIS 1 SMAN 01 Toho*.Artikel
- Panjaitan, E & Haris D.2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Learning Manajement System Berbasis Problem Based Leraning pada Materi Balok dan Kubus Siswa SMP kelas VIII*.Jurnal : Inspiratif
- Rustaman, N. 2001. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Bandung* : Inperial Bakti Utama
- Smith, J. 2021. *Desain Grafis Modern dengan Canva*. Canva.com. <https://www.canva.com/desain-grafis-modern/>
- Sumarsono, J.2009. *Fisika Untuk SMA/MA Kelas X*.Jakarta : Pusat Perbukuan
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sunaryono, dan A. Taufik. 2010. *Super Tips dan Trik Fisika SMA*, Jakarta : Wahyu Media
- Tanjung, R.E., dan Faiza, D.2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Teknik Elektronik dan Informatika.Vol.7(2)
- Triyuniar.2021.*Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Fisika Berbasis Canva Untuk Siswa Kelas XI SMA*. Skripsi :.Bandarlampung

Unarajan,2019.*Metode Penelitian Kuantitatif*.Jakarta : Universitas Katolik Atma  
Jaya

Yusuf.M.2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*.Palopo : Lembaga Penerbitan  
Kampus IAIN Palopo