

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Alsuwaida, N. (2023). Canva as Web-Based Instructional Tool: Use of Learning Technologies in Graphic Design Projects of Students with Speech Disorders. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 7(2), 1–26.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Bimantoro, W., & Fitriarti, E. A. (2024). “Canva”, A Graphic Design Application That Does Not Have A Visual Design Identity In Fundamental Concepts Of Design. *At-Tadbir : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 123–133. <https://doi.org/10.31602/piuk.v0i0.15601>
- Dalman. (2014). *Ketrampilan Membaca*. PT Grafindo Persada.
- Dianti, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(November), 5–24.
- Diniyati, A., & Mastoah, I. (n.d.). *Peran media video animasi interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar*. 236–245.
- Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., Slamet, St. Y., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56190>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Ginayah, R. (2024). pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi canva untuk keterampilan membaca permulaan. *Al-Madrasah Jurnal*, 8(4), 1770–1784. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>

- Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Abad 21 bagi Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159. <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p159>
- Huda, N., Istiawan, D., & Mahiruna, A. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 37–45.
- Kurniawan, D., Soma, P. A., Karliani, E., & Ikbal, A. (2025). *Handphone sebagai Sumber Pembelajaran PPKn di SMK YPSEI : Potensi dan Tantangan di Kelas*. 8, 5650–5659.
- Laili, N., Fadillah, L., Zaini, M., & Lolishvili, T. (2022). Teacher Training in the Development of Video-Based Learning Media by Using Bandicam Application. *International Journal of Community Engagement Payungi*, 2(2), 77–83.
- Lebyana Norma Belinda, Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Tulis Interaktif di Kelas Pada Abad 21. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 23–31. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2555>
- Miles, Huberman, M. B., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. In *Edition 3. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi*. UI-Press.
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v7i2.67>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. *SHEs: Conference Series*, 5(6), 72–80.
- Paputungan, F., & Paputungan, E. (2023). Pengembangan Teknologi Pendidikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 2(1), 1–8.
- Pribadi, A. V., Ulfa, S., & Fikri, A. (2024). *Learning Media Development Flipbook Digital in Biotechnology Material in Class IX SMP Subject of Science*.
- Rajendran, R., Din, R., & Othman, N. (2023). A Critical Review on Using Canva as a Visual Media Platform for English Language Learning. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(6), 631–641. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i6/14513>

- Salehudin, M. (2024). *Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan Kritis , Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini*. 4(6), 609–618.
- Suryani, A. I. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 5(1), 87–96. <https://doi.org/10.59701/pdk.v5i1.193>
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>

