

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku

- Amin. (2020). *Konsep Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Harvarindo.
- Anon. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aries, E. F., & Haryono, A. D. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Media Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo persada.
- Azwar, Saifuddin. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basri, Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Referensi (GP Presss Group).
- Endang Sri Wahyuni. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Kristanto, Andri. (2018). *Sistem Informasi dan Aplikasinya Edisi Revisi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munandar, U. (2020). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purba, R.A. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto, M. Ngalim. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Sadiman, A.M. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Susilana, R. (2017). *Media Pembelajaran Matematika Ramah Lingkungan*. Jawa Timur: Cipta Pustaka Utama.
- Ulfah. A.K. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.

II. Jurnal

- Abdullah, Ramli. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lantanida*, 4(1).
- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Journal Proceeding Education Transformation in Facing Industrial Revo*.
- Aldila, Taufiq Harpan, Akhmad Arif Musadad dan Susanto. (2019). Infografis Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Sejarah Bagi Siswa SMA, *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, Vol. 05, No. 01, Februari 2019.
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di Smp Pondok Pesantren Tbolabie Malang. *Jurnal Budi Utomo Malang*. 3(2), 204-217.
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan di Kelas dengan “Power Director” bagi generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64-81.
- Fathonah, Nurhani. (2019). Penggunaan Teknik Genogram untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Wawancara. *Prophetic: Profesional, Empathy, and Islamic Counseling Journal*. 2,(2), 279-288.
- Indriajati, R., & Ngazizah, N. (2018). Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas dan Pemahaman Siswa SD Muhammadiyah Purworejo. *Array*.

DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 8(2), 111-117.

- Mansur, Hamsi dan Rafiuddin. Developing Infographical Media in Learning To Increase The Students' Interest. *Journal of Educational Communication*. Vol. 4, No. 1, 2020.
- Mohaddeseh Shafipoora, Roghayyeh Sarayloob, A. S. (2016). No Titlenfographic (information graphic); a tool for increasing the efficiency of teaching and learning processes. *International Academic Journal of Innovative Research*, 3(4).
- Mukti, F.D. (2019). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2). 265-279.
- Putra, I Gede Krisna Meialldy. (2021). Using Infographics to Improve EFL Students' Reading Interest, *Journal of Educational Study*, Vol. I, Edisi I, 2021.
- Putra, Indra. (2021). Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Infografis Tentang Materi Sistem Imun Pada Manusia, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 3.
- Rahma Elvira Tanjung, D.F. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 80-85.
- Resmini, Setya, dkk. (2021). "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris". *Jurnal Abdimas Siliwangi*. Vol. 4 (2).
- Rosdiani, R., Nasir, M., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa Kelas VIII SMPN 2 Donggo Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8-11.
- Rosmiati, R., Dwijayanti, NS, Wahyuni, A., Apdelmi, A., & Simaremare, TP (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality 3D pada Pembelajaran IPS di Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi Masa Pandemi COVID19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Kejuruan*. 4 (2), 42-52.
- Salam, M., & Wahyuni, A. (2021). Model Project Based Learning Berbasis Infografis pada Mata Kuliah Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Kritis Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah. *Jurnal Basicedu* , 5 (6), 5793-5801.

- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). Variabilitas Penggunaan Model 89 Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94-104.
- Saptodewo, F. (2016). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 1(3). 193-198.
- Scott, David. (2020). *Introduction: From Teacher as Implementor to Teacher as Designer. Teacher as Designer: Design Thinking For Educational*. <https://doi.org/10.1007/978-981-15-9789-3-1>
- Sujana, I.W.C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), 29-39.
- Tanjung, R.E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 17(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Ukhtinasari, F., Mosik, M., & Sugiyanto, S. (2017). Pop-up sebagai media pembelajaran fisika materi alat-alat optik untuk siswa sekolah menengah atas. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(2), 1-6.
- Uswatun Hasanah dan Vina Nur Afianah. (2021). “Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z”, *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (6), (Maret 2021), 1436-1450.
- Widiyaningrum, W., & Harnanik, H. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas Xii Pemasaran Pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di Smk Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729-729.

III. Skripsi

- Aprilia Fajri, Khoirunnisa. (2022). *Problematika Penerapan Infografis Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Xi Agama Di Man Bangkala*. Skripsi FTK UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Chandra Nursyafa'ah, Octavia. (2024). *Penerapan Games Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase XI 2 SMAN 3 Kota Jambi*. Skripsi FKIP Universitas Jambi.
- Hanna. (2021). *Proyek Infografis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung Melalui Google Classroom)*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Hidayat, S.T. (2020). *Penggunaan Media Ajar Infografis Melalui Google Classroom Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel*. Skripsi. FKIP UNPAS.
- Monoarfa, Merrisa dan Abdul Haling. (2021). “*Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Guru*”. Skripsi FTIK Universitas Negeri Makassar.
- Nur Afianah, Vina. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Kelas 3 Mi Al-Karim Surabaya*. Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nur Safitri, Anggy Dwi. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 5 Purbalingga*. Skripsi FTIK UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Raaihani, R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem*. Skripsi FKIP UNPAS.
- Raudathul Putri, Renia. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Kelas XI 7 SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Barat*. Skripsi FKIP Universitas Jambi.
- Vikria Namania, G. (2019). *Perbandingan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Group Investigations Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 2 Singaparna Tahun Pelajaran 2018/2019)*. Docctorral Dissertation, Universitas Siliwangi.
- Winda Sari, Riva. (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas VII di SMP/MTs*. Skripsi FTIK UIN K.H Achmad Siddiq Jember.
- Yati, Dwi Anjar. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Infografis Terhadap Minat Belajar Siswa Penyandang Disabilitas Fisik Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Skripsi FIS Universitas Negeri Semarang.
- Yulliana, Muria. (2022). *Implementasi Media Game Edukasi Quizziz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Sejarah Kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Kota Jambi*. Skripsi. FKIP Universitas Jambi.