

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiyanto, J., dkk. (2023). *Menguasai google workspace dan canva*. Arta Media.
- Aulia, D., dkk. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. Dalam *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7, Nomor 1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021). *SMA/SMK Kelas X Cerdas Cergas Cerdas Cergas* (M. Suryaman, Penerj.; 1 ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Laksita Indonesia.
- Delva Eka Syafitri. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Teks Biografi Kelas X Ips 1 Di Sma Negeri 4 Bengkulu Selatan*.
- Fahminnansih, F., dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51.
- Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*.
- Hamidah, N. A. (2024). *Memfaatkan Canva dan Wordwall untuk Membuat Game Edukasi*. Elementa Media Literasi.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hermansyah, H., dkk. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Teks Biografi*.
<http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Ilarmin, dkk. (2024). Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Bahoea Reko-Reko. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 77. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.606>
- Junaedi, S. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2, 108–113.
- Ning Hastini, dkk. (2023). Media Pembelajaran Utap (Ular Tangga Pelengkap Puzzle) Dalam Pembelajaran Menulis Teks Biografi. *Literat: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, II(2), 107–120. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/literat>
- Nurgiaayntoro, B. (2016). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi* (2 ed.). BPFE - Yogyakarta.
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *LOKABASA*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. Dalam *Jurnal Sasindo Unpam* (Vol. 8, Nomor 2).
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva*. DIVA Press.
- Purba, A. (2023). metodologi penelitian : kualitatif, Kuantitatif, Pengembangan Pendidikan. *komunitas gemulun indonesia*.
- Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 5(2), 8–15. <https://doi.org/10.24905/psej.v5i2.20>
- Rizanta, G. A., & Arsantisi, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*.
- Saraswati, R., & Setiatuti, C. M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Kelas X SMAN 5 Surakarta. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023 “Pembelajaran dan Edupreneur Bahasa dan Sastra Berbasis Teknologi Informasi.”*
- Sari, N. Y., dkk. (2023). e-learning sebagai media pembelajaran inovatif. Dalam *Adanu Abimata*. Adanu abimata.
- Sari, S. D., dkk. (2019). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Melalui Model Think Talk Write Pada Peserta Didik Kelas X IPA 2 SMA N 09 Malang* (Vol. 7, Nomor 1).
- Siregar, J. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Oleh Siswa Kelas X SMA Kampus FKIP Pematangsiantar*. 4(1). <https://eprints.uns.ac.id/10241/1/1893210>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Dalam *alfabeta*. Alfabet.

- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>
- Zulfadewina, dkk. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.551>