

## DAFTAR PUSTAKA

- Amral. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Ani, C. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Aryono, R. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Ayang, E. 2022. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Dewi. P. Y. A., dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Dwiyi, S. S. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTCH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(35).
- Fikri. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya*. Universitas Sriwijaya.
- Hamid, S. W. 2023. *Paduan Lengkap untuk Desain Grafis dengan Cepat dan Mudah*. Semarang: Tiram Media.
- Jubilee, E. 2021. *Desain Grafis Dengan Canva*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Kustandi, C. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumawati, N. 2022. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Nurlina, A. H. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Rahmasari, dkk. 2021. *Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahapeserta didik desain*.
- Randy, I. 2022. *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Sa'dun Akbar. 2013. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoffan, S. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: AGRAPANA MEDIA.

Suci, H. 2023. *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.

