

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, M., & Rahmawati, F. (2020). Pemanfaatan *Canva* dalam Pembelajaran: Strategi Meningkatkan Daya Tarik dan Efektivitas Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas XYZ.
- Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. CV. Alfabet
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2021). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Pearson Education.
- Hidayat, R. (2021). Pemanfaatan *Canva* dalam Pendidikan: Meningkatkan Kreativitas dan Interaktivitas Pembelajaran. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang dirilis dalam Kurikulum Merdeka 2022
- Kurniawan, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Interaktif pada Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45-52.
- Kustandi, C. (2020). Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Jakarta: Kencana.
- Mardiana. (2020). IPAS: Pendekatan Terpadu dalam Pembelajaran IPA dan IPS. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Nuryanti. (2021). Integrasi IPA dan IPS dalam Pembelajaran: Pendekatan IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa. Yogyakarta: Penerbit XYZ.
- Rahmawati, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 150-158.
- Sa'dun Akbar.2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoffa, F. A., Hidayat, R., & Prasetyo, Z. K. (2021). Manfaat Media Pembelajaran dalam Pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudaryono. 2017. Metodologi Penelitian. Depok:PT.Raja Grafindo Husada.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung :
- Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(3), 123-130.
- Wibowo, H. S. (2023). Panduan Lengkap Desain dengan *Canva*: Langkah Demi Langkah untuk Pemula. Jakarta: Penerbit XYZ.