**DAFTAR PUSTAKA**

Abdul Majid.(2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung:Sarana Tutorisl Nurani Sejati.

Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Erica, Sukmawati. (2021). Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran PKN Di SD. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Washliyah

Fadlan, M., & Melisa, D (2023). Pengembangan video animasi berbantuan doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 4, (2) hal 901-908.

Fadlan, M., & Nurmadiah, P (2023). Pendidikan Karakter. Medan: Merdeka Kreasi

Farhan, M. (2014). Keefektifan PBL Dan IBL Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Representasi Matematis, Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 227-240.

Haryadi, R., M. Vita, I. S. Utami, I. Ihsanudin, Y. Setiani, dan A. Suherman. (2019). “*Briquettes production as teaching aids physics for improving science process skills*.” Hal. 32006 *in Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1157. IOP Publishing.

Hendi Antika, C. H. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Canva Di Kelas Iii Semester 1 Sdn 2 Kendengsidialit Jepara Tahun Pelajaran 2022/2023. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 53-66.

Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). *The application of augmented reality in elementary school education*. *Research, Society and Development*, 10(3), 1-6. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>

Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, *7*(2), 80–89. DOI: <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2,%20Oktober.3000>

K. Brahim, Theresia. (2007). Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Melalui Pendekatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar”. Jurnal pendidikan penabur no 09 tahun ke 6 hlmn 4.

Karina & Sujarwo. 2023. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849

Mashuri, Sufri. (2019). Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: Deepublish

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092.

Moreira, Ilidio Ximenes, Sebastião Pereira, dan Hermenegildo Filipe Gusmão. 2018. “*The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement*.” ISCE: *Journal of Innovative Studies on Character and Education* 2(1):104–14.

Nurmairina & Syafira. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Ispring Suite 8 Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas Iv Sdn 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT), 4 (2), 161-172

Prabowo. (2013). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Malang: Gaya Media.

Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, *9*(3), 292–306. DOI: <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>

Safrida Dasopang & Umar Darwis. 2023. Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065

Sanaky, Hujair AH. (2011). Media Pembelajaran: Buku pegangan Wajib Guru dan Dosen, Yogyakarta, Kaukaba Dipantara.

Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sistem Pendiidkan Nasional.(2003). UU RI No. 20 Th. 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Fokusmedia

Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38. <https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/1038>

Sudirman, Arif S. (2014). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.

Sujarwo. (2016). Potensi Kecendrungan cara belajar visual terhadap prestasi belajar mahasiswa. Jurnal Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat

Sukmawarti 1, H. 2. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika Sd. Jurnal Matheducation Nusantara, 10-18.

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami’atul Qamar Tanjung Morawa. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848

Susanto. (2015). Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. DOI: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/> voteknika/article/view/104261, (diakses pada tanggal 9 April 2021).

Urnika, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Muatan Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang*. Skripsi*: Unnes