

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, h. (2022). pemanfaatan video pembelajaran menggunakan canva pada pelajaran ips kelas IV sekolah dasar. jurnal ilmiah bina edukasi, 14-31.
- Annisa, 2020, Gambaran Tingkat Pengetahuan Swamedikasi, Literasi Obat, Dan Ketepatan Praktik Swamedikasi pada Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta, Skripsi, Fakultas Farmasi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Merrisa, m. (2021). pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. seminar nasional hasil pengabdian, 1085- 1092.
- Nur, k. (2022). pemanfaatan penggunaan aplikasi canva pada pelajaran ips kelas IV sd 23 rambatan . jurnal kependidikan dasar, 29-42.
- Prawesti, Devi Nur, Liza Husnita, and Meldawati. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo.” 06(01):7928–35.
- Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi, dan Zulfa. 2021. “Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas x Mipa Sma 2 Lubuk Basung.” Putri Hijau:Jurnal Pendidikan 6(2):76–83.
- Saputro, B.(2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development). Aswaja Pressindo.
- Tantri, f. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar . jurnal sinektik, 34-37.
- Zulfa, Z., Ahmad Nusi, Azwar Ananda, Agusti Efi, and Piki Setri Pernantah. 2022. “Using Simulation on Project Based Learning in Minangkabau Culture Subject.” International Journal of Instruction. doi: 10.29333/iji.2022.15118a