

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal kajian teknologi pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arliza, R., Iwan, S., & Ahmad, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal PETIK*, 5(1), 77–84.
- Arrosyida, A., & Suprpto, M. T. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Handbuch Psychologischer Arbeitsanalyseverfahren*, 2, 515–538.
- Barnch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Aprooach*. Aprooach: Springer.
- Billinghurst, M., & Duenser, A. (2012). Augmented Reality in The Classroom. *Computer*, 45(7), 56–63.
- Bustam, B. M. R., Astari, R., Yulianto, N., Aisyah, U. N., & Ali, N. S. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pemanfaatan Teknologi*. UAD PRESS.
- Chaman, M. R. (2011). Evaluation Of Existing Teaching Learning Process On Bloom's Taxonomy. *International Journal Of Academic Research in Business and Social Sciences*, 1, 119-128.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction Important: Fourth Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, Hoboken.
- Cunningham, C., & Zichermann, G. (2011). *Gamification by Design, Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media. CA, USA.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. (2015). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan*.

- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Batam: CV Batam Publisher.
- Fadhilah, F. H., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), 1657–1664.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 181–189.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers In Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Ginting, D. (2022). *Teori dan Praktek Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Media Nusa Creative (Mnc Publishing).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University.
- Hamalik, O. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Horton, W. (2006). *e-Learning by Design*. San Fransisco: Pfeiffer John Wiley & Sons, Inc.
- Koller, V., Harvey, S., & Magnotta, M. (2006). *Technology-Based Learning Strategies*. United State: Department of Labor.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). The Use Canva Application As An Innovative Presentation Media Learning History. *In Prosiding Seminar Nasional FKIP*, 190–203.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., & Carrollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. (Terjemahan Teguh W. Utomo). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47.

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2).
- Purwanto, & Ngalim. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51.
- Raaihani, R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Inograis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem*. UNPAS.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129–136.
- Renaldi, D., Pataropura, A., Subhana, M., Edison, E., Handoko, A. F., Ferdianto, R., & Korompis, M. L. (2024). Implementasi Media Pembelajaran menggunakan Canva bagi Guru Sekolah. *Abdi Dharma*, 4(1), 53–62.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Satriansyah. (2016). Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Quran Banda Aceh. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 18–84.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Unimed.

Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2012). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123.

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

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Penamedia Group.

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Bumi Aksara.

Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making it work (7th ed.)*. New Delhi: MacGraw Hill.

