

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1-8.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Alwi, S. (2017). "Problematisasi Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *ITQD: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan* 8(2): 145-67.
- Alfanti Shindika, dkk. (2023). "Pengembangan E-Modul Canva Tema 7 Subtema 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Gaya Untuk Siswa Kelas IV." 9(2). 3797-3800.
- Amali, dkk. (2019). "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Journal of Natural Science and Integration*. 2(2): 191-202.
- Ananda, L. J., & Annisa, C. (2020). Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur Kab. Deli Serdang. *School Education Jurnal PGSD FIP Unimed*, 10 (2), 131.
- Andar Ricca. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Model Think Pair Share Berbasis Articulate Storyline Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 105382 (Skripsi). Medan.
- Anggraini, Y. P., Maimunah., & Nahor M. H. (2022). Validitas dan Praktikalitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Bagi Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2391-2404.
- Ani Cahyadi, M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086-1097.

- Aulika, R., dkk. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 763-771.
- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Dwiji, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Fauzia, F. A. & Junaidi, F.E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 372-386.
- Fikri, Hasnul. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitri, Amalia, dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
- Gandamana, A., & Marisa, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 213-221.
- Ira Restu Kurnia dan Titin Suryati. (2023). "Media Pembelajaran Video Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Education*. 9(3)-1357-1363.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Iskandar (2019) *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII-2 DI MTs Pinrang., (Tesis) Tersedia dari Repository.iainpare.ac.id.*
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). Pelatihan Desain Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkelanjutan*. 5(1). Hal.292.

- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. Edisi, 3(2), 312-325.
- Mailani, elvi, dkk. CD Pembelajaran Interaktif Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemic. *Jurnal Handayani*. 11 (2) hal.38-45.
- Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis I-Spring presenter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529
- Ningrum, AR, & Suryani, Y. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* , 6 (2), 219-232.
- Nudiansyah. (2019) *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurhalisa, S. dan Sukmawarti. (2022). “Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Silus Air Dengan Pendekatan Saintifik.” *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1):37-45.
- Nurrita T. (2018). “Kata Kunci: Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03:171-87.
- Rahmatullah, dkk. (2020). “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317 -324.
- Riono & Fauzi. (2022). “Pengembangan Media PAI-BP di SD Bebas Aplikasi Canva.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Riva'i, Zaenal., Nurina, A., & Achmad, F.D. (2020). Pengembangan Media 96 Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 9(2), 106-119.
- Rozi, F., & Prawijaya, S. (2020). Pengembangan Penuntun Praktikum E-Learning Konsep Dasar IPA SD Mahasiswa PRODI PGSD FIP Unimed. *Jurnal Handayani*, 11(2), 77-85.
- Rustam, S., & Santoso, A. B. (2015). Penerapan metode outdoor study pada pembelajaran geografi kelas X Ips Ma Al Bidayah kecamatan bandungan kabupaten semarang tahun 2014/2015. *Edu Geography*, 3(8).
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono, (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Suhelayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.

Tambunan, H. P., Nasution, Y., Ritonga, R., Yulia Annisa, D., & Yuria Pratama, C. (2022). *Development of 3D Dynamite Box Video Media for Global Perspective Courses based on Case Method in Pgsd Study Program*. 329–338. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2022.2325471>.

Wardani, O. P. dan Pujiastuti, H. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika Untirta*. 3(4), h. 263-270.

Widiasworo, E. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Araska.

Yulawati, L., Aribowo, D., & Abi Hamid, M. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis adobe flash pada mata pelajaran kerja dasar elektromekanik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5 (1), 35-42.

Yuliza, V. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Flipchart Pada Peserta Didik Smp Kelas Vii* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).