

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, & Latifah. (2009). Analisis Pengecoh dalam Tes Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 50-65.
- Arikunto, S. 2010. Prosedu Penelitian suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aslam, M., Smith, J., & Jones, A. (2017). *Judul Buku: Pendidikan di Era Modern*.
- Anggraini, Indah Ayu, dkk. 2020. “Analisis Minat dan Bakat Peserta Didik terhadap Pembelajaran”. Terampil: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 7 No. 1.
- Brophy, J., & Alleman, J. (2009). *Active teaching methods* (6th ed.). Houghton Mifflin Harcourt: Boston.
- Corolla, R. G. (2023). *Project based learning berbantuan Canva: Pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa pada materi sistem reproduksi manusia*. Jurnal Edukasi dan Sains Biologi. 5(2) hlm 68 -80
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97
- Dwi, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Al-Jahiz: *Journal of Biology Education Research*, 1(1), 14. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/2082>
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Efendi Rinja, 2023. Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*. Vo.7(2) . Riau
- Eka Swajaya, 2024 . “Pengaruh *Project Based Learning* menggunakan Canva terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada materi Ekosistem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Bengkulu.

Eko Suncaka, 2023 .” Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Management dan Pendidikan*. Vol. 02 No. 03 (2023) : 36-49

Emalfida, 2024. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas pada materi keanekaragaman hayati di SMAN 11 Banda Aceh. *Jurnal Review Pendidikan dan pengajaran*. Banda Aceh.

Ernita Sari dkk, 2023. “Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) melalui media Canva pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPA 1 SMAN 1 Bandar Sribhawono. Swarna Dwipa.

Fathurrohman, M. (2016). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Teras.

Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82. <http://jurnal.unmuhiember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050/3465>

Fitriah, Dhia., & Miranda, Meggi Ullyah. (2019). *Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Palembang:03 Mei 2019, 148-153

Febryananda, I. P., & Rosy, B. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(04), 170–174

Gagne, R. M. (1997). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Terjemahan Munandir. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.

Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011)

Heinich, Robert, et al, *Instructional Media and Technology for Learning*, (New Jersey : Prentice Hall, 1999), h. 8

Hendra, A., Budi, S., & Candra, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 71-80. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/123>

- Hwang, G.J., & Tsai, C.C. (2018). *Applying mobile learning and augmented reality in science education. Educational Technology & Society*, 21(1), 1-12.
- Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, vol. 3, 2021.
- I Wayan, S. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII. Jurnal Pendidikan Sains*, 2(1), 50-65.
- Indah, P. J., Saputro, B. A., & Sundari, R. S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian pada Masa Pandemi (Covid-19) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 129-138.
- Ihsana, A. (2017). *Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit ABC.
- Isriani. (2015). *Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1-10.
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kristanti dkk (2024) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(1). Hlm 168-180
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: Computer-based training, web-based training, distance broadcast training*. John Wiley & Sons.
- Lestari et al (2024). Pengembangan Media Interaktif berbasis Web untuk meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195-232
- Marni Swasti et al (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning . *Jurnal Pendidikan Matematika*. 06(03) (hlm. 2928 - 2941)

- Marlina, L. dan Solehun (2021) “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong,” *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), hal. 66–74. Tersedia pada: <https://unimuda.ejournal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Maylita Hasyim. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Statistika Berbasis ITC dengan model *Blanded Project Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Matematika*.4(02).1096.
- Malya, Y., Wahyuni, Y. S., & Rahayu, S. (2022). Pengaruh Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Silaut. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4122–4130.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, & Muhtadi. (2021). Metode Penelitian dan Pengembangan. Dalam A. Rahman (Ed.), *Pengantar Metodologi Penelitian* (hlm. 150-175). Erlangga.
- Mutmainnah, Fitri Nurul. (2023). Pengembangan E – LKPD Informatika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Komputasi Siswa Kelas X Sman 1 Silaut. Tesis, Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Medan.
- Miranda Lukita Sari . 2022. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva : Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi , Bisnis dan Pendidikan ,* 2(2). 236-245
- Nana Suraiya, 2024. “ Penggunaan Aplikasi Canva pada model Project – Based - Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 11 Banda Aceh.” Buletin Literasi Budaya Sekolah. Banda Aceh.
- Nasrah,dkk. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. Prodi 101 PGSD; Universitas Muhamadiyah Makasar
<https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i1.4166>
- Nurhayati, D. (2017) . Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.23(4). 439 -446
- Nursari, B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan MediaKonkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. SHEs: *Conference Series*, 3(4), 968–973.
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 197.

Ngafifi M. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. 2014;2(1):33-47

Aplikasi. 2014;2(1):33-47 Permadi, B. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*. Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

Pujawan, I. G. N. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 45(2), 120-135.

Pusvyta Sari, “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat dalam Pembelajaran,” MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan) 1, no. 1 (2019): 42–57.

Rahmatullah, dkk. (2020). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Undangan Pada Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*.

Rahmawati, R. and Wijayanti, Y. (2020) ‘*The Implementation of Integrated Science-Social Studies Learning in Junior High School*’, *International Journal of Education and Practice*, 8(7), pp. 313–321.

Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, “Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar,” : *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (15 April 2020): 25, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.

Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 178-179.

Ryan Gabriel Siringoringo. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* . 2(3) hal 66-76.

Rosyid, M.Z. (2021). *Prestasi Belajar (edisi2)*. CV Literasi Nusantara Abadi

Rizky Yahya. (2020) . Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom bercirikan mini project. *Supremum Journal of Mathematics Education*. 4(1). 89-90.

Romiszowski, A. J. (1981). *Designing instructional systems: Decision making in course planning and design*. New York: Nichols Publishing Company.

- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryanto, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saefudin, A. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saluky. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 45-56.
- Samatowa, U. (2016). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santoso, B. (2019). *Data olahan penelitian tentang Respon Guru terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*.
- Sari, 2018. “Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal – soal pada pokok bahasan suhu dan kalor di SMA Negeri 8 Banda Aceh” : Serambi academica.
- Sari, M. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi , Bisnis dan Pendidikan*. 2(2). 263 -245
- Sibuea, A. M., Siregar, B., Hutagalung, C., & Simatupang, D. (2021). Analisis Distractor dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 100-115.
- Simpson, E. J. (1972). *The classification of educational objectives in the psychomotor domain*. Washington, DC: Gryphon House.
- Simpson, E. J. (1972). *The classification of educational objectives in the psychomotor domain*. Washington, DC: Gryphon House.
- Sriadhi (2018) . *Penilaian kelayakan Multimedia Pembelajaran*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Suaidiah, Jamaluddin, Haminatul Hadiana (2024) “ Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Biologi di SMAN 7 Mataram T.A 2022/2023”. Vol.9 No.1 Februari 2024 : *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Suciani, Tititri, Elly Lasmanawati, and Yulia Rahmawati. 2018. “Media Pendidikan, Gizi Dan Kuliner.” : *Jurnal Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner*. 7 (1): 9-17
- Sugihartono, dkk. (2015). *Penggunaan Metode Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Smk Perindustrian Yogyakarta*. Prosiding Seminar Nasional Tamansiswa, 84

- Sugiyarto, A., Budianto, B., & Cahyono, A. (2021). Pengembangan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 110-125.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2016). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia (studi kasus : sma bina mulya gading rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136. <https://journal.untar.ac.id/index.php/JKI/article/view/7195>
- Suncaka , E (2023). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Indonesia. *In Jurnal Manajemen dan Pendidikan* (Vol. 2 , Issue 3)
- Suprijono, A. (2021). Pengaruh pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Dialektika Pendidikan Ips*, 1(1), 16-25.
- Suryani D. 2023. “ Peningkatan Minat dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran project Based Learning berbantuan Canva interaktif bagi siswa kelas XII IPAS 7 SMAN 5 Balikpapan : *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu. Balikpapan*.
- Suryani, D. (2023). *Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Canva dengan model Project Based Learning untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa XII IPA 7 di SMA Negeri 5 Balikpapan* (Skripsi, Universitas Mulawarman). Balikpapan.
- Susanti, R. (2023). Interactive learning media: Bridging the gap between traditional and digital learning. *Journal of Educational Innovation and Technology*, 15(2), 78-91.
- Syahdiani, S., Kardi, S., & Sanjaya, I. G. M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif berbasis inkuiri pada materi sistem reproduksi manusia untuk meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa.” *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(1), 727. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n1.p727-74>
- Syamsidar S, Ma’ruf Ma’ruf, and Rahmini Hustim, “Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale Pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis,” *Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2018): 1–12.

- Syukur I, hala Y, Fatmawati, 2023. Peningkatan motivasi belajar melalui model PjBL berbantuan Media Interaktif Canva .” *Jurnal pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran. Makasar*.
- Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Presentasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 120-135.
- Triningsih, S. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 125-135
- Thomas dalam Rahma, (2017). Kecerdasan Multipel di dalam Kelas. Diterjemahkan oleh: Widya Prabaningrum, Dyah. Jakarta: Permata Puri Media.
- Utarini, N. K. N. (2022). *Penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan prestasi belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara* (Skripsi). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, N., Gimin, & Riadi, R. (2022). Pengaruh Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPSSMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15815–15823
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis android sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Gulawentah: *Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org-/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>
- Wahyuningtyas, R. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(2), 100-115.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 25-35.
- Widayanti, W., & Yuberti, Y. (2018). *Pengembangan Alat Praktikum Sederhana sebagai Media Praktikum Mahasiswa*. JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah), 2(1), 21–27
- Widiarso, E. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek. Dalam *Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah* (hlm. 184-200). Bandung: Penerbit Angkasa.

Wulandari, S. (2020). Analisis Kekurangan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Sasindo Unpam*, 5(1), 25-38.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Edukasi*, 8(1), 5-15.

Wahyudi, Ahmad Rizky, Darni Darni, and Octo Dendy Andriyanto. 2025. “Desain Media Pembelajaran Aplikasi E- Learning untuk materi tembang macapai.” : *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (1):440-51. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4612>.

Yayuk Sri Rahayuningsih. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*. Vol 6, No 4 Hal 6960 – 6966.

Zimmerman, C. (2007). The development of scientific thinking skills in elementary and middle school. *Developmental Review*, 27(2), 172-223

