

DAFTAR PUSTAKA

- Astriyani, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Wawasan dan Aksara*, 2(2), 157-163.
- Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & MF, D. S. Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 103-108.
- Belva, S.P., Lutvia A.H., & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639-645.
- Dunakhir, S. (2019). Uji Reliabilitas dan Normalitas Instrumen Kajian Literasi Keuangan.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Hasanah, U. (2021). Sistem Pembelajaran Daring Dengan Penilaian Afektif Menggunakan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *KODE: Jurnal Bahasa*, 10, 66-72.
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 149-171.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Maharani, I., & Putra, A. A. (2023). Hubungan metode Problem Based Learning dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Islam Muta'allimin*, 1(1), 23-35.
- Maulana, H., & Afriani, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif TIK Kelas VII di SMP Negeri 1 Belawang. *JUPENTI*, 1(1), 15-22.
- Nasution, R. S., & Rohani, R. (2022). Pengaruh Aplikasi Canva pada Materi Keanekaragaman Hayati terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 933-940.
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110.

- Noviana, I. V., Utami, W. S., & Widodo, B. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Liveworksheets Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perairan Darat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3902-3912.
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149-165.
- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). Optimalisasi penggunaan google classroom sebagai alternatif digitalisasi dalam pembelajaran jarak jauh (pjj). *Bio Educatio*, 5(2), 378025.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8-12.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.
- Sari, W. M., Hermawansa, H., & Siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma. *Jurnal Computer and Informatics Education*, 4(02), 53-57.
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, A., & Uhum, M. U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57-68.
- Shelemo, A. A. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Aljabar., 13(1), 104-116.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Sugiani, K. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(2), 457-474.
- Suryanto, S., Muhajir, M., & Kusmiyati, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 160-167.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 43-56.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 732-742).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.

Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298-305.



THE
Character Building
UNIVERSITY