

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29-37.
- Abdi. (2020). *Gambar kerongkongan dalam sistem pencernaan manusia* [Gambar/Artikel]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://www.liputan.com/hot/read/5004860/4-gambar-kerongkongan-dalam-sistem-pencernaan-manusia>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andin. (2019). *Usus halus pada sistem pencernaan* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/nQWcUmuBB6xBVxoj6>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406-422.
- Amaliah, R. (2023). *Pengembangan Media E learning Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).
- Arsyad. (2022). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gava Media.
- Aris, I. E., & Hanifah, U. (2021). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Singapdu Curug Kota Serang Banten tahun ajaran 2020/2021. *Pelita Calistung*, 2(1), 56–72.
- Astutik, U. (2023). Peningkatan Ketrampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN PandanRejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 775-800.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27.

- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873-1886.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 458-464.
- Della Meyrelda, M., Putri, K. E., & Wahyudi, W. (2021, November). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Macam-Macam Gaya Antara Lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi Dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 36-45).
- Desi, E., Aliyah, S., Elhias, M. A., Anggraini, R., Tahel, F., & Ginting, E. (2025). Pemanfaatan teknologi penggunaan Canva sebagai sarana media pembelajaran interaktif di SMK Sinar Husni. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*
- Cahyani, Y. F. D., Fatayan, A., & Amaliyah, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Semangat Peserta Didik Pada Materi Ipas Kelas V. *SciencE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 441-452.
- Chasanah, L. R., & Erita, Y. (2023). Pengembangan media aplikasi Sway pada pembelajaran IPAS berbantuan konstruktivisme Kurikulum Merdeka kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 5711–5717.
- Fadlilah, U., Khamdun, K., & Purbasari, I. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada siswa kelas V.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Ganiem, A. F., Eviya M, Nuriya. M. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD Kelas 5* (cet. 1). Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Handayani, S., Caswita, C., & Nurhanurawati, N. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1098-1105.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.344>

- Hanafi. (2022). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman* Volume 4 No. 2 Juli–Desember 2017, 21(1989), 137–153.
- Haryanto, S. Farm., M. Biomed. (2023). *Sistem pencernaan manusia: Mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus* [Dokumen PDF]. Diakses dari *Scribd*.
- Hernawati, I., Robandi, B., & Sukaesih, S. (2024). *Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943-947.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan lingkungan: analisis kebutuhan media pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131-140.
- Imam, I. A., Diange, S., & Pangalila, T. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Materi Ajar oleh Guru di Sekolah SMK Negeri 1 Tondano. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 1-7.
- Isran, & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Istikhomah, F., & Nurmilawati, M. (2023, August). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Booklet untuk Siswa SD Kelas 4 pada Materi Bangun Datar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1530-1536).
- Jannah, I. N. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54-59
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.

- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47-54.
- Maharani, A. T., & Khotimah, K. (2020). Pengembangan multimedia interaktif “Lightplay” pada materi dasar penggunaan lighting mata kuliah pengembangan media video untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa. *Universitas Negeri Surabaya*.
- Made, N., Ratnasari, M., Wiarta, W., & Sujana, W. (t.t.). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Numerasi Berbantuan Android untuk Materi Pembagian Kelas IV.
- Maraharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Sekolah Dasar. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275-283.
- Mardhatillah, P., Fauzi, K., & Saragih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Thinking Aloud Pair Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial dan Resiliensi Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1166-1183.
- Maria, F. L., Sholeh, M., Masykur, M., Rachmawati, W., Wulandari, Y., Salsabila, K., & Arman, D. M. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 917-924.
- Nuh. (2020). *Gambar organ lambung manusia* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/3uMDZ77Mvyywj7PY9>
- Nurunnisa, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran jaringan komputer dan internet berbasis multimedia interaktif kelas VII di SMPN 1 Babakan Cikao Purwakarta* (Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia). Repository UPI.
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5666-5670.
- Oktarini, E., & Gafur, A. (2014). Evaluasi formatif pada video pembelajaran Majoe Djaya produksi eduartion. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 40-48.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286-5289.

- Pradita, E., & Purnomo, H. (2025). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Sejati. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 13(a), 193-199.
- Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E., & Nurani, D. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4906-4916.
- Purnama, H., & Alfian, A. N. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya 11. *Informatics for Educators and Professionals*, 6(1), 21–32.
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media PowerPoint interaktif berbasis kontekstual pada muatan IPA kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243.
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi pecahan dalam meningkatkan numerasi matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), xx–xx.
- Rosyada, D. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis S. id berbantuan canva pada pembelajaran materi siklus air kelas V siswa sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 355-361.
- Rohman. (2019). *Bagian anus manusia* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/7qrr5cqFNEu81K5V7>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sari, N., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. L. (2023). Kevalidan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Siklus Air Kelas 5 SDN Satak 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5249-5258.
- Sari, H. P., & Siswono, A. B. (2020). [Title terkait media Canva dan kepraktisan]. (dikutip dalam penelitian media audio visual berbasis aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Matematika Univ Lampung*, Vol. 9 No. 3, 2021).
- Setiawan, I. M. D., Putra, R. P., & Sugiartawan, P. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 588-598.

- Setiawan. (2021). *Gambar ilustrasi usus besar* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/qj8ZbrtqfB89DSw98>
- Sibuea, P., Nasution, A. S., Luthfiah, D. N., Zahara, E., Hasibuan, J. L. N., Sitorus, K. T. A., & Gultom, S. N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video pada kelas VIII MTs. Perspektif Agama dan Identitas*, 9(1), 24–39
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran* (Cetakan ke-8). Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sukma, A. I., & Mustika, D. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book IPA Materi Sistem Pencernaan Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2885-2896.
- Surono. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi-Asitilen*. Skripsi S1, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 104-115.
- Susanto, I., Uliyanti, E., & Marli, S. Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Ipa Menggunakan Media Realita Di Kelas Vi Mis Ulil Albab. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(3).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Sumber*, 13(44), 83.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech : Journal Education*
- Tio. (2020). *Gambar ilustrasi mulut manusia* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/OrkAQyYS6hWdFNF87>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Wahyuni, H. I., & Budiman, A. (2024). Pola Manejemen Kelas Guru Sekolah Dasar di Kota Surabaya Terhadap Persoalan Motivasi Belajar Classroom Management Patterns of Elementary School Teachers in Surabaya on the Problem of Learning Motivation.
- Wahyuning, S., Bramastia, B., & Sarwanto, S. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa. In Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) (pp. 276-283).
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 092-101
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14-21.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik* (Cet. ke-4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, I. K. W. B., Yasa, I. M. W., & Darmayanti, N. W. S. (2024). Pengembangan keterampilan berpikir inventif siswa Sekolah Dasar melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 264-271.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Zain, A. M., Purnamasari, V., & Wati, L. (2024). Pengaruh media pembelajaran benda nyata terhadap pemahaman konsep bangun ruang. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 282-291.