

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, A. N., Afina, N. N., & Susilo, F. (2024). Pengaruh Digitalisasi Perangkat Sekolah terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Teori Belajar Konstruktivisme. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 541–545. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Amelia Putri W, S, A. A., Cahyani, K., & Herlambang, Y. T. (2024). Peran Filsafat Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Teknologi Pendidikan di Era Disrupsi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 34–49. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.699>
- Arsyad, N., Adinda Rezeky Anggriani, dan, Matematika, J., Mipa, F., & Negeri Makassar, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Visual Basic Untuk Siswa Kelas VIII SMP. In *Issues in Mathematics Education (hal* (Vol. 5, Number 2). <http://www.ojs.unm.ac.id/imed>
- Clarista Buena, A., & Safitri, D. (n.d.). *CENDIKIA PENDIDIKAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS*. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Dwi Afianti, F., Choirunisa, L., Ariani, R., Lya Diah Pramesti, S., Abdurrahman Wahid Pekalongan Kampus, U. K., Pahlawan Km, J., & Kajen Kab Pekalongan, R. (n.d.). *Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika melalui Pembelajaran Berbasis ICT*.
- Esti Primasari, B., Dwi Nur Wenda, D., Nurmilawati, M., & Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, P. (2025). *PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SETS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI KELAS 4 SD*.
- Fatikh Mukhdlor, M., Syam, R., & Syahri, M. A. (2024). EVALUASI KURIKULUM MERDEKA MENGGUNAKAN MODEL CIPP DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* (Vol. 3, Number 2). <https://jpion.org/index.php/jpi316Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Fikri Ramadhan, M., Rizal Arif, M., Siti Rahmayanti, N., & Khoerunnisa, P. (2025). *Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang*. 73–87. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.880>
- Hadi, H., Agustina, S., & Pendidikan Geografi STKIP Hamzanwadi Selong, P. (2016). *PENGEMBANGAN BUKU AJAR GEOGRAFI DESA-KOTA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE* (Vol. 11, Number 1).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harahap, A., Setiawan Wibowo, T., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. (n.d.). *PENGGUNAAN DAN MANFAAT APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH THE USE AND BENEFITS OF THE CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM AT THE TSANAWIYAH MADRASAH LEVEL*.
- Hariyono, ¹mohamad, & Widhi, N. (2021). GEOSHAPE DIGITAL: MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SD. *Pendidikan Dasar*, (1).
- Imaniyah, S., Hidayat, J. N., & Prijambodo, R. F. N. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN

- IPA KELAS IV SDN MARENGAN LAOK 1 KECAMATAN KALIANGET KABUPATEN SUMENEP. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.24929/alpen.v2i1.16>
- Irmayanti, D., Sri, L., Muni, A., Pratiwi, M., Informatika, T., Tinggi, S., & Wastukancana, T. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality*. 16. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37–46. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.112>
- Januar Saputra, H., & Isti Faizah, N. (2017). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR UNTUK MENUMBUHKAN NILAI KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 4(1), 62–74.
- Januarisman, E., Ghufro N, A., Nusa, K., Barat, T., & Yogyakarta, U. N. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182.
- Khakim, N., Santi, N. M., Bahrul, A., Assalami, U., Putri, E., & Fauzi, A. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 347–358.
- Kholid, I., Raden, U., & Lampung, I. (2017). *Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing* (Vol. 10, Number 1). <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/ENGEDU>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). THE USE OF CANVA APPLICATION AS AN INNOVATIVE PRESENTATION MEDIA LEARNING HISTORY. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Lestari, K. P., Rahmawati, I., Nur, A. K., & Nur, D. M. M. (2025). Pengembangan Flip Book Education Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di MTs Miftahul Ulum. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 75–92. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.905>
- Maharani, L., Tahir, M., & Syazali, M. (2024). Kesulitan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Hots Pada Materi IPS Kelas VI SDN Lendang Ara. *Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 489–495. <https://doi.org/10.29303/geosceinceed.v5i3.372>
- Mardiana, E., Larasati, D., Rohmah, A., Febri Enjelina, D., Nisa, M., Ayunda Putri, R., Ellianawati Jurusan Pendidikan Fisika, E., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2025). Literatur Review: Pengembangan dan Optimalisasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik di Era Digital dalam Materi Momentum Impuls. In *Unnes Physics Education Journal Terakreditasi SINTA* (Vol. 14, Number 1). <https://journal.unnes.ac.id/journals/upej>
- Mawar, M. G., Rusmawan, R., & Hananingrum, K. J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik IPA SD. *Paedagogie*, 18(1), 79–86. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v18i1.8879>
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4>
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (n.d.). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022 SHes: Conference Series 5 (6) (2022) 72-80 The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning*. Retrieved <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

- Nadifah, I., Fauziah, N., Saputri, S. A., & Rustini, T. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *DIRASAH*, 6(1). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Nur Anissa, F., & Marlina Limbong, A. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora. In *Journal of Learning and Educational Technology* (Vol. 1, Number 1).
- Nur Efendi, & Muh Ibnu Sholeh. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>
- Nurmadani, N., Sutrisno, J. A., & PGRI Bandar Lampung, S. (n.d.-a). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*. Retrieved <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/>
- Nurmadani, N., Sutrisno, J. A., & PGRI Bandar Lampung, S. (n.d.-b). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*. Retrieved <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/>
- Prayetno, A., Kurniaty, D., Novalia, Y., Hartini, H., & Agustian, H. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah/Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 999. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1087>
- Puspita, B., Andri, H., Ignatia, A., & Sumarah, E. (n.d.). *MODUL AJAR DENGAN MEDIA DIGITAL MATERI LUAS DAN VOLUME MENGGUNAKAN MODEL PBL UNTUK KELAS II SD*.
- Putri Rahmadiana, U., Erwin Putera Permana, & Misbahul Anam. (2025). Model TGT dan Educaplay: Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1556>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Rahmawati, S. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD N 1 TERNADI KUDUS DALAM MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM. In *Jurnal Analisis Ilmu Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Number 1).
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Number 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpcd>
- Sagita Fernanda, S. (2025). *Pengembangan Media Visual Novel Berbasis Canva pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 13(2), 579–592.
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Salmaiyah, E., Janah, F., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (n.d.). *Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V*.

- Siregar, R. V., Kemala, P., Lubis, D., Azkiah, F., & Putri, A. (2024). *Rahel Veronika Siregar, dkk.- Universitas Negeri Medan 1408*. 2(2).
- Sry Annisa, D., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (2025). PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN EDUCAPLAY MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASE LEARNING (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma*, 21(1). <https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.19794>
- Surachmi, S., Jahniel, K., & Sison, S. (n.d.). *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE 2021 EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES*.
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>
- Wati, R. I., S, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game “new family 100” untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2). <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.220>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (n.d.). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yulita, A., Putri, W., Saputro, B. A., Bamiftah, F., Sabandi, M., Widayati, A. N., & Maret, U. S. (n.d.). *INOVASI MAKRO EKONOMI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PELAJARAN EKONOMI DI KURIKULUM MERDEKA SMA ISLAM 1 SURAKARTA*. Retrieved <https://journalpedia.com/1/index.php/ime>