

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19*. 67(10), 48–61. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0016.0659>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Afni, N. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1001–1004. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*.
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model Addie Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), 112–121. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.11527>
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Anhari Naibaho, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DENGAN MODEL ARTIKULASI PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 04(2), 160–171.
- Ariandi, Y. (2017). *ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERDASARKAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MODEL PEMBELAJARAN PBL*.
- Audie, N. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL*

*BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2(1), 586–595.

Ayu Masfufah, R., Khomsin Muyasyaroh, L., Maharani, D., Dheo Saputra, T., Astrianto, F., & Permatasari Kusuma Dayu, D. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA*.

Azmi, S., Sarjana, K., Junaidi, J., Yulis Tyaningsih, R., & Wahidaturrahmi, W. (2021). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Kreatif Bagi Guru Matematika SMP Se-Kota Mataram. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 220–229. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v1i2.99>

Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>

Dwiningsih, K., Sukarmin, Nf., Muchlis, Nf., & Rahma, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Di Era Global. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 156–176. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p156--176>

Fadilah, A., Rizki Nurzakiyah, K., Atha Kanya, N., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).

Hakim, L. N. (2022). Model Pembelajaran Problem-based Learning (PBL) dalam Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1311–1316. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19.

<https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>

Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., & Hanim, S. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Untuk Memudahkan Guru Dalam Penyampaian Materi Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal*, 4(2), 2862–2868.

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>

Hayati, T. U. . (2022). *ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR*.

Huda, A. M., Anna Filla, W., Mudinillah, A., STAI AL-Hikmah Pariangan Batusangkar, D., PGMI IAIN Batusangkar, M., STAI Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, D., & Jenderal Sudirman No, J. (2022). *PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 15(1), 14–31. <http://>

Kala, A., Widayanti, L., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*.

Khodijah Siti. (2018). *Telaah\_Kompetensi\_Guru\_di\_Era\_Digital\_da*.

Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.  
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>

Li, F., Luo, J., & Zhang, H. (2024). The Application of Problem-Based Learning Combined With Case-Based Learning in EEG Teaching. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 11, 0–6.  
<https://doi.org/10.1177/23821205241252277>

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Maulana Baihaqi, W., Dwias Putri, A., Ayu Mutiara, D., Nursaddam, M., & Ajril Izzati, F. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 99–108. <https://doi.org/10.37802/society.v3i2.263>

Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.

Muchib, M. (2018). Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar bahasa Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.30738/wd.v6i1.3356>

Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 334–342.

Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.

Nasution, A. (2020). Metodologi Penelitian: KUALITATIF DAN KUANTITATIF. *Rake Sarasin*, 36.

Noni Masrinah, E., Aripin, I., & Arif Gaffar, A. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *JSE: Jurnal Sharia Economica*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).

Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>

Rahmawati, S. (2023). *Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran ipa sd*. 6(1), 30–34.

Sari, W. N., Gustanu, P., Suprayitno, M., Etriya, R., & Aprilia, C. A. (2022).

*Penerapan Video Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Kelas V SD N Pulorejo 02. 5, 2795–2800.*

Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>

Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. *Journal on Teacher Education*, 2(3), 2614–4417. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>

Susilawati, & Yasir, M. (2021). *Transformasi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.*

Susilo, S. V., & Prasetyo, T. F. (2020). Bahan Ajar Mobile Learning 2D Berbasis Android: Sebuah Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 587–592. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.767>

Tindowen, D. J. C., Bassig, J. M., & Cagurangan, J. A. (2017). Twenty-First-Century Skills of Alternative Learning System Learners. *SAGE Open*, 7(3), 1–8. <https://doi.org/10.1177/2158244017726116>

Titin, & Safitri, E. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>

Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 4.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Yaumi Muhammad. (2017). *Media\_Pembelajaran\_Pengertian\_Fungsi\_dan Urgensinya bagi Anak Milenial*.

Yee, K. K., & Huey Shyh, T. (2024). Problem-Based Learning: Media and Information Literacy Project to Combat Misinformation for Future Communicators. *Journalism and Mass Communication Educator*, 79(3), 340–364. <https://doi.org/10.1177/10776958241256404>