

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, D. N., Izzah, A. N. L., & Chusna, C. A. (2025). *Pengembangan Media Interaktif IPAS Berbasis Canva di Sekolah Dasar Diah*. 9(5), 1566–1576.
- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). *TEORI PERKEMBANGAN PIAGET DAN VYGOTSKY: BAGAIMANA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR ?* 5(1), 568–582.
- Ananda, S. R., Mappalotteng, A. M., & Bakri, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline*. 5(1), 58–64.
- Ardiansyah, R., Atmojo, I. R. W., & Widiyanto, J. T. (2024). *Literature Review : Computational thinking dalam pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. 77–83.
- Arofah, L., Mislikhah, & Suhardi, A. (2024). Development of Religious-Based Natural And Social Science (IPAS) Teaching Materials. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 38(1), 25–36. <https://doi.org/10.21009/pip.381.3>
- Arvyanda, R., Fernandito, E., & Landung, P. (2023). *Analisis Pengaruh Perbedaan Bahasa dalam Komunikasi Antarmahasiswa*. 1.
- Atikah, & Rafidah. (2023). *SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA BERDASARKAN AL-*. 1, 603–615.
- Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN BUGANGAN 01*. 3(24), 263–274.
- Azizah, N., & Jemain, Z. (2023). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI*. 165–170.
- Barus, C. S. A., Latupeirissa, A. N., & Helmi, D. (2023). *Implementasi Konsep*

Pembelajaran Dan Karakteristik Peserta Didik Abad 21 Implementation Of Learning Concepts And Characteristics 21st Century Learners. 2(3).

Daryanto, J. (2010). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEMBANG MACAPAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR* Joko Daryanto.

Elvadola, C., Juwantara, Agung, R., Kurniasih, T. I., & Rasitiani, A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Tata Surya pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas.* 149–156.

Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi.* 02(01), 101–109.

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.* 1(2).

Febriningrum, D. P., & Purwaningsih, S. M. (2022). *PENGARUH APLIKASI ASSEMBLR EDU BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS XI IPS SMAN 8 SURABAYA* Dwi Pugi Febriningrum Sri Mastuti Purwaningsih Abstrak. 13(1), 1–10.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.* 0812(2019), 181–188.

Fitria, R. L. Y., Hasan, M. A., & Sasmita, F. E. (2024). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN DIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MIS THORIQUESSALAM SIDOARJO.* 09(September).

Fitrianti, I., Sulastri, A., Muspita, Z., Sururuddin, M., Pgsd, P., Pendidikan, F. I., & Hamzanwadi, U. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling.* 4, 2600–2606.

- Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PREZI Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi*. 8(1), 84–97.
- Hanani, S., Badruttamam, C. A., & Mufidah, N. Z. (2025). *ANALISIS KEMAMPUAN HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PADA PESERTA DIDIK KELAS 4 DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI MI AL-FALAH*. 10.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 2384–2394. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hasri, S. A., Fitria, Y., Zen, Z., & Erita, Y. (2023). *Interactive Multimedia Based on Adobe Flash Software on Thematic Learning for Grade V Elementary School*. 6, 396–409.
- Herawati, N., Nuryani, N., Saputra, A. E., & Banyuasin, S. D. N. (2025). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif Politeknik Prasetiya Mandiri , Indonesia berfokus pada pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar ,. 4.*
- Hijriana, N. (2019). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI 3D AUGMENTED REALITY Jurnal Ilmiah “ Technologia ” Jurnal Ilmiah “ Technologia .”* 10(4).
- Istiqlal, M. (2017). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 2.
- Julian, A., Hutomo, A. K., & Sholeh, M. (2024). *Analisis Kualitas Media Canva Sebagai Platform Desain Online Dengan Metode Webqual 4 . 0 (Studi Literatur Dari Penelitian Terdahulu).* 3(1), 51–63.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*. 91–96.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). *RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS*

- ANDROID. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19.
- Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Sains Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9*. 1(1), 99–102.
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). *DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. 2(1), 27–35.
- Manasikana, A., Marsiyah, D. A. A., Amaliyah, I. R., & Prayogo, M. S. (2025). *Analisis Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva pada Mata*. 1(2), 523–530.
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). MENGANALISIS RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATERI PERBANDINGAN DAN SKALA MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>
- Munawir, Khoriiidah, N., & Arzeki, S. (2025). Analisis Profesionalisme Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2), 168–178.
- Muryaningsih, S., Purwokerto, M., Info, A., & April, P. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN EKSAK DI MI*. 15(1), 84–91.
- Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 02(02), 67–77.
- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). *Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar*. 16(1), 77–80.
- Ode, L., Jazuli, A., & Ibrahim, M. F. (2023). *Pengembangan media pembelajaran*

- Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan*. 10(2), 139–152.
- Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). [*Research Article*] *Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 01(1), 39–46. <https://doi.org/10.69606/geography.v1i1.59>
- Paradita. (2022). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. 2(01), 306–312.
- Putri, C. S., & Suryanti, N. (2022). *E-Modul Dengan CANVA Apps Untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa*. 6(5), 420–428.
- Rahmawati, A., Halimah, N., Setiawan, A. A., Islam, P. A., Islam, F. A., Syekh-yusuf, U. I., & Purwokerto, U. M. (2024). *Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang*. 135–142.
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA*. 5(1), 129–136.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka*. 16–25.
- Ramadhani, A., Rusdi, & Balkis, S. (2025). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO DI SMP NEGERI 18 MAKASSAR*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 11(0.1101/2025.02.25.432866), 1–15.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). *Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>

- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V*. 2(2), 237–253.
- Safitri, S. R., Hidayah, Q. N., & Kaswaraningsih, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsite Canva pada Mata Pembelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD*. 3(8), 3489–3498.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., & Saputra, R. (2020). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi*. 03(01), 104–112.
- Santo, S. C., Sumarno, A., Haq, M. S., Surabaya, U. N., & Review, L. (2025). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS*. 1(1), 14–27.
- Sari, L. N., & Bintang, P. (2022). *KONSEP SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA BERDASARKAN ALQUR`AN DAN HADITS*. 3(3), 244–251.
- Septiana, M., Hidayati, D., Rauf, A. S., Ratnasari, D., & Dahlan, U. A. (2022). *KEPEMIMPINAN GURU DALAM PEMBELAJARAN DI ERA*. 17(2), 101–116. <https://doi.org/10.23917/jmp.v17i2.19354>
- Setiawan, A. H. (2021). *STUDI TERHADAP MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KD MEMAHAMI JENIS-JENIS ALAT BERAT Hasan Dani*. 7, 1–5.
- Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). *Keterampilan Berpikir Kritis pada*

- Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 5(2), 1076–1082.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN*. 20(1), 9–16.
- Silmi, N. R., Larasati, D. A., & Noerhartati, E. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V*. 4(2), 528–538.
- Sugiarto, J., Mumpuni, I. D., & Syaifulloh, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS DENGAN MENERAPKAN*. 13, 85–94.
- Triana, D. A., Hermansah, B., & Ayu, I. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbantuan Aplikasi Flipbuilder Dhia*. 2(2), 19–30.
<https://doi.org/10.37680/ssa.v2i2.5176>
- Trimansyah. (2021). Kecendrungan media pembelajaran interaktif. *Junal Studi Pendidikan*, 11, 13–27.
- Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. 15(1), 128–144.
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- Wati, E. D. S., Rizalul Fiqry, Nurgufriani, A., Yulianci, S., & Hakim, A. R. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 282–292. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.