

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I.N., & Sudatha, I.G.W. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8 (1), 32-45
- Abidin, Yunus. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama
- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran permainan ular tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1 (1), 77-89
- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. 2017. *Multimedia for learning method and development*. Needham Heights: Allyn & Bacon
- Almanshur, & Ghony, D. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Amir, Almira. 2014. Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6 (1), 72-89.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Ditjen GTK: Kemdikbud
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 586-595
- Aulia, F. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education Journal*, 3 (2), 125-132
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L.A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2 (1), 97-110
- Biasarri, I., Putri, K, E., & Kholifah, S. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 2322-2329.

- Canva untuk Pendidikan. (2023). Diakses pada tanggal 20 Juli 2023 dari https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Daulae, T. H. 2019. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11 (1), 52-63
- Dwiqui, G.C.S., Sudatha, I.G.W., & Sukmana, A.I.W.I.Y. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 8 (2), 33-48
- Effendi, R. 2017. Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (1), 72-78
- Fauziah, F., dkk. (2016). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 26–37.
- Hakim, A, R., & Windayana, H. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Hamid, M. A., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Haryono, Ari D. 2014. *Metodologi Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media dan Pustaka Inspiratif
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Khamidah, N. 2021. Pengembangan Media Pop-Up Berbasis Kearifan Lokal pada Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar. *Tesis*. Kudus: Universitas Muria Kudus
- Kumala, F.N. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Penerbit Ediide Infografika
- Lase, D. 2019. Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sunderman*, 1 (1), 28-43
- Lauc, T., Jagodić, G. K., & Bistrović, J. (2020). Effects of Multimedia Instructional Message on Motivation and Academic Performance of Elementary School Students in Croatia. *International Journal of Instruction*, 13(4), 491–508.
- Macgilchrist, F., Potter, J., and Williamson, B. 2021. Shifting scales of research on learning, media and technology. *Learning, Media and Technology*, 46 (4), 369-376

- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mariana, I.M.A., & Praginda, W. 2009. *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*. Bandung: PPPPTK IPA
- Mulyasa. 2011. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, strategi dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muthoharoh, N. B. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif “Think Pair Share (TPS)” terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal SAP*, 2 (1), 33-42
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran*, Hadist, Syari’ah, dan Tarbiyah, 3 (1), 171-187
- Nurlaela, Wahyudin, dan Hamdani, N. A. (2016). Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Melalui Pendekatan Ctl Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pesawat Sederhana Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Hanjuang I. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 48–59.
- Pane, A. dan Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3 (2), 333-352
- Perdana, M. A., Wibowo, D. E., & Budiarto, M. K. (2021). Digitalization of Learning Media through Digital Book Development Using the Flipbook Application. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(2), 263. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2.34639>
- Pingge, H. D. dan Wangid, M. N. 2016. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (1), 146-167
- Prasetyo, E. 2017. Sistem Informasi Dokumentasi Dan Kearsipan Berbasis Client-Server pada Bank Sumsel Babel Cabang Sekayu. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, 7 (2), 1-10
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3 (1), 42-47
- Putra, L. D., dan Ishartiwi. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2 (2), 169–178

- Putri, D. P. E., dan Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47.
- Rahmi, M.S.M., Budiman, M.A., & Widyaningrum, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3 (2), 178-185
- Rofiq, A., Mahadewi, L.P.P., & Parmiti, D.P. 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3 (3), 126-133
- Rohma, A., & Sholihah, U. 2021. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (3), 292-306
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer - Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Saputra, H., dkk. 2018. Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18 (1), 25-30
- Sasmitatias, Frastika & Heru, K. 2018. The Development of Science Learning Device Based on Serukam Local Culture To Improve Students' Analytical Skill. *International Journal of Educational Research Review*, 3 (3), 59-68. doi: 10.24331/ijere.441348
- Sidabutar, Y.A, Anshari, K & Eviyanti, E. 2017. The Effect of Learning Media and Creative Thinking Ability to Skill of Writing Narative Text for Student in Class V SD Negeri 060841 Medan. *Journal of Education and Practise*, 8 (28), 119-126
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, H.D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press

- Susanto, A. (2017). *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru (Konsep, Strategi, dan Implementasi)*. Jakarta: Pustaka Media Group
- Sutrisno, V. L. P. dan Siswanto, B. T. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6 (1), 111-120
- Syar, N.I.S. 2018. *Kajian dan Pembelajaran IPA SD/MI*. Palangka Raya: PGMI FTIK IAIN Palangka Raya
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114
- Triningsih, diah erna. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- 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
- Wahyuningsih, E. S. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish
- Wahyuningtyas, R. dan Sulasmono, B. S. 2020. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (1), 23-27
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Purwadita*, 2(2), 50–56
- Widoyoko, E. P. 2020. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Widyatmojo, G., dan Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak Tk. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4 (1), 38–49.