

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. S., & Jayanti. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80 Palembang*. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09, 410–421.
- Anam, K. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan*. Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam, 4(2), 115–127.
- Anggraeni, S. W., et al. (2021). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 5(6), 5313–5327.
- Ardiansyah, A., & Sari, A. A. (2022). *Ketertarikan, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan mahasiswa dalam menggunakan chatbot akuntansi*. Jurnal Teknodik, 26(2), 133–144.
- Asari, A. (2017). *Media pembelajaran era digital*. Jurnal Sains dan Seni ITS, 6.
- Astuti, B., & Anggraeni, P. (2021). *Pengaruh media interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 130–141.
- Bachas, M. C. N. (2022). *Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS kelas VII di SMP NU Bululawang*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Dawis, A. M., et al. (2023). *Pengantar metodologi penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Dwi, S. (2023). *Pendampingan dan pelatihan membuat media pembelajaran dengan aplikasi Powtoon pada guru-guru sekolah dasar di lingkungan Kabupaten Tulungagung*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/376807386>
- Fatira, Marlya, et al. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). *Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang*. Jurnal JPSPD, 4(1), 47–49.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). *Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran*. JPPGuseda, Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar, 2(1), 10–15.

- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Kusuma, A. (2019). *Pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, no. 12, 25–34.
- Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran game interaktif berbantuan Canva bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89–95. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/27960>
- Mahdalina. (2022). Pengaruh minat belajar, dukungan orang tua dan lingkungan belajar terhadap perilaku belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Kindai: Kumpulan Informasi dan Artikel Ilmiah Manajemen dan Akuntansi*, 18(2), 332–351.
- Maolida, C. P. N., & Maisarah. (2024). *Pengembangan video pembelajaran berbantuan Canva pada pelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar*. *Madako Elementary School*, 3(1), 1–14.
- Marleni, N., & Nugroho, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 115–124.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru*. Universitas Negeri Makassar.
- Muliani, R. D. (2022). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 133–139.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, S. H., Dora, N., & Tabah Hati, S. (2024). Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Keterbatasan Media Pembelajaran IPS di Sekolah SMP Yayasan Perguruan Bandung. *KHIDMAT: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 173–181.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 1–10. Panudju, A. T., Bhayangkara, U., & Jakarta Raya. (2024). *Metodologi penelitian*. Padang: Gita Lentera.
- Prasetya, C. N. (2024). *Pengembangan video pembelajaran berbantuan Canva pada pelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar*. *Madako Elementary School*, 3(1), 1–14.
- Rachman, A., et al. (2024). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Karawang: Saba Jaya.

- Refnita. (2015). *Angket Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Individual Berbasis ICT*. Padang: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Padang.
- Rohmawati, Dwi, Sheila Fakhria, and Aziza Anggi Maiyanti, 2023, *Pengembangan Media Digital Pop Up Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Tata Surya Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri Besowo 3 Kediri*, Skripsi Etheses IAIN Kediri.
- Saadah, N. (2018). Multimedia interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 45–52.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Edisi revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. P., & Hidayat, A. R. (2019). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 45–52.
- Sari, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 55–65.
- Setiawan, U., et al. (2022). *Media pembelajaran (cara belajar aktif: guru bahagia mengajar siswa senang belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). *Peluang media interaktif dalam menunjang efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, I. D., & Amelia, J. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar kelas IV SD*

Negeri 80 Palembang. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(3), 797.

Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, no. 2.

Wijayanto, H., & Istianah, S. (2017). Pelatihan aplikasi learning tools untuk peningkatan kualitas pembelajaran hybrid di sekolah dasar. *Jurnal Nuansa Akademik*, 8(2), 251–260. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/nuansaakademik/article/download/1662/1398>

Wulandari, A. P., et al. (2023). *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Jurnal on Education, 5(2), 3928–3935.

Yudin, C. (2019). *Pengantar pendidikan*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Mataram.

Yuliana, D., et al. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 6(2), 247–257.

Zuhro, N. M. (2023). *Pengembangan media interaktif berbasis Canva di kelas IV SD Al Washliyah Ampera II*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).