

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, Surattana, Kittisak Laksana, Kanrawee Busayanon, Alongkorn Ausawasowan, and Boonlit Adipat. "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts." *International Journal of Technology in Education* 4, no.3 (2021): 542 - 52.
<https://doi.org/10.46328/ijte.169>.
- Ahmat, Nurul, Rodhatul Jennah, and Abdul Gofur. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smkn." *Jurnal Muara Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 480–94.
<https://doi.org/10.52060/mp.v10i2.3612>.
- Alotaibi, Manar S. "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Frontiers in Psychology* 15 (April 2024): 1307881.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.
- Andriyani, Natasha Bilqies, Listyaningsih, dan Kristiwi Estuningsih. "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X-8 melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan Wordwall." *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 3 (2025).
- Andjarwati, Tri. "Motivasi dari Sudut Pandang Teori Hirarki Kebutuhan Maslow, Teori Dua Faktor Herzberg, Teori X Y Mc Gregor, dan Teori Motivasi Prestasi McClelland." *jmm17* 2, no. 01 (2015). <https://doi.org/10.30996/jmm17.v2i01.422>.
- Arta, Agam, and Devi Afriyanti Puspa Putri. "Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar." *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 20, no. 2 (2020): 77–81. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9085>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.

- Cruz-Cunha, Maria Manuela, ed. *Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools*: IGI Global, 2012.
<https://doi.org/10.4018/978-1-4666-0149-9>.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. n.d.
- Dwijayani, N M. "Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes." *Journal of Physics: Conference Series* 1321, no. 2 (2019): 022099.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Eka Yanti, Yulia, and Devi Indah Sari. "Pengembangan Media Kosir Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7, no. 01 (2021): 186–97.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.181>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1, no. 2 (2023).
- Fadillah, Maira. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 1, no. 1 (2020): 16.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>.
- Fauzi, Nurul Ahmat, Rodhatul Jennah, dan Abdul Gofur. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMKN." *Jurnal Muara Pendidikan* 10, no. 2 (2025).
- Furoidah, M. F., & Pradana, M. D. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif "Alamku" Untuk Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK Sekolah Alam Ramdhani. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 16–29.

- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hendra. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTsN 1 Kuantan Singingi*. Skripsi. Universitas Islam Kuantan Singingi, 2023.
- Hu, Zijjing. "Game-Based Learning: Alternative Approaches to Teaching and Learning Strategies in Health Sciences Education." *Educational Process International Journal* 13, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.22521/edupij.2024.132.6>.
- Khasanah, Dewi Mariastuti, Masduki Masduki, and Sigit Haryanto. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS." *Khazanah Pendidikan* 18, no. 1 (2024): 114. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>.
- Kurniawan, Dicky, Dedi Kuswandi, and Arafah Husna. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 119–25. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- Khotimah, K. (2021). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN 2 Purwodadi Di Masa Pandemi Covid-19*. [SKRIPSI]. Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*. Vol. 13, No. 1, 2020.

- Marlisa, Rini. *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Canva pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII di MTsN 8 Aceh Besar*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2024.
- Mendari, Anastasia Sri. *Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. n.d.
- Mulya, Gumilar, and Anggi Setia Lengkana. "Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani." *Competitor: Jurnal Pendidikan Kevelatihan Olahraga* 12, no. 2 (2020): 83.
<https://doi.org/10.26858/cjpko.v12i2.13781>.
- Pertiwi, Gusti Manja. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran*. n.d.
- Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sari, Lesta Septia, and Siti Fatonah. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*. 6 (2022).
- Syamsudin, A., Mufti, R., Habibi, M. I., Wijaya, I. K., & Sofiastuti, N. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis web pada materi bangun ruang dengan Construct 2. *Focus ACTION of Research Mathematic*, 4(1), 63–76.
<https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3355>
- Tiari, Dinar Arena, Nunuk Suryani, and Suharno Suharno. "Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya." *Teknodika* 14, no. 1 (2016): 22.
<https://doi.org/10.20961/teknodika.v14i1.34696>.
- Vanesa, Vanesa, Muhammad Daffa Santana Putera, Neng Ega Agustina, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Situs Web Canva BINAR Untuk Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 11, no. 2 (2026): 1893–900. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i2.4857>.

Yakin, Rohman Qomarul, I. Nyoman Putu Suwindra, and I. Bagus Putu Mardana. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, Dan Jatuh Bebas. 8, no. 2 (2018).