

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, F. N., & Rindaningsih, I. (2026). Efektivitas Media Interaktif Digital Berbasis Canva Site dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siklus Air pada Siswa Kelas V SD. *SIMELA: Edukasi dan Media Pembelajaran*, 1(1).
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Ainiyah, W. I., & Sholihuddin, A. (2025). Efektivitas Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Spinning Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Maharah Kalam Kelas VIII MTs Ma'murotul Husna. *Al-Wasil*, 3(1), 63–72. <https://doi.org/10.30762/alwasil.v3i1.5011>
- Anesya, F. F., & Mansurdin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 185–197.
- Anyan, Setyawan, A. E., & Suryani, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(April), 68–78.
- Audline, H. R. P., Hasibuan, N., Rafbani, B., Syahputra, M. F., Agustin, N. R., & Fikri, A. (2018). Peran multimedia dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 8, 352–357.
- Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Ke.*
- Baihaqi, I., & Fadly, A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP

- Muhammadiyah 22 Pamulang. *Jurnal UMJ*, 2464–2470.
- Bangun, E. B. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Box Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Iii SD Negeri 040454 Peceren Pada Mata Pelajaran Skripsi Elpika Br Bangun Negeri 040454 Peceren Pada Mata Pelajaran Ipa* [Universitas Quality Berastagi]. <http://portaluqb.ac.id:808/1085/>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Springer Science Business Media, LLC* (Vol. 58, Nomor 12). <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25246403%0Ahttp://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC4249520>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2, 205–210.
- Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 15–24. <https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p15-24>
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 2).
- Faturrokhman, R. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan 3.2*, 3(2), 396–404.
- Ginanjari, A. A., Kartadireja, W. N., & Astriani, A. S. (2025). Analisis Isi Buku Ajar Bahasa Indonesia Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(1), 217–228.
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 2(1), 42–51.
- Handika, Widiawati, Widyaningrum, I., & Indrayati, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Articulate Storyline 3 pada

- Materi Luas Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(2), 242–252.
- Harida, Arfandi, A., & Nur, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik di SMK. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 402–411. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cendekia*, 04(02), 823–834.
- Jayati, A. C., Sukidin, & Yushardi. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 135–141. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Juanda, S. E., Nurrochmah, S., & Kurniawan, A. W. (2026). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis canva site pada materi lompat jauh siswa smp kelas viii di kabupaten dan kota malang. *Jurnal Multilateral*, 25(1), 155–175.
- Kamila, L., Taufik, M., & Dewi, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Website Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Topik Perkembangbiakan Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(02), 247–262.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Lukman, A., Wicaksana, E. J., & Siburian, J. (2021). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D). In *Cv. Aa. Rizky*.
- Mabarun, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Vol. 12, Nomor 2). Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 10.

- Mayer, R. E. (2022). Introduction to Multimedia Learning. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 70(4), 532. <https://doi.org/10.1525/jsah.2011.70.4.532>
- Nabila, H., Faiza, D., Anori, S., & Agustiarmi, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JRPPM: Jurnal Riset Pendidikan Multidisiplin dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i1.86>
- Nalendro, P. A., Setiani, S. T. F. P. W., Shaputra, I., Shaputra, R., Prasetyo, N. R., & Alkhasna, M. A. (2025). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi SMK di Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 160–169.
- Natasya, P., & Marlius, D. (2021). Peranan Customer Service Dalam Meningkatkan Pelayanan Kepada Nasabah Pada PT. BPD Sumatera Barat Cabang Pasar Raya Padang. *Jurnal Pundi*, 1–12.
- Nisa, M., Bahar, A., Purwidiani, N., & Romadhoni, I. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Kompetensi Dasar Personal Hygiene Di SMK Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 89–97.
- Nurhikmah, S., Sandy, Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model ADDIE pada Materi Beriman kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039–1052.
- Okpatrioka. (2025). Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan dan pengajaran. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 9(2), 534–556. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v9i2>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.

- Puspitasari, D. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknologi Perkantoran Kelas X di SMK Tunas Pembangunan*.
- Putra, L. D., Dasar, G. S., Dahlan, U. A., Perkantoran, M. M., Indonesia, U. P., & Lovandriputrapsduadacid, E. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Putri, Z. E., Reni, Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 109–118.
- Rahayaan, D., Soetiksno, A., & Wattimena, R. (2024). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada PT. BFI Finance Cabang Ambon. *Jurnal Administrasi Terapan*, 3(2), 384–396.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* <https://journal.yp3a.org/index.php/DIAJAR>, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(02), 295–306.
- Ramadani, T. N. S., Puspita, Y., & Oktavia, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Norma Dan Adat Istiadat Daerahku Kelas Iv Sd Negeri 72 Palembang. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 693–702. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3670>
- Rantung, D. A., Mulyanto, A., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Bulango Selatan. *Journal of Information Technology Education*, 3(2).
- Rosmita, E., Resiana, A., Alvira, I., Tinambunan, T. R., Sutopo, Suryani, R. W.,

- Putra, A., Andriani, N., Sya'diah, Y., Ginting, S. B., Rahmadinata, M. F., & Muntazarah, F. (2025). *Media dan Multimedia Pembelajaran* (M. S. Sari (ed.)). AKIOPEDIA PRESS.
- Sari, D. N. I., Sugiarto, W., Sabilla, R., Zidanurrohim, A., Nurjanah, A., & Kurniawan, M. A. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik di Era Digital. *Pijar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 75–86. <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.475>
- Savitri, O., Sudarman, & Sutrisno. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(April), 1072–1085.
- Srihandoko, W., & Ayu, F. R. P. (2021). Peranan Customer Servis Dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pada Sekolah Islam Ibnu Hajar. *Jurnal Aplikasi Bisnis Kesatuan*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.37641/jabkes.v1i1.565>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Vol. 32, Nomor 3).
- Suhirman, D. L., Marta, D. R. F., Wachyudi, D. K., Wibawa, D. A. P., Kafiar, E., Dr. Ismail, S., Adawiyah, D. R., Anyan, & Puteri, G. B. (2025). *Media Pembelajaran*. Askara Sastra Media.
- Sukarelawan, D. M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahya. https://www.scribd.com/embeds/736866532/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-ffexxf7r1bzEfWu3HKwf
- Suparyadi, Rafi'i, Ningsih, T. S., Irawan, N., & Sumirat, P. (2025). Digitalisasi Media Pembelajaran sebagai Strategi Penguatan Komunikasi Budaya dan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1789>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Surnata, & Sonjaya, T. (2025). Evaluasi Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di

- SMK Negeri 3 Pandeglang. *Jurnal Ilmiah Niagara*, XVII(1), 97–114.
- Suryadi, T. (2024). Inovasi pembelajaran di SMK melalui optimalisasi media praktikum dan metode pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ...*, November, 125–132. <https://research-report.umm.ac.id/index.php/snpb/article/view/275>
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(6), 247–257.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Bening Media Publishing*, 18(1), 64–80.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Votenika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Thena, M. B. D., Yuwana, S., & Subrata, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Program Xaverius Learning Center untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 27–40.
- Toma, A. A., & Reinita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(02), 162–177. <https://doi.org/doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Wahidin. (2025). Jurnal Ilmiah Edukatif Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Wahyuni, E., & Thohiriyah. (2018). INFOGRAPHIC Avoiding Monotony in Presenting Teaching Materials. *Jurnal Unimus*, 2, 280–283.
- Wajdi, F., Astiswijaya, N., Suandi, Hozairi, Usman, E., Pudjiastuti, S. rahayu, Risqi, E. N., Irwanto, Syafitri, E., & Utomo, Y. T. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. WIDINA MEDIA UTAMA.