

DAFTAR RUJUKAN

- Afriliana, R., & Diyana, T.N. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan PhET dan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pembelajaran Fisika*.
- Agustira, A., & Rahmi, R. (2022). Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Insdun*, 5(1), 45-58. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/insdun/article/download/2065/1611/5833>.
- Algifari.(1994). Statistik Ekonomi: Teori, Kasus dan Solusi. Yogyakarta: Bagian Penerbit STIE YKPN.
- Anyan, A., & Tuah, Y.A.E. (2024). Revolusi Industri 4.0: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites. *Vox Edukasi*.
- Denata Wahyu, Edi Elisa, dan I Nyoman Pasek Nugraha. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Sub Pokok Alat-Alat Tangan (Handtools) bagi Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 11.1 (2023): 22–31. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM/article/view/52931>
- Fadilah, Aisyah, et al. "Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.2 (2023): 01-17.
- Fitri, Amalia. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Titration Asam Basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh*. Diss. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2024.
- Fitriyah, A., & Ningsih, T. F. (2023). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 145-158. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869>.
- Gusrima, Ulfa. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 9 Banda Aceh*. Diss. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2024.
- 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 Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 42–51. <https://doi.org/10.55904/nautical.v2i1.678>

Haviz, M. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(1), 45–58.

Hidayati, N. (2020). Dampak Praktik Langsung terhadap Pemahaman Materi Siswa di SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 89-95.

Kawih Galang, Edi Elisa, dan I Nyoman Pasek Nugraha. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Aplikasi Appy Pie pada Materi Dasar Pemeliharaan dan Perbaikan Otomotif untuk Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 11.2 (2023): 198–207. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM/article/view/62639>.

Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2.4 (2022): 108-113.

Kusumawati, F.I., Hidayat, W., & Riaji, D.F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*.

M. Makbul. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.

Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>

Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*.

Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.

Pradilasari, Lia, Abdul Gani, and Ibnu Khaldun. "Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 7.1 (2019): 9-15.

- Puspitasari, Deasy Karissa. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X Di Smk Tunas Pembangunan*. Diss. Universitas Negeri Jakarta, 2024.
- Putri, Diana Nur Septiyawati, et al. "Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2.2 (2022): 363-374.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Sadiman, Arief S. "Media pembelajaran." *Jakarta: rajawali pers* (1996).
- Saleh, Muhammad Fadly, Yudith Helen, and Fitri Anita. "Analisa Perbandingan Beban Energi Penggunaan AC Split dan AC Sentral pada Bangunan Hotel di Makassar." *Jurnal Tecnosienza* 7.1 (2022): 176-190.
- Sari, D. P., & Hidayati, N. (2021). "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-130.
- Sari, Miranda Lukita, and Heri Pratikto. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik." *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)* 2.2 (2022): 236-245.
- Savitri, Oni, Sudarman Sudarman, and Sutrisno Sutrisno. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10.8 (2024): 1072-1085.
- Setiawan, B. (2024). "Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 15-25.
- Slamet W., dkk. 2023. *Buku ajar metodologi penelitian*. Cetakan per-1. Pangkalpinang: Penerbit Cv Science Techno Direct Perum Korpri.
- Slamet, F. A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Sudjana. (1996). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

- Supriyadi, B. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Wahyuni, S.Si.MT., Jasril, I.R., Fajri, B.R., & Agustiarmi, W. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* . *Voteteknika*.
- Yamin, S., & Kemp, D. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Warta Pendidikan*, 18(1), 205-218.
<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/viewFile/4266/pdf>.

