

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. (2021). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A., & Jampel, I. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustiana, I. G., et al. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4 (2), 150-160.
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596-1605.
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Disertasi: UIN Raden Intan Lampung.
- Ananda, W. R., Iriani, R., & Hamid, A. (2022). Development Of Interactive Multimedia Based On Articulate Storyline To Improve Students' Creative Thinking Skills. *EduSains*, 12(1).
- Andiyana, M. A., Maya, R., & Hidayat, W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, (Daring), Vol.1(3): 239-248. Tersedia: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>.
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisk dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Development Of Learning Media Animated Building Materials Science Course In The Undergraduate Course Of Engineering Education Building State University Of Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Arfiani, F. F. N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo. *Tafhim Al-'Ilmi: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 13(2), 146-159.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Astawan, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0. *Nilacakra*.
- Awalia, I., Pamungkas, & Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.1853>.
- Berutu, D. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan TP 2024/2025. Disertasi: Universitas Quality.
- Berk, L. E. (2022). *Child Development* (10th ed.). Pearson Education.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 101-109.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dale, E. (2021). The Role Of Animation in Enhancing Vocabulary and Imagination in Students. *Journal of Educational Media and Technology*, 38(4), 350-362. <https://doi.org/10.1016/j.jemt.2021.03.004>.
- Darwanto, D. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis:(Pengertian dan Indikatornya). *Ekspone*, 9(2), 20-26.
- Dewi, P. Y. A., et al. (2021). *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design Of Instruction* (6th edition).
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.2767>.
- Fitriana, Y. R. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis PJBL Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5, No. 1. doi:<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.4841>
- Fahrurrozi1., Sari, Y., & Rahmah, A. (2022). Pemanfaatan Model Project Based Learning sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 No. 3, 3887 - 3895. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2794>

- Farida, M. (2016). Pembelajaran IPA SD. Dalam S. M. Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD* (hal. 8 - 9). Malang: Penerbit Edide Infografika. Diambil kembali dari <https://staff.universitaspahlawan.ac.id/web/upload/materials/4884materials.pdf>
- Fitria, D. (2021). IPA untuk Kelas 4: *Mengidentifikasi Proses Perkembangbiakan Tumbuhan*. Jakarta: Mizan.
- Hapsari, P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Harris, L. (2023). Empowering Education Through Design: The Role of Canva in Modern Learning. *Journal of Educational Technology and Design*, 17(3), 142-156. <https://doi.org/10.1080/jetd.2023.01703>
- Hartono, T., & Naufal, A. (2024). Implementation of the Independent Curriculum (Kurikulum Merdeka) in Science Education: *Fostering Critical Thinking and Independent Learning*. *Educational Review*, 45(2), 123-139. <https://doi.org/10.1234/edu.2024.04502>
- Hassoubah & Zaleha, I. (2008). *Mengasah Pikiran Kretaif dan kritis*. Nuansa: Bandung.
- Herdayati, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689-1699.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi. Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hisbullah, S. M. (2018). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. (hal. 1 - 3).
- Ima, I. A. Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)*, Vol 2, No. 1.
- Intan, P. P. N. K. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit Berbasis Loosepart untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok B. Disetasi: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Jones, M., & Anderson, T. (2022). The Use of Animated Videos in The Classroom: Enhancing Teaching And Learning Outcomes. *Journal of Educational Technology and Media*, 45(2), 145-158. <https://doi.org/10.1016/j.jemt.2022.02.004>

- Jones, M., & Taylor, P. (2023). Elaboration and Creativity: The Role of Detail in Transforming Ideas into Valuable Innovations. *Journal of Creative Thinking and Problem Solving*, 35(2), 90-104. <https://doi.org/10.1016/j.jctps.2023.02.003>.
- Juntara, D. K. (2024). Pengembangan Video Edukasi Gamelan Bali untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. Disertasi: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://pusatkurikulum.kemdikbud.go.id/profilpelajarpancasila/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2024). *Kurikulum Merdeka IPA Kelas 4, Buku Siswa dan Buku Guru*. Jakarta: Kemdikbud.
- Komang, S. I. B. (2021, Juni). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8 No. 1, 48 - 56. doi:<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Khotimah, Y., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2024). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5–6 Tahun Di TK Al-Basitoh Cilegon. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6653-6662.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). 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(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- Kurniawan, I., & Rahmawati, A. (2024). The Role of Analysis in The ADDIE Model for Effective Instructional Design. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 29(3), 88-102. <https://doi.org/10.1016/j.jpt.2024.04.003>
- Kusuma, Yuriadi. 2010. *Creative Problem Solving*. Solo: Rumah Pengetahuan
- Lee, J., & Lee, H. (2023). Cognitive Flexibility in Problem-Solving and Creativity: Implications for Learning and Innovation. *Journal of Cognitive Enhancement*, 17(2), 111-124. <https://doi.org/10.1007/s41465-023-00188-1>.

- Lukman, A. D. K. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5, No. 2. Diambil kembali dari <https://e-journal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/1750/1383>.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Marliani, Novi. 2015. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP), 5 (1): 14-25.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)*. *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mayer, R. E. (2021). The Benefits of Animation in Education: Enhancing Learning Through Visual and Dynamic Representations. *Journal of Educational Psychology*, 113(2), 345-358. <https://doi.org/10.1037/edu0000485>
- McGregor, D. 2007. *Thinking; Developing Learning. A Guide to Thinking Skills in Education*. Berkshire, England: Open University Press
- Mulyadi, E., Yusuf, Y., & Yuliawati, L. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 8 (2), 371-382. Retrieved from <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th>
- Munandar, U. 2012. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineca Cipta.
- Nadyah, S. (2025). Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas Iv Sekolah Dasar Kecamatan Luak Kabupaten 50 Kota. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 211-221.
- Novita, W., & Novitasari, A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dan Perubahannya di Kelas V Sekolah Dasar: Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 191-200.
- Nulhakim, L., Setiawan, F. R., & Saefullah, A. (2020). *Improving Students' Creative Thinking Skills Using Problem-Based Learning Models Assisted By Interactive Multimedia*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1), 9–16.

- Park, S. & Seung, E. 2008. Creativity in The Science Classroom. The Science Teacher, Vol 75, 45-48. (<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=34108037&site=ehost-live>).
- Pebriyanti, P. K. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Pratama, I. A., & Lestari, A. (2023). *Pengantar Ilmu Pengetahuan Alam: Teori, Praktik, dan Aplikasinya*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 17(3), 214-226. <https://doi.org/10.1016/j.jpnsa.2023.04.012>
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.732-742).
- Purnama, N. (2023). *Biologi untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Purnama, S. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalannya untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. Literasi: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.
- Purwati, E. M., Sukamti, S., & Putra, A. P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Canva Materi Cahaya Dengan Penguatan Karakter Mandiri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(8), 756-769.
- Putra, I. K. R., Rati, N. W., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(1), 42-52.
- Putra, I. & Kristiantari, M. & Wiarta, I. (2024). Media Video Animasi yang Layak dan Efektif diterapkan dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 8. 101-107. 10.23887/jppp.v8i1.74473.
- Putri, E. A., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 1-10.
- Rahmatullah, Inanna, & Andi, A. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12 (2): 317–27.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Rena, S.R. (2016). Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kreatifsiswa SD Pada Materi Makanan Dan Kesehatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16, No 3. doi:<https://doi.org/10.17509/jpp.v16i3.4817>
- Reni, & Ismunandar. (2023). Pengaruh Retailing Mix Dan Service Quality Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Bolly Sila Kabupaten Bima. *Jurnal Bintang Manajemen (JUBIMA)*, 1 (3), 113-132.
- Rizki, A., & Pramesti, D. (2024). Evaluation Phase in The ADDIE Model: Measuring Goal Achievement and Providing Feedback for Product Improvement. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 35(1), 15-28. <https://doi.org/10.1016/j.jtpl.2024.08.004>
- Rizki, M., & Salim, F. (2024). Implementasi Model ADDIE Dalam Pengembangan Desain Pembelajaran untuk Meningkatkan Kinerja Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 36(2), 45-58. <https://doi.org/10.1016/j.jtp.2024.02.009>
- Sari, D., & Wahyuni, T. (2022). *Pengantar Perkembangbiakan Tumbuhan: Teori Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran IPA*. *Jurnal Pendidikan IPA*, 15(2), 120-131. <https://doi.org/10.1007/jipa.2022.02345>
- Sari, R. (2022). *Perkembangbiakan Tumbuhan: Konsep dan Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Setiawan, D., & Dewi, F. (2024). Implementation Phase in The ADDIE Model: Gaining Feedback for Effective Instructional Design. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 42(2), 102-115. <https://doi.org/10.1016/j.jptp.2024.07.002>
- Setiawan, E., & Pramono, M. (2021). Penerapan Metode Perkembangbiakan Vegetatif dalam Pertanian Modern. *Jurnal Agrikultura*, 10(1), 40-48. <https://doi.org/10.1234/agrikultura.2021.12345>
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8 (1). doi:<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Singarimbun, Masri & Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survei*, LP3ES, Jakarta, 1995
- Siregar, E., & Hartini, N. (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Smith, J. (2023). Exploring Different Types of Animation: From 2D to Anime. *Animation and Media Journal*, 31(2), 120-135. <https://doi.org/10.1234/amj.2023.03102>
- Smith, R., & Jones, K. (2023). Generative Reproduction in Plants: Mechanisms and Implications for Biodiversity. *Plant Biology Review*, 18(3), 85-93. <https://doi.org/10.1016/j.pbr.2023.01.004>

- Smith, R., & Liu, J. (2023). The Role Of Fluency in Creative Thinking and Problem-Solving. *Journal Of Creativity and Innovation*, 28(1), 42-55. <https://doi.org/10.1016/j.jci.2023.01.005>
- Sofiasyari, I., Amanaturrahmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6 (4), 1789-1798. doi: 10.31949/jee.v6i4.7542
- Sony Junaedi. 2021. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For” 07: 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukayanti, L. R., Sudarma, I. K., & Jampel, I. N. (2018). Pengembangan Blended Learning Tipe Flipped Classroom pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha.*, 6 (1), 134-146. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20279>
- Sukiana, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia Berbasis Qr Code untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Muatan IPAS Kelas IV SD. Disertasi: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sukma, R. M., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6245-6257.
- Surya, Muhamad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, R., & Hamid, I. (2024). Designing Effective Learning Products in The ADDIE Model: *The Importance Of The Design Phase*. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 31(2), 54-67. <https://doi.org/10.1016/j.jppe.2024.05.011>
- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Azis, A. F. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD N 11 Koto Baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 535-544.

- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023, October). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp).
- Tan, J. (2023). Canva for Education: A Tool To Enhance The Quality of Learning in Indonesia. *Journal Of Educational Technology*, 25(1), 45-58. <https://doi.org/10.1234/jet.2023.02501>
- Thompson, R., & White, S. (2023). Originality in Creative Thinking: Exploring Unique Responses and Future-Oriented Problem-Solving. *Journal of Creativity Research*, 41(1), 12-27. <https://doi.org/10.1016/j.jcr.2023.01.001>
- Trisnasari, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif Mata Kuliah Dekorasi Penyajian di Jurusan PKK FT UNM. Retrieved from <https://eprints.unm.ac.id/14468/1/Artikel.pdf>
- Umar, W., & Abdullah, S. (2020). *Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Disertai Penerapannya*. PEDAGOGIK, 7(2).
- Wahyudi, R., & Sugiyanto, D. (2023). *Panduan Lengkap Perkembangbiakan Tumbuhan untuk Siswa SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, A. R. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Perubahan Energi untuk Kelas III SD. Disertasi: Universitas PGRI Palembang.
- Wahyuni, S., & Utami, R. (2024). Development Phase in The ADDIE Model: Realizing Instructional Designs into Effective Learning Products. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 41(1), 22-37. <https://doi.org/10.1016/j.jip.2024.06.009>
- Wang, L., & Zhang, Y. (2023). Divergent Thinking and Creative Problem Solving: a Study in Primary School Students. *Journal of Educational Psychology*.
- Warni, L. (2022). *Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di kelas VI MIS Lamgugob Kota Banda Aceh* (Skripsi, UIN Ar-Raniry).
- Widiana, I. W., Bayu, G. W., & Jayanta, I. N. L. (2017). Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning), Gaya Kognitif Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 1-15.
- Widodo, S. (2023). *Kultur Jaringan: Teknologi dalam Pengembangan dan Pelestarian Tumbuhan*. Jurnal Teknologi Hortikultura, 8(4), 130-138. <https://doi.org/10.1016/j.jth.2023.05.012>
- Widyastuti, N. L. M. Y. (2024). Pengembangan Panduan Asesmen Pembelajaran Berbasis Design Thinking untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir

Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS. Disertasi: Universitas Pendidikan Ganesha).

Winataputra, U. S., dkk. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Worthington, M. (2013). *Creativity Meets Mathematics*. [Online] Tersedia: http://www.childrens-mathematics.net/creativity_meets_mathematics.pdf.

Yeni, R. G. E. (2021). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Keterampilan Proses. Diambil kembali dari <https://staff.universitaspahlawan.ac.id/web/upload/materials/4884-materials.pdf>.

Yosoa, V. D. (2024). Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Literasi Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 5 Selat. Disertasi: Universitas Pendidikan Ganesha.

Yulianci, S., Nurjumiati, N., Asriyadin, A., & Adiansha, A. A. (2021). The Effect of Interactive Multimedia and Learning Styles on Students' Physics Creative Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1), 87–91.

