

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Arifin Zain, W. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V sd. *Jurnal Elementary School*, Vol. 8, No 1, (hlm. 2502-4264).
- Ahmad Muflih Saefuddin. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 1, (hlm. 307-315).
- Anggun Apriliani. (2023). The Effect of Interactive *PowerPoint* Media Design on Student Learning Interests. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, (hlm. 12-23).
- Ardiana, N., Rohana, & Hera, T. (2023). Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Saintifik Approach Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, (hlm 873-885).
- Ariyani. (2021). Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, (hlm 263).
- Ariyantini. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *PowerPoint* Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, (hlm 260-259).
- Aryandika. (2023). Kualitas Teh Melati Dengan Campuran Bubuk Kulit Manggis Sebagai Inovasi Minuman Terbaru. *Jurnal Ilmiah Pariwisata dan Bisnis*, Vol. 2, No. 1, (hlm. 1386-1391).
- Azizatullatifah, A., & Rhosyida, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbantuan *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 1, (hlm. 9-20).
- Budianti. (2023). Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 1, (hlm. 2579-3403).
- Delia. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, (hlm. 202-213).
- Diana, F. A., Jampel, I. N., & Antara, P. A. (2021). Instrumen Penilaian Kelincahan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 9, No. 3, (hlm. 2613-9650).

- Delina. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 7, No. 3, (hlm. 443-450).
- Dyan Yuliana. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII MTs Al-Hidayah. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 4, No. 2, (hlm. 34-50).
- Eka, A. (2024). Pengembangan Media Video Mata Kuliah Bakery Di Program *Development Of Sweet Bread Learning Video Media In Bakery Course In Culinary Arts Vocational Education Study Program*. *JURNAL KULINER*, Vol. 4, No. 2, (hlm. 82-94).
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, Vol. 1, No. 2, (hlm. 01-17).
- Fifi Afifah. (2022). *Pengolahan dan Penyajian Minuman*. Malang <https://anyflip.com/simya/cevo/basic>
- Fudlah. (2023). Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Microsoft *PowerPoint* Untuk Pembelajaran Fisika Materi Hukum Newton. *Seminar Nasional Pendidikan Ipa Dan Matematika 2023 Universitas Negeri Malang*, Volume. 1, Nomor. 2, (hlm. 215-223).
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*. *Educativo Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, (hlm. 291-299).
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, Vol. 4, No. 9, (hlm. 972-980).
- Hariyanto, B., Mz, I., & Su, W. (2022). 4D Model Learning Device *Development Method of the Physical Geography Field Work Guidance Book*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, Vol. 12, No.01, (hlm. 0-3).
- Humaira, S. R. (2023). Penggunaan *Canva* sebagai Alat Desain Grafis dalam Meningkatkan Branding dan Keterlibatan Pelanggan Bisnis Online. *Jurnal Literasi Informatika*, Vol. 2, No.3, (hlm. 10-30).
- Ika. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini dalam Kurikulum Merdeka". *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 3, (hlm. 39-49).
- Jerry, P., Ponza, R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 6, No. 1, (hlm. 9-19).

- Indaryanti, R. B., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D *Research and Development Model : Trends , Challenges , and Opportunities Review. Jurnal Kajian Ilmiah*, Vol. 25, No. 1, (hlm. 91-98).
- Junianti, A., & arianti, A. (2024). Inovasi Minuman Kombucha dengan Campuran Teh Rosella sebagai Welcome Drink. *Jurnal Pariwisata dan Bisnis*, Vol. 3, No. 4, (hlm.553-564).
- Khairunnisa. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan *PowerPoint* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, Vol. , No. 2, (hlm. 20–29).
- Ling Ling Wei Sitohang, A., & Sirait, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, Vol. 6, No. 1, (hlm. 3345–3357).
- Maria, F. L., Sholeh, M., Masykur, M., Rachmawati, W., Wulandari, Y., Salsabila, K., & Arman, D. M. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 1, (hlm. 1-23).
- Marsiti. (2023). The Effect of Project-Based Blended Learning and Students' Creativity on Eleventh-Grade Students' Learning Achievement. *International Journal of Instruction*, Vol. 16, No. 4, (hlm. 805-826).
- Muniroh. (2021). Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, Vol.35, No. 2, (hlm.2581–2297).
- Mertasari. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Depok : PT RajaGrafindo Persada.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol. 4, No. 4, (hlm. 14043–14057).
- Natal Olotua Sipayung. (2024). Pelatihan Mixology kepada Siswa SMK Al-Azhar Batam. *Jurnal Keker Wisata*, Vol.2, No. 2, (hlm.306–314).
- Ningrum, Damianti, M.(2024). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, Vol. 4, No. 1, (hlm. 2809-5561).
- Nurkhodri, M., & Dafit, F. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Tema 8 Subtema 1 di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, (hlm. 329-339).

- Permana, B. S. (2024). Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, Vol. 4, No. 1, (hlm. 19-23).
- Prabawa. (2024). Enhancing learning outcomes by implementing segmentation principles and generative activities in instructional videos. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 14, No. 12, (hlm. 1705-1716).
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 10, No. 2, (hlm. 233-243).
- Prihantini. (2023). *Canva* Learning Media to Improve Students' Learning Achievement in the Merdeka Curriculum. *International Journal of Membrane Science and Technology*, Vol. 10, No. 3, (hlm.2221–2231).
- Putri Nursadrina. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Foto Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No. 5, (hlm. 3082-3094).
- Putri Rizki Utami. (2025). Pengembangan Kompetensi Dan Soft Skill Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka : Tinjauan Literatur. *Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, (hlm. 1-3).
- Rachman, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* dalam Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III. *Angewandte Chemie International Edition*, Vol. 5, No. 2, (hlm. 10-27).
- Rahmatullah. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* . *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2, (hlm. 317-327).
- Resti. (2024). The Relationship Between The Use Of *YouTube* Media And The Learning Outcomes Of Students At SMKN 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tata Boga Dan Teknologi*, Vol. 5, No. 2, (hlm. 223).
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Canva* Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, Vol. 1, No. 1, (hlm. 69-73).
- Rosanti. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bangun Datar (Matematika) Melalui Media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* di Kelas 3 SDN 24 Ampenan Tahun Pelajaran 2022-2023. *Jurnal Literasi dan pembelajaran Indonesia*, Vol. 3, No. 2, (hlm. 175-180).

- Saddam. (2025). Efektivitas Pemanfaatan Teknologi Digital dalam proses Pembelajaran Berbasis Nilai Digital Culture. *Jurnal Pendidikan Ips Dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 1, (hlm. 34-52).
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, Vol. 3, No. 1, (hlm. 45-56).
- Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, Vol. 5, No. 2, (hlm. 3272-3282).
- Satria Wibawa, Erawati Dewi, I. N. P. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Sistem Refrigerasi Bagi Siswa Smk *Development. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, Vol. 9, No. 2, (hlm. 89-99).
- Sugiantara. (2024). *Canva* -Based Interactive Digital Comics on Science Content to Enhance Elementary School Students' Learning Outcomes. *International Journal of Language and Literature*, Vol. 8, No. 1, (hlm. 41-53).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung : Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Suherman, A., Firmansyah, Y., & Suherman, S. (2024). Manajemen Sumber Daya Manusia yang Efektif dan efisien dalam pendidikan di era 5.0. *Journal of Education Research*, Vol. 5, No. 2, (hlm. 2066-2073).
- Suteja. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 12, No. 1, (hlm. 131-144).
- Syah, M. N. F. (2023). Pengaruh Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Journal of Mechanical Engineering Learning*, Vol. 12, No. 1, (hlm. 01-09).
- Tegeh, I. M. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4d Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 24, No. 2, (hlm.158-166).
- Titin, Yuniarti, A., & Shalihat. (2022). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, Vol. 4, No. 2, (hlm.111-123).
- Toe La won, & Nuangjamnong, C. (2023). Pengaruh Pengalaman Campuran Kopi dan Kualitas Pengalaman melalui Nilai yang Dirasakan, Kepuasan terhadap Niat Pembelian Ulang di Myanmar AU-GSB e-Journal, Vol. 15, No. 2, (hlm.12-23).
- Tri Angkarini. (2022). Utilizing Interactive *PowerPoint* To Develop Students'

Speaking Skills In New Normal. *Journal of Learning and International Studies*, Vol. 2, No.2, (hlm.38-45)

Wahyuni, S. (2016). Aktif Tipe Bowling Campus Pada Mata Kuliah Penilaian Hasil Belajar Ekonomi Pada Sesi B Tahun Angkatan 2014 Prodi Pendidikan Ekonomi Stkip Pgri Sumatera Barat. *Journal of Economic*, Vol. 4, No. 1, (hlm. 61-74).

Wirawan. (2022). Interactive *PowerPoint* Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 5, No. 2, (hlm. 190-198).

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, Vol. 6, No. 2, (hlm. 247-257).

