

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fadhlhan Shaquille, A. F. & Bitu Parga Zen, B. P. 2023. Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah MEDIA SISFO*, 17(2), 252-265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Daniyati, A., dkk. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282-294.
- Arianda, M. T., Derta, S., Okra, R. & Musril, H. A. 2024. Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di MAN 4 Agam. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 55-68. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/index>
- Fuad, Z. A. & Zuraini. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Guna, A. D. A., Subkhan, M. & Yatno, N. 2025. *PAKAR Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 10-20.
- Hajjah, R. R., Mintowati, & Titik Indarti, T. 2024. Proses Pengembangan Media Flashcards Berorientasi Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) UNESA. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 397-410. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.3059>
- Hidayat, F. & Nizar, M. 2021. Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Inayati, M. & Mulyadi. 2023. Evaluasi Media Pembelajaran Materi Fikih Madrasah Aliyah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 16-27. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.946>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y. & Sapoetra, Y. A. 2021. Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Khoirul Anafi, K., Iskandar Wiryokusumo, I. & Ibut Priono Leksono, I. P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- 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>
- Kurniawati, D. & Ekayanti, E. 2020. Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, 3(2), 107-114.
- Kusumawardhani, M. L. & Prihandono, T. & Firdha Anggraeni, K. A. 2022. Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(1), 11-15.

- Magdalena, I., dkk. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mardatillah, A., dkk. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98-105.
- Mawar Sari, M., Dwi Nandita Elvira, D. N., Aprilia, N., Salsabil Felicia Dwi, S. F. & Aurelita, N. 2024. Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205-218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Muna dan Wardhana (2021)Muna, K. N. & Wardhana, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model Addie pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175-183
- Mustarifah, N. M. & Karyanto, Y. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2(3), 1692-1698, <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.458>
- Nufninu, Y., Dominikus, W. S. & Rimo, I. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Power Point dan I-Spring pada Materi Garis dan Sudut Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 17- 28. <https://ejurnal.undana.ac.id/fraktal>
- Nurfadilah, U. & Suhendar, U. 2018. Pengaruh Penggunaan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Topik Garis Dan Sudut. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 99-107.
- Parinduri, S. H. 2023. Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan*, 2(2), 51-61
- Patricia dan Aini (2024) Patricia, P. & Aini, I. N. 2024. Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 495-501. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.4140>
- Putri, A. E. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2). 533-540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Rashid, N., Khanum, N. & Fazil Raheem, F. 2024. The Effect of Animation As a Teaching Tool on Students' Learning – an Experimental Study. *Media Literacy and Academic Research*, 7(1), 129-144. <https://doi.org/10.34135/mlar-24-01-07>.
- Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., Wati, K. & Rasilah. 2024. Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Media Video Animasi. *Jurnal Didactical Mathematics*, 6(2), 222-229. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm>

- Sari, P. S. & Santosa, S. 2024. Penerapan Teori Classical Conditioning dalam Memperkuat Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam. *SITTAH: Journal of Primary Education* 5(1), 1-16. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2484>
- Saski, N. H. & Sudarwanto, T. 2021. Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118-1124.
- Setyani, N. A, Sumaji, Suhendar, U. 2022. Analisis Keterkaitan Minat Belajar dan Motivasi Belajar dalam Proses Pemahaman Konsep Matematika. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 4(1), 11-22. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>
- Sihombing, N., Halena, M. & Sofiyah, K. 2024. Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya Disekolah SD/MI. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 15-26. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>
- Sinaga, N. R., Anakampun, R., Sitompul, S. R., Nababan, D. & Simatupang, R. 2024. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Tri Tunggal : Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*, 2(4), 201-219. <https://doi.org/10.61132/tritunggal.v2i4.708>
- Slamet, F. A. *Pengembangan Penelitian Pengembangan*. Malang:Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S. & Persada, A. G. 2024. Pengembangan Gamifikasi pada Pelajaran Matematika SD dengan Metode Addie untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Thoyyibah & Musayyadah. 2024. Implementasi Metode Tanya Jawab dengan Menggunakan Vidio Animasi untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Ii Pangurayan. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(7), 49-56.
- Tuljannah, L. & Khabibah, S. 2021. Pengembangan E-bookginteraktif pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 330-338.
- Wa'alin, M. N., Usman, A. & Firmanto, A. 2023. Penerapan Model PJBL (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dipadukan dengan Wordwall. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1-7. <https://journal.pubmedia.id/index.php/biology>
- Wiratama, R. A. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika "alamat" pada Materi Peluang untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Skripsi, Ponorogo: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K. Nurazizah, T. S. & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <http://jonedu.org/index.php/joe>.

- Zahwa, F. A. & Syafi'i, I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Zebua, N. 2023. Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229-234.
- Zulbryanti, A. C., Wahyudi, & Nurhidayah, D. A. 2022. Ropitri: Media Pembelajaran Matematika Materi Trigonometri untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 10(2), 300-311.

