

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29-37.
- Adi, M. S. (2020). *Membuat Desain Cantik Dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*. Marsudi Suwarna Adi.
- Agus Suharjana. (2008). Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar. In C. Sasongko, *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar* (pp. 1-65). Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Asnasari, Y., Hisbullah, H., & Kuntari, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture pada Siswa Kelas V SDN 009 Batu Sopang Kabupaten Paser Provinsi Kalimantan Timur. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(1), 53-66.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-19.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Indofah, A. V., & Hasanudin, C. (2023, November). Anggapan Siswa Tentang Pelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan. In *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1110-1113).
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.

- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V Sd/Mi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), 259-267.
- Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-50.
- Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23-32.
- Nazir, M. (1988). Metode Penelitian. *Jakarta: Ghalia Indonesia*.
- Oktavia, L., Fatqurhohman, F., AH, N. I., & Agustina, L. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis RME Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Garis dan Sudut. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 7(2), 97-106.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rhomdani, R. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Blogmath (Blogger & Mathjax). *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 145-155.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022, July). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 560-568).
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.

- Rohman, F. Aplikasi Canva Berbasis Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menulis Teks Prosedur Kelas Xi Sma Ahmad Yani 2 Baureno.
- Rohmatunnisa, Z. J., Anita, I. W., Rohaeti, E. E., & Sariningsih, R. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Smp Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbantuan Geogebra. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(4), 1061-1070.
- Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, 53(9).
- Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Sari, A. P. (2022). Implementasi media pembelajaran audio-visual pada mata pelajaran Matematika kelas IV materi pembulatan di SDN Malangnengah II. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(3), 75-82.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3503-3508.
- Setiyaningsih, S., & Yuwana, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 618-624.
- Sidharta, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- 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.
- Tim Gakko Tosho. (2021). *Matematika Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII*. Budi Poniham.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (Vol. 1). UMMPress.
- Virizki, A. P., & Zakaria, Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran TIK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5463-5471

Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623-1634.

Zahra, S. A. Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual Berbasis Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP (*Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*).

