DAFTAR PUSTAKA

Aldiyah, E. (2021). Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Pengembangan sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran IPA di SMP. TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 1(1). 67-76.

Nurahmi, N., & Nasir, M. (2026). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi zat dan perubahannya*. SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA, 1380–1393.

Arifin, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Berbasis Android. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, *5*(2), 106-118.

Akbar, S. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Akbar, Sa'dun, dkk. 2017. Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Affiyah, S. N. (2021). Pengembangan Media Interaktif "Human Blood Circulation 1.0" Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sd. *Jpgsd*.

Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi Dkv Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.

Aspar, M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkat Semangat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 248.

Ali, A., Maniboey, L. K., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori kompetensi dan pengembangan media*

pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Atmajaya A.T, M. N. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif* . Bandung : Naba Edukasi Indonesia .

Abdul Mu'ti. (2025, February 17). Deep learning terus dikaji sebelum diterapkan ke murid. Kompas. https://www.kompas.id/artikel/deep-learning-terus-dikaji-sebelum-diterapkan-ke-murid

Apriliyani, S., & Khotimah, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Microsite Berbasis Deep Learning Untuk Bahasa Inggris Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 972-979.

Chotib, A.B. 2018. Pengaruh Penerapan Modul Sop Terhadap Ketrampilan Kader (Presisi, Akurasi) Pengukuran Anthropometri: Jurusan Gizi Poltekkes Kesehatan Kemenkes Yogyakarta.

Dahyanti, N., Yunita, E., Tanjung, L. A., Pramudya, A., & Pasaribu, I. Q. (2022). Media pembelajaran pada SMPS IT Al Hijrah. Journal Educational Research and Social Studies, 3(3), 272.

Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. Jurnal Edutech Undiksha, 8(2), 33. https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934

Fullan M, J. Q. (2018). *Deep Learning: Engage the World, Change the World.* Corwin Press

Fitriani, D., Fatma, E. P. L., Tuegeh, J., Rahayu, S. M., Hasan, S. M., Purnomo, H., Ransun, D., Djaafar, N. S., Paseno, M. M., Sambo, M., Tangka, J. W., Rondonuwu, R. H. S., Al Hasbi, H., Idayanti, & Laoh, J. M. (2024). *Penyakit sistem pernapasan dan diet*. PT Media Pustaka Indo.

Ferawati, Sirumapea, A., & Zaenuri, A. (2022). Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika SMA Pokok Bahasan Vektor Studi Kasus SMAN 1

Karangtengah Demak. AJCSR [Academic Journal of Computer Science Research], 4(2), 8–19.

Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). Deep learning. MIT Press. Khalid, Z., & Tan, Y. (2021). The role of artificial intelligence in personalized learning for young children. Journal of Modern Education Systems, 14(6), 202–211. https://doi.org/10.21203/jmes.2021.1054

Gifari, M. K., Gunadi, R. A., & Dewi, R. (2025). Mindful, Meaningful, dan Joyful Learning di PAUD: Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung, 284–296.

Hasibuan, A. M., Qoyyima, A., Ajarah, D., Sitorus, C. L. M., Manurung, P. N., & Siregar, B. H. (2025). Analisis deskriptif: Integrasi media pembelajaran kontekstual "Kantin SPLDV" melalui pendekatan deep learning dalam meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 1573.

Hidayati, A. U., Maulidin, S., & Kholifah, S. (2016). Implementasi Problem-Based Learning (PBL) Pada Proses Pembela jaran Pai: Studi Di Smk Pelita Bangun Rejo. Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah , 4(2), 1 – 23.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). Instructional Media and Technologies for Learning. New Jersey: Pearson Education.

Hamda, N., & Rahayu, P. Y. (2026). *The Art of Deep Learning dalam Transformasi Belajar dan Mengajar*. Eureka Media Aksara

Hidayatul Muamanah dan Suyadi, "Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam,* Vol. 5, No. 1 (22 Mei 2020): 167, https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1329

Habsy, B. A., Oktafiani, F., Salsabila, D. M., & Zahro, C. I. (2023). Teori Humanistik dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan. https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.162

Hayati, F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Mipa Uniba 2022*, 8-15.

Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian* . Depok : Rajawali Pers .

Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6(1), 119–123.

Hartmut L. (2023) 'Anatomy and Physiology of Respiratory', Out-of Hospital Ventilation, pp. 3–33. Available at: https://doi.org/10.1007/978-3-662-64196-5

Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., ... & Haluti, F. (2023). *Peran teknologi dalam dunia pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

Islami, J. M. M., Ilmin, L., Afny, D. N., Supriyanto, A., & Habibi, M. M. (2024). SLR: Penerapan Pembelajaran Berbasis Komunitas Untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik di Era Disrupsi. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,9(4), 2832-2848

Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya, 8(1), 17–32. https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902.

Jumaah, F. M. (2024). Exploring constructivist learning theory and its applications in teaching english. The American Journal of Social Science and Education Innovations, 6(8), 7–19 https://doi.org/10.37547/tajssei/volume06issue08-02

Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD),* hlm. 72–73.

Li, S. L. (2022). Construction of interactive Virtual Reality Simulation Digital Media System Baed on cross-Media Resources. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 16-23.

Maryana, Zuraida, Fatimah, Meriatna, Putri, R., Nurdin, Arif, N. N., & Febriana, A. D. (2024). Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Kreasi dan Edukasi Media Pembelajaran bagi Penunjang Kompetensi Guru Di SMP Negeri 7 Sawang. Jurnal Malikussaleh Mengabdi, 3(2), 305–310.

Mu'ti, A. (2025). *Pembelajaran Mendalam: Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 9*(1), 63–71. https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828

Munawir, Ainur Rofiqoh, dan Ismi Khairani. 2024. "Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah

Muhammad Haniif Khoirulloh Rosyid. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Trigonometri dengan Pendekatan Mindfull Learning Berbantu E-Modul Berbasis Web* (Skripsi). Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Margana, M. R., Nauval, M. A., Al Anshori, M. F., Rivani, M. H., Firdaus, M. Y., & Rizkyanfi, M. W. 2025. "Penerapan Bahasa dan Komunikasi Sederhana dalam Lingkup Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Teknik Energi Terbarukan." *Jurnal Studi Multidisipliner*): 430–431.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat* , 172.

Nisak, N. Z. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Biologi untuk Siswa SMA Ditinjau dari Tingkat Kesulitan Materi, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi, dan Keaktifan Belajar Siswa. *Biological Science and Education Jurnal* , 129.

Nieveen, N. (2016). Formative evaluation in educational design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), An introduction to educational design research (pp.89–101).SLO. https://scholar.google.com/scholar?q=Nieveen+Formative+Evaluation+Educational+Design

Nugroho, P. A. (2025). *Deep Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar* . Majalengka: Edupedia Publisher .

Nurjamilah, S. A. R., M. T. N. B., & Emilia Susanti. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, hlm. 6869–6871.

Ningtyas, R. R., Afandi, T., & Ani. (2026). *Teori behaviorisme dalam psikologi belajar: Analisis konseptual dan implikasinya terhadap pembelajaran anak sekolah dasar*. Jurnal Penelitian dan Penalaran, 92–106.

Nisa, K. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 25.

Nelly Marhayati dkk, 2020, Pendekatan Kognitif Sosial pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Dayah: Journal of Islamic Education, 252.

Putri, A. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Journal Esa Unggul*, 317.

Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. 6(1), 448-449

Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan media interaktif dengan semangat belajar peserta didik. *EduCurio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 120–121.

Rermini, S. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi.*, 2.

Ramdani, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi (Vol. 1).Rinda Fauzian

Rohainiah Zain, Arya Arostegi, Ely Suliastri, Yusrianti, & Elvina. (2026). Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dengan pendekatan deep learning dalam meningkatkan minat dan pemahaman belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran,* 4(1), 32.

Ramadhani, S. P., & Rahayu, T. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar. Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 9(3), 181–191. https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861

Setiadi, G., & Nurma Yuwita. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iai Sunan Kalijogo Malang. Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2(2), 200–217. https://doi.org/10.51339/ akademika.v2i2.207

Siregar, F. D., Adrianto, I., Azizi, M. F., & Siagian, Y. A. (2025). Pengaruh pendekatan *deep learning* berbantuan media PPT interaktif berbasis Geogebra terhadap hasil belajar trigonometri siswa. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 9(2), 102–103.

Sari, D. D., & Zulmaulida, R. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis MOODLE terhadap hasil belajar matematika siswa SMP kelas VIII. *Journal of Mathematics Education,* 7(2), 75-84.

Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya.* Bandung: Rosda.

Suyanto & Tim Penyusun, Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu.

Siregar, B. H., Panjaitan, A., Hasratuddin, H., Kairuddin, K., Mulyono, M., & Rahman, A. A. (2024). Digital Media Innovation Based On Multimedia Cognitive And Constructivist Theory In A Cultural Context: Encouraging Students' Higher Order Thinking Skills. Jtam (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika), 8(1), 269. https://Doi.Org/10.31764/Jtam.V8i1.16800

Siswanti, Sujinah, & Affandy, A. N. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis pantun peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 120.

Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Menfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia, 8(2), 107. https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3194.

Sulistyorini, M. T. A., & Salamah. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century, 3, 99–103. https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.349

Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R& D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Salmi. (2022). Penggunaan pemodelan paru-paru sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik tentang mekanisme pernapasan di kelas VIII.8 MTsN 2 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*, 88.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Sundari, S., & Rahmawati, F. A. (2022). Original Research Does Problem - Based Learning Improve Students'Self - Directed Learning Abilities? JPKI, 11 (4), 374 – 380. https://doi.org/10.2214 6/jpki.7041

Sudjana, N. (2016). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Sinar Baru Algensindo. https://scholar.google.com/scholar?q=Sudjan a+Dasar+Dasar+Proses+Belajar+Mengajar

Trimansyah. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*, 24.

Tarmidzi, Tarmidzi. "Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Ausubel Menggunakan Model Pembelajaran Dan Evaluasi Peta Konsep (Concept Mapping) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA." Caruban: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*. (2019) : 131–40. doi:10.33603/cjiipd.v1i2.2504.

Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia*, 130.

Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 101–112. https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Jawa Barat: Penerbit Adab.

Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *7*(1), 79.

Yusnan, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif ((Konsep Dan Analisis Di Sekolah Dasar).* Jawa Tengah : Eureka Media Aksara.

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru. *JURNAL PENDIDIKAN*, 231.