

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Kurniaman, O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(1), 1–10.
- Afriyeni, S. (2024). Developing animation-based learning media for listening by using Canva application. *English Language Pedagogy*. *English Language Pedagogy*, 9(2). <https://doi.org/10.36665/elp.v9i2.916>
- Al Haq, G. T., Sismulyasih SB, N., & Purwati, P. D. (2024). Canva-based Smart Apps Creator Media to Enhance Comprehension Skills of Informational Text for Third-Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 385–393. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.77090>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif* (Sepriano (ed.); 1st ed.). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amin, D. R., Vianty, M., & Syarifuddin, S. (2025). A needs analysis for developing Canva-based interactive website media using the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach in teaching English procedure text. *Celtic Journal of Language and Education*, 12(1).
- Amri, M. H., Hamzah, R. A., & Aulia, N. (2024). Pengembangan keterampilan menyimak pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 43–49.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. *Edukasi Digital*, 6(2), 85–94.
- Anwar, M., & Sodik, H. (2025). Kerangka konseptual pembelajaran mendalam (Deep Learning) dalam pendidikan di Indonesia. *Taman Pustaka*, 17(1), 69–96.
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. 5(2), 50–59.
- Daulay, E. (2025). *A case study in the use of audio-visual media for teaching listening skills in junior high school EFL classrooms : Perceived*. 15(1), 135–159.
- Dwi Indriawati, R. G. , A. L. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 2548–6950.
- Eka, S., Putri, R., Permana, E. P., & Damariswara, R. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Volume Balok dan Kubus Berbasis Kontekstual untuk Siswa Kelas V SDN Kraton*. 2(4), 284–288.
- Faika, S. I., Hidayat, S., & Yuhana, Y. (2025). Enhancing students' conceptual understanding in history education through Canva-assisted interactive learning media. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(5). <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i5.4820>
- Faona'atulo Harefa, Lestari Waruwu, Yanida Bu'ulolo, & Noveri Amal Jaya

- Harefa. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 4(1), 248–270. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v4i1.4625>
- Fitri, P. I. M., & Efendi, R. (2024). The need for developing Canva-based interactive learning media to improve students' literacy abilities. *Journal of Research and Education Gateway*, 2(2). <https://doi.org/10.62590/regy.v2i2.109>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2021). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin.
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik teori-teori pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(1), 5–10.
- Hasanah, A., & Haryadi, H. (2022). Tinjauan Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pendidikan Abad 21 dalam Menghadapi Era Society 5.0. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 266–285. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7595>
- Hasnawiah, & maslena. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, K. (2023). *Laporan Hasil Asesmen Nasional dan AKM Tahun 2023*. Pusmendik Kemendikbudristek.
- Kurmalasari, T., Hidayat, T., & Hendra, H. (2025). The application of the deep learning approach assisted by the augmented reality application Canva AI in Indonesian language learning in elementary schools. *Proceedings of the International Conference on Technology and Learning*.
- Latip, A. (2022). *PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN*. 2, 102–108.
- Lesmana, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Materi Drama Di Kelas XI MA Model Miftahul Falah (Skripsi Sarjana, Tidak Dipublikasikan)*. Univeritas Kuningan.
- Maielfi, D., Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate*. 9(1), 1–8.
- Marwati, H., & Waskitaningtyas, K. (2017). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia SMA/SMK Kelas XI* (A. Hidayat (ed.); 1st ed.). Pusat Perbukuan. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183.
- Nurdin, P. D. H. S., & Ardiantoni. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Kedua). PT Rajagrafindo Persada.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Didaktika Nusantara*, 1(1), 1–10.
- Pitriani, N. R. V, & Wahyuni, I. G. A. D. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*,

- 4(3), 602–611.
- Puspita, R. D., Wardani, D. S., & Rabbani, S. (2023). Development of Teaching Materials To Improve Reading Comprehension Skills for 5Th Grade Students: Canva App Supported. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(2), 163. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i2.442>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis, dan tahapan. *Jurnal Diajar*, 4(3), 321–330.
- Rahmadhani, N., Muin, N., & Puspitasari, A. (2024). Peningkatan keterampilan menyimak melalui model pembelajaran Think-Pair-Share siswa SMA Negeri 1 Pangkep. *Educendikia*, 4(2), 560–573. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02>
- Rahman, A., & Hidayat, R. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 98–107.
- Rahmandhani, H. N. (2022). *COMPARATIVE ANALYSIS OF ADDIE AND ASSURE MODELS IN DESIGNING LEARNING MEDIA APPLICATIONS*. 7(2), 123–138.
- Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan animasi interaktif sebagai media pembelajaran kebudayaan Indonesia dengan model ADDIE. *Multinetics*, 9(1), 33–41.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Shamsi, E., & Bozorgian, H. (2024). Collaborative listening using multimedia through metacognitive instruction : a case study with less - skilled and more - skilled EFL learners. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*. <https://doi.org/10.1186/s40862-023-00248-8>
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&d* (Sutopo (ed.); 5th ed.). Alfabeta.
- Sumiati, S., Hermina, D., & Salabi, A. (2023). Rancangan penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan. *Fikroh: Jurnal Studi Pendidikan*, 6(1), 45–58.
- Suntini, S., & Dewi, F. I. (2024). *Menyimak* (Ilmatus Sa'diyah (ed.); 1st ed.). Thalibul Ilmi Publishing & Education.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Suwandi, S. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di era transformasi digital*. Remaja Rosdakarya.
- Tabun, Y. F., Ariningsih, K. A., Jalal, N. M., Hau, R. R. H., Suprapmanto, J., Meisarah, F., & Akbar, A. (2022). *Teori Pembelajaran*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tarigan, P. D. H. G. (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (T. penyunting Angkasa (ed.); 2015th ed.). Angkasa.
- Wi, I., & Boers, F. (2025). *A synthesis of research on L2 vocabulary learning through audiovisual input and on-screen text*. 102774.
- Wulandari, H. T. (2025). Development of interactive learning media based on

Canva for education to improve digital literacy skills in solar system learning.

Jurnal Pendidikan Inovatif Dan Sains, 8(1).

Wulandari, R., & Sari, M. (2022). Penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–54.