DAFTAR PUSTAKA

Aghrodlu, T. D. Y., & Aisyin, A. (2025). *Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPA di SMP: Systematic Literature Review 2020–2024* (Skripsi S1). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Agustina, R., Sari, D., & Pratiwi, L. (2018). Aktivitas Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Sains, 6*(2), 78–85.

Andriani, A., Putra, L. D., Astuti, Y. P., & Aprilia, S. (2023). Keterampilan Guru dalam Pemanfaatan Canva dan Quizizz pada Pembelajaran IPA di SD Negeri Kotagede 3. *Jurnal Guru Kita, 7*(4), 492–500. https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.49292

Andriani, R., Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., Elvina, & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education, 7*(2), 342–352. https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.53956

Anna Fitri Hindriana, Harith, H., Yoga Prihatin, Ina Setiawati, Zaenal Abidin, & Alin Rizki Pratami. (2026). Cognitive load management: Learning abstract and complex scientific concepts using visual metaphors and metonymies. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. [In press]

Anugrah, A., & Deden, M. (2022). Kajian Sistematis Penggunaan Canva dalam Pembelajaran IPA: Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10*(2), 112–121.

Arini, D., & Suharso, R. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA melalui Media Quizizz di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia, 12*(1), 34–42.

Basicedu. (2025). Efektivitas Kombinasi Media Canva dan Quizizz terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu, 9*(1), 45–56.

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 13*(2), 145–158. https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467

Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University* (4th ed.). Maidenhead: Open University Press/McGraw-Hill Education.

Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Centralpendidikan. (2025). *Perangkat Ajar Deep Learning Matematika Kelas 11 SMA/MA (CP 2025)*. Diakses dari https://www.centralpendidikan.com

Darniyanti, N., Supriyadi, E., & Lestari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Menggunakan Model ADDIE

untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 11*(3), 214–225.

Devianti, R., Situmorang, R., & Septiani, A. (2026). Media Interaktif dalam Pembelajaran IPA: Systematic Literature Review terhadap Hasil Belajar, Motivasi, dan Desain Pedagogis. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 12*(1). [In press]

Doyle, K., Roy, D., & Van Wyk, M. M. (2024). Visual Learning and Imagery in Science Education: Enhancing Student Engagement and Critical Thinking. *Journal of Science Education and Technology, 33*(2), 145–159.

Edy, G. (2023). Integrasi Canva dan Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9*(2), 88–97.

Febriyanti, N., Sari, F. N., & Anbiya, B. F. (2022). Perspectives of Islamic Education Students on the Utilization of Canva as a Multimedia Presentation-Based Learning Media. *Educational Insights Journal, 2*(1), 1–8. https://doi.org/10.58557/eduinsights.v2i1.19

Firdaus, M. Y. (2017). *Peranan Perubahan Konseptual Menggunakan Buku Ajar terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik SMP Kelas IX pada Materi Pewarisan Sifat* (Skripsi S1). Universitas Pendidikan Indonesia.

Gulo, R. (2022). Implementasi Multimedia IPA Berbasis Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains, 10*(1), 55–63.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. American Educational Research Association Division D. Measurement and Research Methodology.

Haris, A., Yunus, M., & Syam, H. (2025). Pengaruh Integrasi Canva dan Quizizz terhadap Konsentrasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 13*(1), 23–31.

Hayya', S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar IPA Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2*(10), 323–327. https://doi.org/10.5281/zenodo.14292469

Hidayat, A. (2023). Pendekatan Deep Learning dalam Perancangan Kurikulum Pendidikan: Fleksibilitas, Kontekstualitas, dan Berbasis Kebutuhan Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 12*(3), 211–223.

Hidayat, A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web untuk Literasi Budaya pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9*(1), 34–45.

Hindriana, A. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Biologi di SMP. *Cakrawala Pendidikan, 42*(2), 310–324.

Ideguru. (2023). Canva sebagai Media Penunjang dalam Aktivitas Pembelajaran IPA yang Bersifat Abstrak. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8*(2), 118–125.

Intantri, C. M., Mulyono, S. E., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Tinjauan Pustaka: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran IPA Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2019–2025. *Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14*(3). https://doi.org/10.58230/27454312.2369

Islami, F., & Soekamto, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Biologi, 11*(2), 98–107.

Iswanto, A., Nurhayati, S., & Prasetyo, D. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif terhadap Pemahaman Konsep IPA yang Kompleks di Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 10*(1), 45–56. https://doi.org/10.21831/jipi.v10i1.28976

Jasmansyah. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Perspektif Guru dan Peserta Didik: Sebuah Kajian Pustaka. *Manhajuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 1–39.

Jong, R., & Tacoh, M. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sains: Dampak terhadap Motivasi Intrinsik dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 12*(1), 33–41.

JPDK. (2023). Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *5*(2), 1124–1131.

Khulud, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 4*(2), 804–816. https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385

Kusmiyati. (2020). Pengembangan Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah: Pendekatan Kontekstual dan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika, 8*(1), 44–52.

Laila, N. (2024). Kesenjangan Digital dalam Pembelajaran IPA Berbasis Web di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 12*(1), 55–64. https://doi.org/10.24815/jpsi.v12i1.38976

Lestari, R. D., Hidayat, T., & Pramudita, R. (2023). Implementasi Pendekatan Biggs & Tang dalam Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 11*(2), 178–190. https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i2.31245

Maesaroh. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran IPA di SMP: Analisis Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA, 3*(1), 29–36.

Mahayana, I. G. A. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web (Quizizz dan Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, *8*(2), 112–120. https://doi.org/10.23887/jpti.v8i2.35621

Mar'atus Solekhah, & Prihatin, Y. (2026). Media Digital Interaktif dalam Kurikulum Merdeka: Dampak terhadap Motivasi Belajar, N-Gain, dan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Inovasi Kurikulum, 13*(1). [In press]

Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology

(ICT). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(4), 20–31.

Muin, F., Rahmawati, D., & Hasanah, N. (2024). Analisis Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA di Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, *12*(1), 33–42. https://doi.org/10.24815/jpsi.v12i1.38921

Mulyani, R., & Wardani, S. (2022). Konsistensi Tipografi dan Ikonografi dalam Desain Antarmuka Website: Dampak terhadap Kenyamanan Visual dan Fokus Pengguna. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *10*(2), 78–87.

Muna, A., Hadi, S., & Santoso, B. (2022). Pengembangan E-Module Berbasis Kontekstual pada Materi Ekologi untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Natural Science Education Research*, *5*(1), 34–44.

Musdalifa. (2022). Penggunaan Media Kancing Genetika terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Pewarisan Sifat Peserta Didik Kelas IX SD-SMP Satap Negeri 13 Kabaena Tengah. *Jurnal P4I*, *3*(1), 12–20.

Nabillah, Z., Rusdianto, & Ridlo, Z. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Chatbot Berbasis Web dalam Pembelajaran IPA SMP untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, *8*(3), 427–433. https://doi.org/10.33369/pendipa.8.3.427-433

Nahar, S. (2025). Persepsi Siswa terhadap Efektivitas Multimedia Berbasis Video dan Gambar dalam Pembelajaran Biologi di SMP. *Jurnal Biologi Edukasi*, *17*(1), 55–63.

Nazarudin, R. S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Berbasis Soal HOTS untuk Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pelajaran IPA Siswa Kelas V* (Skripsi S1). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Ningrum, R. A., & Safrul, M. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 12*(2), 145–156. https://doi.org/10.24815/jpsi.v12i2.39287

Nurhasanah, S., Zakaria, A., & Ramdhan, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Prinsip Joyful Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 12*(3), 211–220.

Pare, M. M. S., Jariyah, A., & Wao, Y. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP. *Bionatural: Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi, 12*(1), 1–6.

Permana, R., & Kurniawati, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8*(2), 123–134. https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16543

Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

Prasetyo, D. (2022). Penyediaan Beragam Format Materi Digital sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Mengakomodasi Perbedaan

Kemampuan dan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 10*(1), 45–54.

Pratiwi, I. A., Sari, D. P., & Lestari, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10*(1), 45–54. https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.27654

Purnamawanti, U., Herawati, H., & Widyasari, W. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Berbasis Canva*. Bandung: Widina Bhakti Media Utama.

Rahman, A., & Habibi, M. (2024). Media Interaktif Berbasis Teknologi: Dampak terhadap Keterlibatan Siswa, Motivasi, dan Pemahaman Konseptual IPA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA, 10*(2), 88–97.

Ramadhaningsih, V., Nuryadin, E. R., & Pramono, S. E. (2023). Respons Siswa terhadap Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Sains di SMA. *Jurnal Pendidikan Sains, 11*(2), 145–153.

Ratnawati, D. (2022). Kuis Interaktif Berbantuan Media Quizizz untuk Memperkuat Daya Ingat dan Mengidentifikasi Miskonsepsi Siswa secara Real-Time. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan, 26*(1), 78–87.

Ridwan, A., Nuryadin, E., & Sari, D. (2022). Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran IPA di SMP Klangenan Cirebon: Penerimaan Validator dan Respons Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 11*(3), 312–320.

Rizkiyah, M. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*

Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah (Skripsi S1). Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember.

Safitri, R., Hadi, M., & Kurniawan, D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10*(3), 211–222.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Saleem, A. N. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning, 27*(1), 139–156.

Saleh, M., Rahmat, A., & Nurani, Y. (2023). Pengaruh Gamifikasi Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA: Meta-Analisis. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, 9*(2), 88–97.

Santrock, J. W. (2020). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Saputra, A., Dewi, R., & Kusuma, B. (2023). Media Berbasis Web yang Dapat Diakses melalui Perangkat Sederhana sebagai Prasyarat Pemerataan Kesempatan Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 11*(1), 67–76.

Sari, D. P., & Nugroho, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP pada Materi Genetika.

Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, *8*(3), 215–224. https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i3.17865

Sholeh, M., Priyanti, D., & Rahman, A. (2020). Kemudahan Penggunaan Canva dalam Pembuatan Konten Visual di Berbagai Konteks Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *7*(2), 156–165.

Sukma, D., Rahayu, S., & Hidayah, I. (2021). Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Biologi: Dampak Signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Dibandingkan Evaluasi Konvensional. *Jurnal Pendidikan Biologi*, *10*(1), 45–53.

Sunarti, V., & Safitri, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordpress untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, *4*(2), 88–97.

Suriani, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Canva dan Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sains*, *5*(1), 55–66. https://doi.org/10.25077/jips.v5i1.40211

Susanah, H. (2025, Mei 21). Diseminasi Media Digital Canva Site dalam Pembelajaran Berbasis Deep Learning. *Kompasiana*. Diakses dari https://www.kompasiana.com/hermasusanah5052/682c886a34777c1c353c53e2

Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Reece, J. B. (2018). *Campbell Biology* (11th ed.). New York: Pearson Education.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, E. Z., & Trisniawati. (2019). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mendukung Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, *31*(1), 1–8.

Yanti, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Hasil Belajar IPA Siswa pada Materi Ekosistem dan Rantai Makanan di SMP* (Skripsi S1). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.