

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, H., & Elfin, S. (2024). *Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik*. 327–337.
- Adnyani, N. K., Mahartini, K. T., & Primayana, K. H. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 1–15.
- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Anwar, A., Hasan, S., & Haerani, E. (2023). *Increasing Student Learning Enthusiasm Through Multimedia-Based Learning*. 15, 3210–3217. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.3430>
- Ardhani, D. C., & Kristin, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Pjbl dalam Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Peserta Didik Muatan Pembelajaran IPS Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 9(2), 17–31. <https://doi.org/10.53565/pssa.v9i2.937>
- Asrori, A., Hermoyo, R. P., & Yuniarti, S. (2023). *Education transformation in 5.0 society development era*. January. <https://doi.org/10.1063/5.0141657>
- Aulia, N. R., Lastuti, S., & Jannah, M. (2025). *Pengembangan Media Video Digital Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 42*. 6(2).
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dewi, I. M., & Setyasto, N. (2024). *Development of Canva-Based Digital Flipbook Learning Media for IPAS Subject on Respiratory System*. 10(5), 2300–2308. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>
- Dinia, A. F., Islam, U., Agung, S., & Sari, Y. (n.d.). *SI JAGAD : INOVASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENDORONG KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN IPA*. 15–25.
- Elvira, N. Z., Neviyarni, & Nirwana, H. (2023). *Studi Literatur : Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. 1(2), 350–359.
- Ennis, R. H. (2011). The Nature of Critical Thinking. *Informal Logic*, 6(2), 1–8. <https://doi.org/10.22329/il.v6i2.2729>
- Facione, P. A., Facione, N. C., Facione, N. P. A., & Noreen, C. (1994). *Critical Thinlung Ability: A Measurement Tool*. 5(2), 5–6.
- Febrina, V., & Setiawan, D. (2024). Analysis of the Use of Learning Media on the Learning Interest of Learning Science Students and Environmental Themes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5702–5709. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7497>

- Febriola, I., Rabia, S. F., & Kusumaningrum, S. (2025). Pengembangan Diorama Tata Surya pada Pembelajaran IPAS di Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 7(2).
- Hamdani M, Prayitno BA, & Karyanto P. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education Conference 16(1)*, 16(Kartimi), 139–145.
- Hasanah, U., Fitrihanur, W., & Qamariah, Z. (2025). *Community Service on Enhancing Digital Literacy through Canva and Wordwall Training at SDN 1 Menteng Palangka Raya*. 2(7), 3668–3677.
- Kurniawan, A. S., Prastowo, P., Darussalim, & Harahap, L. P. (2017). Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa Pada Lintas Minat Biologi Di Man 2 Model Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 108–117.
- Ningsih, Y., Alwi, N. A., Rahmadani, A. S., Wagira, E., & Mutiara, Q. (2025). Keterkaitan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 295–301.
- Ningtiyas, E. S., Wenda, D. D. W. I. N. U. R., & Wiguna, A. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SITAYA (SISTEM TATA SURYA) UNTUK SISWA KELAS 6 DI SDN KRATON KABUPATEN KEDIRI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 46–59.
- Noor, & Anggoro, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika SD. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) (EISSN: 2614-8854) Volume 6, Nomor 12, Desember 2023 (10132-10138)*, 6, 10132–10138.
- Noviani, F. I., Disman, D., & Rasto, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Problem Based Instruction (Pbi) Dan Guided Inquiry (Gi) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(2), 147. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11672>
- Pratiwi, M. H., Melati, D., Harry, A., Octaviani, D., & Marwa, M. (2024). *The Impact of Using Wordwall . Net and Canva as Media Technology in Learning to Write Procedure Texts for Students of SMPN 8 Kandis*. June, 130–137.
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 87–94. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>
- Rahayu, P., & Hidayat, T. (2025). *Pengaruh Media Berbasis Permainan Edukatif Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Introduction*. 2, 69–83.
- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022). Interactive design of physics learning media: The role of teachers and students in a

- teaching innovation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012075>
- Reinita, & Sespun, A. P. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar*. 10(1), 534–538.
- Sae, H. L., & Radia, E. H. (2023). *Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD*. 2(2), 65–73.
<https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Edisi ke-5). Rajawali Pers.
- Styowati, A. D., Anggoro, S., & Mipiran, S. D. (2025). *Effectiveness of Using Canva-Based Learning Videos in Improving Critical Thinking Abilities of Elementary School Students: A Literature Study*. 25.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v25i.1761>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan* (Edisi ke-2). Bumi Aksara.
- Utami, A., Putra, N., & Marliana, N. (2024). *Penggunaan Multimedia Untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*. 01(03), 206–211.
- Utami, F. H., Purwanto, A., & Medriati, R. (2024). *Pengaruh Project Based Learning Model Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA*. 1, 35–46.
- Valentín, A., Mateos, P. M., González-tablas, M. M., & López, E. (2022). *Effects of Teacher Enthusiasm and Type of Text on the Motivation and Achievement of Schoolchildren*. 13(May). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.842521>
- Viviana, C., Muller, G., Ribeiro, D. C., Severino, R., Johnstone, E., Borzenkova, G., & Costa, D. (2023). Developing critical thinking skills through gamification. *Thinking Skills and Creativity*, 49(June), 101354.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101354>
- Wahyuni, S., Erman, Sudikan, S. Y., & Jatmiko, B. (2020). Edmodo-based interactive teaching materials as an alternative media for science learning to improve critical thinking skills of junior high school students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(9), 166–181.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i09.13041>
- Wahyuni, S., Sudikan, S. Y., & Jatmiko, B. (2020). *Edmodo-Based Interactive*

Teaching Materials as an Alternative Media for Science Learning to Improve Critical Thinking Skills of Junior High School Students. 166–181.

Yulianti, Mustamiroh, Iksam, & Wahyuningsih, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAMSUYA BERBASIS.* 12(3), 381–388.

