PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA* BERBASIS STEAM *(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINERING, ART AND MATHEMATICS)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KAIDAH PENCACAHAN DI KELAS XI SMA

SKRIPSI

Oleh

NADIA ULFAH

NIM A1C220090

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI

2025