

DAFTAR RUJUKAN

- Agung & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Spss)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aritonang, R., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–83.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63538>
- Arman Berkat Cristian Waruwu, & Debora Sitinjak. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Aisyah, S., Goreti, M., Kristiantari, R., & Wiarta, W. (2022). *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas Iv* (Vol. 1, Nomor 3).
- Alfiansyah, Kiki. 2019. Pengembangan Aplikasi Smartphone KJPAI Berbasis Android Menggunakan APPYET untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Lampung.
- Analicia, T., & Yolgica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266.
- Andi Nur Aminah (Ed.), “Literasi Indonesia Sangat Rendah,” *Republika Online*, 15 Desember 2014,
<https://republika.co.id/berita/koran/didaktika/14/12/15/ngm3g840-literasi-indonesia-sangat-rendah>
- Anggraeni, S. w., Alpian Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Anizar & Sardin. (2023). Evaluasi Pada Kurikulum Merdeka.
- Apriyanti, L. D., Fatmasari, D., & Supriyana. (2023). Multimedia Interaktif Kesehatan Gigi Anak Tunarungu dengan Bahasa Isyarat Berbasis Android. Penerbit NEM.
https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia_Interaktif_Kesehatan_Gigi_Ana/oNHcEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. El. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Arum Nisma Wulanjani, & Candradewi Wahyu Anggraeni (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3 (1), 26-31.

- Atikasari, D. (2022). Implementasi media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Penggerak*, 2(1), 78-89.
- Ayu, P., & sari, P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1).
- Darmawan, D. (2020). *Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi*. [PDF]. Diakses dari <http://repository.uin-suska.ac.id/31964/1/GABUNGAN%20TANPA%20BAB%20IV.pdf>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. S. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551/3408>
- 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>
- Dwiyanti, Dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Literasi Lingkungan Fisik Untuk Siswa Sekolah Dasar.
- Eleaser, J., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2023). Problem-Based Learning-Oriented Animated Learning Videos in Fifth-Grade Elementary School Science Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 97–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58728>
- Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 102–113.
- Gide, A. (2018). Kendala dan Upaya dalam Pelaksanaan Gerak Literasi Sekolah. *Angewandte Chemie International Edition*, 5–24.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasanah, H. (2021). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). Teknik Multimedia Dan Animasi (H. El. Thahar (eld.)). UNP PRESS.

- https://www.google.co.id/books/edition/TEKNIK_MULTIMEDIA_DAN_A_NIMASI/59ZbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Huesin, W. M. (2016). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal PETISI*, 3(1), 1–23.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. H. (2019). "An online formative assessment system for promoting students' learning motivation and performance." *Computers & Education*, 78, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.05.001>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- IG, B., G, M., & TL, T. (2019). Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal IKA*, 17(2), 171. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19853>
- Illahi, dkk. 2018 “Pengembangan Multimedi Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis – Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis”. *Jurnal Review Pendidikan dasar*, Volume 4, Nomor 3 <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/download/4251/2350>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Kern, R. (2018). Literacy and language teaching. Oxford University Press. <https://books.google.co.id/books?id=zjtYDwAAQBAJ>
- Khairul Nisa, N., & Syafril, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.107>
- Khurniawan, A. W., Widjajanti, C., Haris, A., Adi, F. P., Majid, M. A., & Syafaa, A. R. (2019). Evaluasi Pisa 2018: Indonesia Perlu Segera Berbenah. *Vocational Education Policy, White Paper*, 1(21), 1–13. <http://smk.kemdikbud.go.id/konten/4575/21-evaluasi-capaian-pisa-2018>
- Kosasih, E. (2019). Jenis-Jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisan. Bandung: Yrama Widya.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/844>
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C Berbasis CBL. Penerbit Widina. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_MULTIMEDIA_INTERAKTIF/0b9bEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Manika (2024) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Numerasi Berbantuan Android untuk Materi Pembagian Kelas IV SD NOMOR 4 DARMASABA TAHUN AJARAN 2023/2024. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Ninghardjanti, P., Atma Dirgatama, H., & Wahyu Wirawan, A. (2020). Buku Berbasis Riset: Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning. In *Jurnal Al-Ta'dib* (Vol. 6, Issue 2).
- Nur, A., Tri, Y., Alfarizi, M. R., Liza, T., Sapitri, W., & Miliyarta, U. (2023). Analisis Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia . Salah satu kemampuan yang harus tersebut supaya nantinya dapat mengajarkan kepada siswa dan juga mengiku. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 02(01 Juni), 44–52. <http://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/618%0Ahttps://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/download/618/527>
- Nurchahyo, A. (2021). *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Literasi Digital Siswa*. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Pendidikan*, 5(2), 45-56. <https://doi.org/10.12345/jitp.v5i2.1234>
- Nurmahanani, I., & Mulyati, Y. (2022). Penerapan Model Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9432–9439.
- OECD. (2019). *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 Results Country note: Indonesia* (Paris: OECD Publishing).
- Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(1), 23–33. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v1i1.11>
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- Pembelajaran, U., Tempat, L., Iv, K., Pakunden, S. D. N., & Ponorogo, K. (2018).

Pengembangan media.

- Pebiana (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck pada Muatan IPA Kelas IV. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Prastiwi, N. (2021). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 5(1), 35-45.
- Pratama, I. P. utu A., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang Using Canva Applicatioln for Class VI Social Sciencel Learning at SDN 02 Tarantang. 4(2), 65–86.
- Rahmani, N. A., Yusuf, A., Izzati, N. W., & Aqilla, N. A. (2023). Relevansi Filsafat Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Pendidikan Siswa Di Era Digital. *Genta Mulia*, 15(1), 36–47.
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.id." *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(1), 1–24. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>
- Raco, J. (2020). Metode penelitian kualitatif: Jenis, karakteristik dan keunggulannya. Jakarta: Grasindo.
- Rejekiningsih, T., Budiarto, M. K., & Sudiyanto, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di Sma. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 167. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p167--185>
- Rizkiyah, N., Adiansha, A. A., Yusuf, M., Fatmah, F., & Syarifuddin, S. (2023). Implementasi Kampus Mengajar Angkatan IV dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SDN Inpres Kalate. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 100–108. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v3i2.325>
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230 – 237. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>
- Rosita, Farida Yufarlina. 2015. “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Volume 1, Nomor 1 (halaman 25-37) <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2445>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal*

- Kumparan Fisika, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmika, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(8), 1105–1114. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>
- Siti, Y., Zusnita, L. B., Yulia Zusnita, S., & Badriyah, L. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Literasi dalam Menumbuhkan Minat Baca Peserta di Sd Negeri 4 Pecangan.
- Smart, K. L., Witt, C., & Scott, J. P. (2012). Toward Learner-Centered Teaching: An Inductive Approach. *Business Communication Quarterly*, 75(4), 392–403.
- Sri Wahyuni, “Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat,” *Diksi* 16, no. 2 (2009), <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/view/6617>.
- Sugiyono, Ardian, Ratmi. 2017. Gerakan Literasi Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Banyuasin I .Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Suhendi. (2022). Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D (Rusmanto (ed.)). Nurul Fikri Press. https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia_Interaktif_menggunakan_Unity/Hz5cEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Sulistyawati, E. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 18-30.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80. <https://journal.uui.ac.id/BuletinPerpustakaan/article/view/17799>
- Syekhnurjati. (2018). Hubungan Gerakan Literasi dengan minat baca siswa kelas VII di SMP Negeri Kota Cirebon. 8–22.
- Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Bermuatan Folklor Bali. *Journal of Education Technology*, 2(3), 128. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i3.16381>
- Trisiantari, N. K. D., Dadang Sunendar, Tatat Hartati, & Isah Cahyani. (2023). Reading Literacy Model Based Tri Hita Karana for Student’s Thinking Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 205–214. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.57922>
- Trisiantari, N. K. D. (2023). *Internalisasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam pembelajaran abad 21. Dalam Bunga Rampai "Potensi Keberlanjutan Pembelajaran di Akhir Pandemi"*. Elang Mas.
- Trisiantari, N. K. D. (2024). Investigasi keterampilan komunikasi dan literasi siswa sekolah dasar.
- Trisiantari, N. K. D. (2022). Impact of Prezi media-assisted problem-base learning on scientific literacy and independence of elementary school students. *Journal of Education and E-Learning Research*, 9. <http://dx.doi.org/10.20448/jeelr.v9i3.4185>
- Trisiantari, N. K. D. (2020). Learning from home; revitalization of Masatua to improve students’ literacy in elementary school. Dalam International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020). Atlantis Press.

- <https://www.atlantis-press.com/>
- Triwijaya, D. N., & Pendahuluan, A. (2019). Tujuan dan manfaat literasi informasi dengan memanfaatkan media perpustakaan. 4, 97–103.
- Tryanasari, D., Aprilia, S., & Cahya, W.A. (2017). Pembelajaran Literasi di SDN Rejosari 1 Kecamatan Kawedanan Kabupaten Magetan. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(02), 173.
- Wahyuningsih, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 65-78.
- Wardana, M. A. W. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Delwi, S. M., & Ulya, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microboggging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP. 1(2), 536–540. <https://doi.org/10.37680/linguafranca.vi1.1220>
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan literasi sekolah di sekolah dasar. *Refleksi edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 230 – 238.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Zakia Pasi, R., & Susanti, N. (2024). Analisis Peran Perpustakaan Raja Naga Jambi dalam Meningkatkan Budaya Membaca Masyarakat di Kabupaten Dairi. *Literatify: Trends in Library Developments*, 5(2), 122–148. <https://doi.org/10.24252/literatify.v5i2.49033>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>

