

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, N. Z., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10, 147–152. <https://app.smojo.org/zeny92/cantik>.
- Afia, E. F., Attalina, S. N. C., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Membaca terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 11340–11347. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.5951>
- Amalia, F. N., & Nadya, N. L. (2020). Hubungan Kemampuan Membaca Kritis dengan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 1(2), 31–38.
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Antari, Putu Lusi; Widiana, I. Wayan; Wibawa, I. Made Citra. Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2023, 7.2: 266-275.
- Arieshandy, R. A., Angganing, P., & Riyadi, S. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Penggunaan Media Audio Visual. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 47–56. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.114>
- Arifin, S. (2020). The Role of Critical Reading to Promote Students' Critical Thinking and Reading Comprehension. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(3), 318. <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i3.29210>
- Ariska Dwi Aprilia, Yuris Indria Persada, Elvia Ardianti Ningrum, Revi Belva Armilda, & Siti Romelah. (2025). Analisis Kesulitan Literasi Dasar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar melalui Kajian Fonem-Grafem dan Teori Belajar. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v3i1.444>
- Arisandhi, Gusti Ayu Made Mia; Wibawa, I. Made Citra; Yudiana, Kadek. Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2023, 11.1: 165-174.
- Azkie, A. N., Junaidah, Y., Fadhilah, A., & Darwanto, D. (2025). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Tinjauan Pustaka Sistematis. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 648-665.
- Azizah, I. N., & Nalole, S. R. (2025). Membangun Budaya Membaca dari Rumah Sejak Dini : Studi tentang. *Anuva*, 9(2), 304–313.

- Bungsu, A. P., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 522. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.40796>
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Desi Murniati Siregar, Eva Martina Simatupang, Timbul Amar Hotib Harahap, Anita Yus, & Aman Simaremare. (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 27–36. <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.453>
- Dewi, Ni Putu Wulan Pratami, Ida Bagus Putu Arnyana, and I. Wayan Suja. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Bermuatan Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 12.1 (2025): 257-263.
- Dewi, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 77–84.
- Diana Dwi Lestari, Ida Sulistyawati, & Imas Srinana Wardani. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 01–05. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Erlina, T., & Iswara, P. D. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Membaca Permulaan Siswa Sd Kelas I. *At-Ta'Dib*, 7(2). <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v7i2.19523>
- Ester, E., & Giamulia, D. S. (2021). Metode Bermain Salah satu Metode Pembelajaran Untuk Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 35–45. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.103>
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Fatihah, S. A., Nirmala, I., & Putri, F. E. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Teknik Kolase Dengan Bahan Biji-Bijian Pada Anak Kelompok B Di Paud Gerda. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 19(1), 51–61. <https://doi.org/10.17509/edukids.v19i1.43267>
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Nugraha, A. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D). *Jurnal Algoritma*, 16(2), 173–180. <https://doi.org/10.33364/algoritma.v.16-2.173>
- Fatmawati, F., Sukartiningsih, W., & Indarti, T. (2021). Media pembelajaran audio visual: Literature review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10(1).

- Febriani, A. S., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2018). Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(2), 187.
- Firdaus, N., Maksum, H., & Abdullah, R. (2025). Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Literasi Dan Minat Baca Pada Anak. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR)*, 9(1), 1–7. <http://ojsamik.amikmitragama.ac.id>
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Hardani, K., Suwignyo, H., & Nurchasanah, N. (2020). Bahan Ajar Keterampilan Membaca Berbasis Progress in International Reading Literacy Study untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 803. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13622>
- Hasan, & Wadrianto, G. K. (2025, 16 April). *Ratusan Siswa SMP di Buleleng Tak Bisa Membaca, Ada Apa?*. Kompas.com. Diperoleh dari <https://denpasar.kompas.com/read/2025/04/16/094300078/ratusan-siswa-smp-di-buleleng-tak-bisa-membaca-ada-apa>
- Hasanah. (2024). Meningkatkan Literasi Dalam Membina Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 52–60. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i4.214>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Hutabarat, S., & Yasmine Zaidi, M. (2021). Improving Reading Skill through Game Technique for the First Grade Elementary School Students. *JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature*, 2(2), 130–139.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Irawan, T., Dahlan, T., Fitriani, F., & Universitas Pasundan, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7, 212–225.
- Jamun, Y. M., & Momang, H. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini Berbasis Multimedia. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 7–20.
- Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, & Seillamitha Octaviona Lorenza. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>

- Juliana, R., Witarsa, R., & Masrul, M. (2023). Penerapan Gerakan Literasi terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(3), 951–956. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.265>
- Komala, A. R. (2021). The Impact of E-learning on Student Learning Motivation. *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities*, 2(2), 376–391. <https://doi.org/10.34010/icobest.v2i.297>
- Kurniasari, M., & Jailani, M. S. (2025). Pemanfaatan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V di SD Negeri 2 Sumber Makmur Kabupaten Musi Rawas Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 27322–27330. ISSN 2614-6754 (print), ISSN 2614-3097.
- Kusmiati, Shinta Purnamasari, & Andinisa Rahmaniar. (2024). Analisis Pengaruh Penerapan Game dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 498–510. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1595>
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 125–138.
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i3.27999>
- Mahayani, Luh PT Oka, Ida Bagus Putu Arnyana, and I. Ketut Gading. "Media Flipbook pada Materi Sistem Organ Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 9.2 (2025): 259-268.
- Meningkatkan, D., & Belajar, M. (2024). Game-Based Learning (GBL). *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 09, 798–798. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300519
- Mete, M. A. I., Hariadi, F., & Malo, R. M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membaca Permulaan Anak Di Sd Masehi Praiwora Kelas I. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i1.5719>
- Meteorina, D. (2023). Efektivitas Teori Scaffolding Vygotsky Dalam Mengajar Siswa Kelas 1 SD Di Desa Sumber Jaya. *Kontribusi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 34–38.
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurashiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Mulyani, Sri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 6.
- Muspita, Z., & Lilik Pratiwi Ningsih. (2024). Peningkatan kemampuan numerasi

- siswa melalui pendekatan kontekstual berbasis permainan edukatif. *ALPATIH: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 66–78. <https://doi.org/10.70115/alpatih.v2i2.201>
- Nabilla Muchmaina, Chandra, & Salmains Safitri Syam. (2025). Analisis Pembelajaran Siswa Kelas III dalam Membaca Intensif Teks Naratif di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 140–153. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1631>
- Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Nazimuddin Al Kamil, M., & Samad, P. (2025). Game Edukasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika*, 16(Nomor 01), 2025–2037.
- Negara, H. C. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas I SD Telkom Makassar. *Pinisi Journal of Health & Sport Science*, 1–11. <http://eprints.unm.ac.id/33289/>
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Nisa, S. H., Prasetyo, T., & Febriani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E- Learning untuk Anak Sekolah Dasar : Analisis Studi Literatur meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(3), 152–165.
- Nissa, K., & Darmawan, P. (2024). Studi Literatur: Penerapan Pembelajaran Diferensiasi dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 101–106. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p101-106>
- Nugraha, S., Heryanti, Y. Y., & Abidin, Y. (2023). The factors that affect the understanding of reading in elementary school. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 920. <https://doi.org/10.29210/1202322942>
- Nurhabibah, N., Habibi, M., Nursalim, N., & Risnawati, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Let's Read dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 155. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1129>
- Nurhayati, Khairunnisa, Suryani Tarigan, M. L. (2025). Implementasi dan Tantangan Kurikulum Merdeka di SMA: Strategi Pengajaran Berpusat pada Siswa untuk Pembelajaran yang Lebih Fleksibel dan Kreatif Nurhayati, Khairunnisa, Suryani Tarigan, Mariani Lubis. *Jurnal Pendidikan*, 13(01), 69–79.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

- Nurul Fadilla, & Puri Pramudiani. (2023). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dengan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 304–313. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5430>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia*. Paris: OECD Publishing.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.
- Rachmadtullah, R., Tanod, M. J., Irawan, N., Mcneilly, A., Bogor, U. D., & Kingdom, U. (2024). *Journal of Integrated Elementary Education*. 4(1), 71–82.
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3014>
- Rahma, M., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 397–410. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.979>
- Rati, N. W., Arnyana, I. B. P., Dantes, G. R., & Dantes, N. (2023). HOTS-oriented e-project-based learning: Improving 4C skills and science learning outcome of elementary school students. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(6), 959–968.
- Riwanda, M., Chandra, & Syam, S. (2025). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Lancar Level 3 di Kelas Rendah. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(3), 75–82.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Penerbit K-Media.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Salim, A. Y., Rani, & S., Sayidaturrahmah. (2025). Efektivitas Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring: Systematic Literatur Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 10 Nomor 02.
- Salwa Zaldia Rahmadhani, & Ari Suriani. (2025). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Literasi Membaca Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Journal Central Publisher*, 2(5), 2028–2035. <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i5.441>
- Sari, D. A. K., & Setiawan, E. P. (2023). Literasi Baca Siswa Indonesia Menurut Jenis Kelamin, Growth Mindset, dan Jenjang Pendidikan: Survei PISA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873>

- Sembung, Fransiska Yunita, Ida Bagus Putu Arnyana, and Sanusi Mulyadiharja. "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis STEM Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMA Negeri Bali Mandara." *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha* 9.2 (2022): 174-186.
- Setiani, E., Nana Hendracipta, & Siti Rokmanah. (2023). Urgensi Penerapan Literasi Membaca Pada Siswa Sekolah Dsar Kaitanya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1197–1213. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2044>
- Setiarini, Putu, N. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). *Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 8(3), 435–443.
- Sholeh, M. I., Mohamed, M. R. A. A., Sokip, 'Azah, N., & Abror, S. (2024). Development of audio-visual media to enhance student comprehension in Islamic education. *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education*, 9(2), 145–156. <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v9i2.145-156>
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Soniran, S. A. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Paud: Dampaknya Terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Emosional Anak. *Pernik*, 7(2), 20–24. <https://doi.org/10.31851/pernik.v7i2.17124>
- Suarsi, Putu Dharma Komala, and I. Made Citra Wibawa. "The impact of the COVID-19 pandemic on student learning motivation." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5.2 (2021): 194-201.
- Sudiana, I N. 2024. *Membaca Kajian Teori dan Praktek*. Denpasar: Pustaka Larasan
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarti, S. (2017). Pengembangan Bahasa Indonesia tentang Kesadaran Fonemik (Phonemic Awareness) pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Deiksis*, 9(02), 222. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1253>
- Supartayasa, I. Ketut Rauh; Wibawa, I. Made Citra. Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2022, 5.1: 127-137.
- Suryana, N., Nugroho, N., & Munawir, A. (2025). Perancangan Game Aplikasi Menyusun Kata Pada Anak Kelas 1 di SDN Kopi Menggunakan Construct 2. *INFOTECH Journal*, 11(2), 257–263. <https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.15277>
- Susiani, K., Arnyana, I. B. P., & Suastra, W. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia: Pengelolaan Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 173-182.
- Uittert, A., Verhoeven, L., & Segers, E. (2022). Responsiveness to a game-based intervention to enhance reading efficiency in first graders. *Journal of*

- Computer Assisted Learning*, 38(1), 178–191.
<https://doi.org/10.1111/jcal.12599>
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Usantoro, J. E., & Putriyanti, L. (2024). Pengembangan Media Membaca Berbasis Android “Si Tepat” Pada Mapel Bahasa Indonesia Kelas I SD. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(4), 600–611. <https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i4.3620>
- Utami, W. S., Rahmawati, D. D., Ubaidillah, R. N., & Putri, D. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas 1 SD Negeri 039/IX Tantan. *Journal of Education Research*, 5(4), 6583–6588. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2005>
- Wahyuni, Ketut Sri Puji; Candiasa, I. Made; WIBAWA, I. Made Citra. Pengembangan E-LKPD berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi mata pelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2021, 5.2: 301–311.
- Wardana, A., & Armin, A. P. (2025). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Literasi Dasar Siswa Kelas 1 SD Berbasis 2D (Development of a 2D-Based Basic Literacy Learning Application for Grade 1 Elementary School Students)*. 3(2), 131–151.
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332–337. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i4.29714>
- Wijaya, S. H., & Astuti, S. (2022). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3736–3746. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Windiyan, T., Gani R. A, Sarimanah, E., Pakuan, U., Mulyawati, Y., Agustiani, T., & Pakuan, U. (2023). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Emaze*. 14(1), 181–192. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/40171>
- Yulianti, Y., Sulistia, Rahmawati, Sari, & Ulandari. (2024). Kreativitas Guru Dalam Membentuk Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Metode Gamifikasi Teacher Creativity in Building Curiosity Character through Gamification Method. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3338–3342. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Yusantika, Friska Dwi, & Imam Suyitno. (2018). Pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV. *Diss. State University of Malang*, 2013, 251–258.