

Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa SD IT Lentera

Rifa Nabilah Ariqah¹, Syamzaimar²

Institut Sains Al-Qur'an Syekh Ibrahim, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: rifanabilaa205@gmail.com¹, syamzaimar25@gmail.com²

Article received: 01 Januari 2025, Review process: 15 Januari 2025,
Article Accepted: 27 Februari 2025, Article published: 01 Maret 2025

ABSTRACT

This study aims to analyze the strategies for using interactive multimedia to enhance students' reading interest at SD IT Lentera. Employing a descriptive qualitative approach, data were collected through classroom observations, interviews, and documentation involving fourth-grade students and the Indonesian language teacher. The findings reveal that interactive multimedia – such as animated videos, digital picture stories, and online reading applications – significantly improve students' cognitive and affective engagement, strengthen intrinsic motivation, and foster independent reading habits. Supporting factors include teacher competence, facility availability, and parental involvement, while challenges such as limited devices and internet connectivity can be addressed through adaptive strategies. These findings recommend interactive multimedia as an effective, sustainable literacy learning model relevant to modern value-based education demands.

Keywords: *interactive multimedia, reading interest, digital literacy, value-based learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat baca siswa di SD IT Lentera. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa kelas IV dan guru Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif, seperti video animasi, cerita bergambar digital, dan aplikasi membaca daring, mampu meningkatkan keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun afektif, memperkuat motivasi intrinsik, dan menumbuhkan kebiasaan membaca mandiri. Faktor pendukung keberhasilan mencakup kompetensi guru, ketersediaan fasilitas, dan dukungan orang tua, sementara kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet dapat diatasi dengan strategi adaptif. Temuan ini merekomendasikan multimedia interaktif sebagai model pembelajaran literasi yang efektif, berkelanjutan, dan relevan dengan tuntutan pendidikan modern berbasis nilai.

Kata Kunci: *multimedia interaktif, minat baca, literasi digital, pembelajaran berbasis nilai*

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan fondasi penting dalam membentuk kualitas literasi siswa sekolah dasar, karena membaca tidak hanya sebatas mengenal huruf dan kata, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan berpikir kritis. Kemampuan ini sangat menentukan keberhasilan siswa dalam menempuh pendidikan di jenjang berikutnya. Sayangnya, data menunjukkan bahwa minat baca di Indonesia masih tergolong rendah, yang tercermin dari terbatasnya waktu yang dihabiskan siswa untuk membaca dan rendahnya partisipasi dalam kegiatan literasi (OECD, 2019). Faktor penyebabnya meliputi kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik, rendahnya dukungan lingkungan belajar, serta dominasi penggunaan gawai untuk hiburan semata (Chen & Savage, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan peluang baru dalam mengatasi tantangan rendahnya minat baca. Salah satu inovasi yang relevan adalah penggunaan multimedia interaktif, yang memadukan elemen visual, audio, teks, dan animasi untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik. Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2021) menegaskan bahwa kombinasi kanal visual dan auditori mampu meningkatkan proses pemahaman karena informasi diproses secara ganda dalam memori kerja. Dalam konteks literasi, penyajian bacaan melalui media interaktif dapat mengaktifkan minat siswa dan mempertahankan perhatian mereka lebih lama (Hung et al., 2023).

Penelitian-penelitian internasional menunjukkan bahwa integrasi multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Misalnya, studi oleh Sung et al. (2017) menemukan bahwa siswa sekolah dasar yang belajar dengan aplikasi membaca interaktif menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, penggunaan media interaktif terbukti memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal karena siswa dapat mengontrol kecepatan dan cara mereka berinteraksi dengan materi (Al-Azawei et al., 2019). Hal ini memperkuat argumen bahwa strategi pembelajaran berbasis multimedia relevan diterapkan di sekolah dasar untuk membangun budaya literasi.

Dalam konteks pendidikan berbasis nilai, SD IT Lentera menghadirkan peluang unik untuk mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai keislaman. Sekolah ini mengusung pendekatan pembelajaran terpadu yang menekankan keseimbangan antara kecakapan akademik, keterampilan teknologi, dan penguatan karakter Islami. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya diharapkan meningkatkan minat baca, tetapi juga dapat dikontekstualisasikan dengan muatan pendidikan agama, sehingga siswa memperoleh pengalaman literasi yang bermakna sekaligus relevan dengan nilai-nilai moral yang dianut (Areepattamannil et al., 2016).

Meski demikian, keberhasilan penerapan multimedia interaktif sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dan sarana pendukung yang tersedia. Guru perlu memiliki kompetensi teknologi dan pedagogi yang memadai untuk merancang serta mengelola materi interaktif sesuai dengan karakteristik siswa. Fasilitas

seperti koneksi internet stabil, perangkat digital, dan ruang pembelajaran yang memadai menjadi faktor penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran berbasis multimedia (Tsai et al., 2020). Di sisi lain, keterlibatan orang tua dalam mendukung kebiasaan membaca di rumah juga menjadi elemen pendukung yang tidak dapat diabaikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat baca siswa di SD IT Lentera, serta mengevaluasi sejauh mana efektivitasnya dalam membentuk budaya literasi sejak dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran literasi yang efektif, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital (UNESCO, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam penerapan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat baca siswa SD IT Lentera. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlibat langsung dalam pembelajaran berbasis multimedia. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil belajar. Proses analisis data dilakukan secara sistematis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan tetap memperhatikan validitas melalui triangulasi sumber dan teknik. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap fenomena pembelajaran secara utuh dalam konteks alami, sehingga hasilnya dapat merefleksikan efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan minat baca secara akurat dan kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Minat Baca melalui Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif di kelas IV SD IT Lentera menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat baca siswa. Observasi kelas memperlihatkan bahwa siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan membaca ketika materi disajikan melalui media digital seperti video animasi, cerita bergambar interaktif, dan aplikasi membaca daring. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan rendah terhadap buku teks konvensional, sering kali teralih oleh gawai untuk hiburan non-edukatif. Namun, setelah penerapan multimedia, terlihat adanya pergeseran positif dalam perilaku literasi mereka, sejalan dengan temuan Sung et al. (2017) yang menegaskan bahwa media interaktif dapat mengubah persepsi siswa terhadap membaca dari aktivitas membosankan menjadi menyenangkan.

Peningkatan minat baca juga tercermin dari keterlibatan siswa dalam mengulang bacaan di luar jam pelajaran. Data wawancara menunjukkan bahwa 76% siswa yang sebelumnya jarang membaca di rumah mulai menggunakan

aplikasi membaca yang diperkenalkan di sekolah. Kondisi ini sejalan dengan laporan UNESCO (2022) yang menyatakan bahwa akses terhadap materi digital yang menarik mendorong pembentukan kebiasaan membaca mandiri sejak dini. Faktor visual dan animasi yang dinamis membantu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan buku cetak biasa (Hung et al., 2023).

Selain itu, materi bacaan yang dipilih memiliki relevansi dengan dunia nyata dan pengalaman personal siswa, seperti kisah tokoh anak-anak, cerita Islami, dan informasi sains sederhana. Integrasi konten yang kontekstual memperkuat keterlibatan emosional siswa, sebagaimana disarankan oleh Areepattamannil et al. (2016) yang menekankan pentingnya relevansi budaya dan nilai dalam pembelajaran literasi. Hal ini penting karena motivasi intrinsik membaca terbentuk ketika siswa merasa terhubung dengan isi bacaan.

Dari segi penyajian, guru menggunakan pendekatan *blended learning* yang memadukan materi digital dengan diskusi tatap muka. Pendekatan ini memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi bacaan secara mandiri sekaligus mendapatkan bimbingan langsung. Menurut Tsai et al. (2020), strategi ini efektif untuk meningkatkan pemahaman karena memadukan fleksibilitas teknologi dengan interaksi sosial yang membangun.

Hasil dokumentasi foto menunjukkan ekspresi antusias siswa ketika berinteraksi dengan layar proyektor dan perangkat tablet. Gestur seperti menunjuk gambar, menanggapi pertanyaan guru, dan berdiskusi dengan teman mengindikasikan keterlibatan aktif. Keterlibatan ini merupakan indikator penting dari keberhasilan intervensi, karena menurut Mayer (2021), pembelajaran yang efektif ditandai oleh keterlibatan kognitif dan afektif yang tinggi.

Lebih jauh, penggunaan multimedia juga memunculkan dinamika kolaborasi di antara siswa. Mereka sering bekerja berpasangan untuk menyelesaikan tugas membaca digital, saling membantu memahami kata-kata sulit, dan berbagi interpretasi cerita. Aktivitas kolaboratif ini sejalan dengan temuan Chen & Savage (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkuat keterampilan sosial ketika dirancang secara partisipatif.

Perubahan sikap terhadap membaca juga teridentifikasi dalam perilaku siswa yang mulai mencari bahan bacaan tambahan, baik dalam bentuk digital maupun cetak. Perilaku ini menandakan adanya transfer minat baca dari lingkungan sekolah ke lingkungan rumah. Al-Azawei et al. (2019) menjelaskan bahwa keberhasilan program literasi berbasis teknologi bergantung pada keberlanjutan aktivitas membaca di luar kelas.

Guru juga melaporkan adanya peningkatan interaksi siswa selama pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani mengajukan pertanyaan dan mengomentari isi bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia tidak hanya memicu minat, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri akademik siswa (Sung et al., 2017).

Secara keseluruhan, hasil pada subjudul ini menegaskan bahwa multimedia interaktif berkontribusi nyata terhadap peningkatan minat baca siswa SD IT

Lentera. Keberhasilan ini didukung oleh integrasi teknologi dengan konten relevan, desain pembelajaran partisipatif, dan peran guru sebagai fasilitator aktif. Efektivitas ini konsisten dengan literatur internasional yang menekankan pentingnya faktor-faktor tersebut dalam mengubah perilaku literasi anak (UNESCO, 2022; Hung et al., 2023). Dengan demikian, temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia interaktif layak dijadikan strategi utama dalam program literasi sekolah dasar, khususnya pada konteks pendidikan berbasis nilai seperti SD IT Lentera. Temuan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan minat baca, tetapi juga membuka peluang integrasi literasi digital dengan pembentukan karakter siswa.

Dampak Penggunaan Multimedia terhadap Keterlibatan Kognitif dan Afektif Siswa

Penggunaan multimedia interaktif di SD IT Lentera tidak hanya berdampak pada peningkatan minat baca, tetapi juga memengaruhi keterlibatan kognitif siswa. Keterlibatan kognitif terlihat dari kemampuan siswa untuk mengingat detail cerita, memahami alur, dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan lebih tepat. Menurut Mayer (2021), pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, dan audio memungkinkan proses pengkodean ganda (*dual coding*), sehingga meningkatkan retensi informasi. Hal ini terbukti pada siswa yang mampu menjelaskan kembali isi bacaan dengan kata-kata mereka sendiri setelah berinteraksi dengan media digital.

Keterlibatan afektif juga meningkat secara signifikan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, tampak dari ekspresi wajah yang ceria dan partisipasi aktif selama kegiatan membaca. Temuan ini konsisten dengan studi Hung et al. (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat memicu respons emosional positif, yang pada gilirannya mendorong motivasi belajar berkelanjutan. Aspek afektif ini penting karena motivasi intrinsik sering kali menjadi pendorong utama keberhasilan literasi jangka panjang.

Selain itu, siswa terlihat lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat terkait bacaan. Sebelumnya, beberapa siswa enggan berbicara karena khawatir salah, namun dengan dukungan visual dan animasi, mereka merasa lebih siap menjawab. Hal ini selaras dengan temuan Sung et al. (2017) yang menekankan bahwa multimedia interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif bagi siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah.

Dari sisi kognitif tingkat tinggi, media interaktif membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Guru memanfaatkan fitur kuis interaktif untuk menguji pemahaman dan mendorong siswa membandingkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi. Aktivitas ini sejalan dengan pandangan Al-Azawei et al. (2019) bahwa multimedia yang dirancang dengan elemen partisipatif dapat meningkatkan kemampuan analisis dan sintesis informasi.

Hasil wawancara juga mengungkap bahwa siswa menjadi lebih reflektif terhadap bacaan. Mereka mulai mengaitkan cerita yang dibaca dengan pelajaran moral atau nilai-nilai agama yang relevan. Integrasi nilai ini sejalan dengan

Areepattamannil et al. (2016) yang menekankan bahwa pembelajaran literasi yang bermuatan nilai dapat memperkuat aspek afektif sekaligus membangun kesadaran moral siswa.

Pengaruh positif multimedia juga terlihat pada siswa dengan gaya belajar berbeda. Siswa yang cenderung visual terbantu oleh ilustrasi dan video, sedangkan siswa auditori lebih memahami melalui narasi suara. Hal ini mendukung temuan Chen & Savage (2022) bahwa pembelajaran multimodal lebih inklusif karena mengakomodasi beragam gaya belajar.

Lebih jauh, penggunaan multimedia mempermudah guru untuk melakukan diferensiasi pembelajaran. Guru dapat menyediakan materi tambahan bagi siswa yang cepat memahami, dan memberikan penjelasan ulang bagi siswa yang membutuhkan, tanpa mengganggu jalannya pembelajaran. Strategi ini sesuai dengan rekomendasi Tsai et al. (2020) terkait pentingnya fleksibilitas teknologi dalam mendukung pembelajaran yang adaptif.

Secara emosional, multimedia interaktif membantu mengurangi rasa bosan dan frustrasi yang sering muncul dalam pembelajaran membaca. Animasi dan interaktivitas memberikan jeda visual yang menyegarkan, sehingga siswa tetap fokus. Menurut Mayer (2021), aspek ini berperan penting dalam mempertahankan *cognitive engagement* tanpa kelelahan mental.

Efek positif ini juga berdampak pada kehadiran siswa. Data absensi menunjukkan peningkatan kehadiran selama periode penelitian, yang mengindikasikan bahwa siswa lebih termotivasi untuk hadir di sekolah ketika kegiatan belajar dianggap menarik. Studi UNESCO (2022) menyebutkan bahwa inovasi pembelajaran seperti ini dapat mengurangi tingkat ketidakhadiran siswa di sekolah dasar.

Dengan demikian, dampak penggunaan multimedia interaktif mencakup peningkatan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa. Efektivitas ini terjadi karena media mampu menggabungkan stimulus visual, auditori, dan interaktif dalam satu pengalaman belajar yang utuh, memperkuat baik pemahaman akademik maupun motivasi belajar.

Faktor Pendukung dan Tantangan Implementasi Multimedia Interaktif

Keberhasilan penggunaan multimedia interaktif di SD IT Lentera tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung. Pertama, kesiapan guru dalam menguasai perangkat teknologi menjadi kunci utama. Guru yang terlibat dalam penelitian ini telah mengikuti pelatihan penggunaan media digital, sehingga mampu merancang materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Tsai et al. (2020), kompetensi guru dalam integrasi teknologi memiliki pengaruh langsung terhadap efektivitas pembelajaran berbasis multimedia.

Kedua, dukungan fasilitas sekolah juga menjadi faktor penting. SD IT Lentera menyediakan proyektor, koneksi internet stabil, dan perangkat tablet untuk mendukung pembelajaran interaktif. Meskipun jumlah perangkat belum mencukupi seluruh siswa, guru mengatur penggunaan secara bergantian dengan strategi kolaboratif. Strategi ini terbukti menjaga antusiasme siswa, sebagaimana

dilaporkan dalam studi Sung et al. (2017) bahwa pembelajaran berbagi perangkat dapat tetap efektif jika diimbangi manajemen kelas yang baik.

Ketiga, pemilihan konten multimedia yang relevan dengan usia dan konteks budaya siswa turut berperan. Konten yang digunakan memadukan cerita anak global dengan nilai-nilai Islami, sehingga selain meningkatkan minat baca, juga memperkuat karakter moral. Hal ini sejalan dengan temuan Areepattamannil et al. (2016) yang menekankan pentingnya *culturally responsive content* dalam literasi.

Namun, implementasi multimedia interaktif juga menghadapi tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan jumlah perangkat yang mengharuskan pembagian kelompok, sehingga waktu interaksi siswa dengan media menjadi terbatas. Menurut Hung et al. (2023), kendala seperti ini dapat diminimalkan dengan strategi rotasi stasiun belajar agar semua siswa mendapat kesempatan yang cukup.

Tantangan lain adalah ketergantungan pada koneksi internet. Meskipun sekolah memiliki jaringan yang relatif stabil, gangguan teknis dapat menghambat jalannya pembelajaran. Guru perlu memiliki rencana cadangan, seperti menyediakan versi offline materi multimedia, sesuai rekomendasi UNESCO (2022) untuk konteks sekolah dengan infrastruktur terbatas.

Selain itu, adaptasi awal siswa terhadap teknologi juga menjadi hambatan. Beberapa siswa memerlukan waktu untuk terbiasa menggunakan perangkat digital sebagai alat belajar. Guru mengatasi hal ini dengan memberikan orientasi penggunaan perangkat di awal program. Hal ini mendukung temuan Chen & Savage (2022) bahwa tahap orientasi penting untuk mengurangi hambatan teknis dan meningkatkan kenyamanan siswa.

Dukungan orang tua juga menjadi faktor penentu keberlanjutan kebiasaan membaca di rumah. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang mendapat dukungan orang tua cenderung lebih konsisten mengakses aplikasi membaca di luar jam sekolah. Al-Azawei et al. (2019) menyebutkan bahwa kolaborasi rumah-sekolah dapat memperpanjang dampak positif pembelajaran berbasis teknologi.

Selain dukungan, evaluasi berkelanjutan juga diperlukan. Guru secara rutin mengamati perkembangan minat baca siswa dan menyesuaikan konten sesuai kebutuhan. Menurut Mayer (2021), pembelajaran berbasis multimedia harus bersifat adaptif agar tetap relevan dengan perkembangan kemampuan siswa.

Akhirnya, keberhasilan implementasi multimedia interaktif sangat dipengaruhi oleh sinergi antara guru, fasilitas sekolah, dukungan orang tua, dan manajemen pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan teknis, strategi adaptif yang diterapkan di SD IT Lentera membuktikan bahwa hambatan tersebut dapat diatasi, sehingga tujuan meningkatkan minat baca siswa tetap tercapai.

Dengan mengatasi tantangan dan memperkuat faktor pendukung, penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi model pembelajaran literasi yang efektif dan berkelanjutan. Hal ini tidak hanya relevan untuk konteks SD IT Lentera, tetapi juga dapat direplikasi di sekolah dasar lainnya dengan penyesuaian terhadap kondisi lokal.

SIMPULAN

Kesimpulan, penggunaan multimedia interaktif di SD IT Lentera secara signifikan meningkatkan minat baca siswa, keterlibatan kognitif dan afektif, serta membentuk perilaku literasi yang lebih positif. Strategi ini efektif karena menggabungkan konten yang relevan secara budaya dan nilai, desain pembelajaran partisipatif, serta dukungan visual, audio, dan interaktivitas yang memfasilitasi retensi informasi dan motivasi belajar. Keberhasilan implementasi didukung oleh kompetensi guru, ketersediaan fasilitas, dan keterlibatan orang tua, sementara tantangan seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet dapat diatasi melalui strategi adaptif. Dengan demikian, multimedia interaktif layak dijadikan model pembelajaran literasi yang berkelanjutan, tidak hanya untuk meningkatkan minat baca tetapi juga untuk mengintegrasikan literasi digital dengan pembentukan karakter siswa di era pendidikan modern.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2019). Barriers and opportunities of e-learning implementation in Iraq: A case of public universities. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(4), 1–23. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v20i4.4089>
- Areepattamannil, S., Cairns, D., & Dickson, M. (2016). Teacher support and student engagement in reading: Evidence from 61 countries. *Educational Psychology*, 36(8), 1379–1394. <https://doi.org/10.1080/01443410.2015.1035891>
- Chen, L., & Savage, R. S. (2022). The impact of digital reading environments on young children's reading comprehension: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 92(2), 179–210. <https://doi.org/10.3102/00346543211058227>
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2023). A project-based digital storytelling approach to improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 26(1), 1–14.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Munir. (2012). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2017). *Strategi pembelajaran yang efektif dan bermakna*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2021). Penerapan media digital interaktif untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 87–94. <https://doi.org/10.21009/jpd>

-
- Sulistyo-Basuki. (2007). *Manajemen perpustakaan dan informasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2017). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Susanti, R. (2020). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–52. <https://doi.org/10.21009/jtp>
- Tsai, C. W., Shen, P. D., & Chiang, Y. C. (2020). Research trends in problem-based learning from 2000 to 2019: A text mining and co-citation analysis. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1024–1041. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1553183>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2022). *Global education monitoring report 2022: Technology in education*. UNESCO Publishing.