

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, D., Dian, O. S. A., & Sari, H. M. (2023). Demonstration method to teach writing procedure text. *EXCELLENCE: Journal of English and English Education*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.47662/ejee.v3i1.577>
- Airasian, P. W. (2008). *Reading assessment: Concept and application*. Boston College.
- Amelia, O., Sundari, P. D., Mufit, F., & Dewi, W. S. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan e-modul dengan pendekatan contextual teaching and learning untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi energi terbarukan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 34–39. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1849>
- Anderson, M., & Anderson, K. (1997). *Text Types in English 3*. South Yarra: Macmillan Education Australia.
- Anyan, K., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 132–142. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>
- Aqib, Z. (2019). *Model pembelajaran kontekstual: Teori dan praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asori, A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 45–60.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. David McKay Company.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Education research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Butt, D., Fahey, R., Feez, S., Spinks, S., & Yallop, C. (2020). *Using functional grammar: An explorer's guide* (3rd ed.). Palgrave Macmillan.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). John Wiley & Sons.

- Dadan, H. (2019). Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 134-140.
- Daryanto. (2017). *Media pembelajaran: Pengembangan dan pemanfaatannya*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Dewi, S. R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45-56.
- Djamarah, S.B., & Zain, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rima, S. (2016). *Media Pembelajaran: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta:Deepublish.
- Fajar, I.N., & Rina, L.P. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Bahasa Inggris.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Febrianan, R. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Dinamika.
- Fideles, M. (2020). Types of Reading Skills: Understanding and Application in Learning Contexts. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16(2), 45-55.
- Firdaus, D., Amran, A., & Riani, S. (2022). Pengaruh Media Digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 15(2), 123-135.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Goode, E., Nieuwoudt, J. E., & Roche, T. (2022). The Impact of Interactive Learning Modules on Student Achievement in an Immersive Delivery Model. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(4), 76-94.
- Gunarto, E., Hurriyah, & Rosidin, D. N. (2023). Smart Classroom Based Learning Management to Improve Learning Outcomes of High School Students. *Journal of Islamic Education Management*, 7(1), 63–78.
- Hafner, C.A., & Jolly, D. (2021). The Role of Context in Reading Comprehension: Implications for Teaching and Learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(4), 567-576.

- Handayani, N., & Surbakti, R. (2021). Penggunaan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(3), 78-92.
- Hasrian, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 20(1), 45-60.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Knapp, P., & Watkins, M. (2005). *Genre, text, grammar: Technologies for teaching and assessing writing*. University of New South Wales Press.
- Kurniawan, A., & Effendi, H. (2020). *Pembelajaran Integratif Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Keterampilan Vokasional Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45-56.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Leryan, I., dkk. (2018). Canva sebagai Aplikasi Desain Grafis Online. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Lipiah, N., Rahman, A., & Zainuddin, M. (2022). Konsep Dasar Pembelajaran Kontekstual. *Proceedings Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 45-50.
- Lutfi, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN Sabbang Selatan.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV Di SDN Gondrong 2. *Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, pp. 243-252).
- Mahdi, M., & Yusrizal, Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 12-20.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mahdi, I., & Yusrizal, M. (2018). *Model Pembelajaran Kontekstual*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mahfudz, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. *Jurnal Media Pendidikan*, 8(2), 89-102.

- Miarso, Y. (2015). *Menyemai benih teknologi pendidikan* (Ed. ke-2). Kencana Prenadamedia Group.
- Mikulecky, B.S., & Jeffries, L. (2020). *Teaching Reading in a Second Language*. Pearson Education.
- Monoarfa, A. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Mulyati, S. (2023). Increasing Learning Achievement of Class IV Students in Social Subjects Using Interactive Learning Models. *Journal of Universal Studies*, 3(4), 780–792.
- Nisa, S. (2020). Pembelajaran kontekstual dan penerapannya dalam pendidikan. *Jurnal Studi Pendidikan*, 5(2), 101-113.
- Nurdiyantoro, B. (2013). *Penilaian Keterampilan Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurhadi, M., & Mahmur, H. (2021). Tujuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Tinjauan Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(2), 180-190.
- Nurhayati, T. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis kontekstual terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(1), 45–52.
- Nursalin, A. (2024). Strategi pembelajaran inovatif di era digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 10-20.
- Prahitaningtyas, A. (2023). *Canva untuk Pendidikan: Solusi Kreatif untuk Pendidikan*. REFO Indonesia.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purba, S. (2023). Rancang bangun media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(3), 255-268.
- Purba, S., & Harahap, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan*.
- Putera Permana, E. P. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(3), 78-89.

- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, L., Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya peningkatan keterampilan membaca di kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62.
- Purwati, S., & Perdanawanti, R. (2019). Canva: Solusi Kreatif untuk Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan*. Purwanto, M. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rahim, A.M. (2020). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar: Teori dan Praktik. *Jurnal Pendidikan*, 8(3), 134-142.
- Rahman, A., & Hidayat, T. (2020). "Pembelajaran Bahasa Inggris di Era Digital". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(2), 78-93.
- Rahmawati, D., & Ningsih, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Kontekstual terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(2), 115–124.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C. (2015). *Key Issues in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Ritonga, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 15(2), 120-135.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sangian, F. M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas 6. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(3), 239-250. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiyanah, N. (2020). Inovasi dalam media pembelajaran: Tinjauan teoritis dan praktis. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(4), 45-60.
- Sari, N., & Wulandari, D. (2022). Penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 101–110.
- Shatri, K., & Shala, L. (2022). Evaluating the Effect of Interactive Digital Presentations on Students' Performance during Technology Class. *Education Research International*, 2022.

- Sriadhi, S. (2019). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Research Gate, 1-14.
- Subyakto, A., & Arifin, A. (2022). Strategi pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(3), 89-102.
- Subyakto, A. (2021). Strategi Pembelajaran Membaca: Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Bacaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-53.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2016). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Suparlan, F., & Wulandari, D. (2021). Penggunaan media digital untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 101-110.
- Supradaka, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan*.
- Suryani, N., & Hidayat, M. (2020). *Implementasi Media Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(3), 211–222.
- Susanti, R. (2019). Pengaruh media interaktif digital terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 75-85.
- Syahrir, P., Zahirah, S.P., & Salamah, U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman Ayun*. Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya.
- Tanjung, A., & Faiza, N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Garis Pelangi*.
- Tarigan, H. (2008). *Pengajaran membaca dan menulis*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tarigan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 10(2), 123-135.
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, H. (2020). Pembelajaran bahasa Inggris melalui media digital. *Jurnal Linguistik Indonesia*, 12(4), 45-60.

- Widodo, H., et al. (2022). Kompetensi Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris . *Jurnal Linguistik Indonesia*, 13(1), 23-38.
- Wulandari, R., et al. (2020). Digital Learning Environment. *Journal of Educational Technology*, 10(1), 12-27.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Educativo*.

