

Kevalidan dan Kepraktisan Media E-Komik Sederhana Mitigasi Bencana Gempa untuk Siswa Kelas IV SD

Felicia Kezia Eudora^{a,1*}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Dea Rona Alfiyah^{c,3}, Rinta Putriana^{d,4}

^{a,b,c,d}Universitas Negeri Surabaya, Jl. Rektorat Unesa, Lidah Wetan, Surabaya 60213, Indonesia

¹24010644244@mhs.unesa.ac.id; ²nurulisti'qfaroh@unesa.ac.id; ³24010644276@mhs.unesa.ac.id;

⁴24010644085@mhs.unesa.ac.id

*Corresponding Author: 24010644244@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 8 April 2026

Direvisi: 17 Mei 2026

Disetujui: 8 Juni 2026

Tersedia Daring: 1 Juli 2026

Kata Kunci:

Bahasa Indonesia

E-komik

Gempa bumi

Membaca

Mitigasi bencana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-komik sederhana mitigasi bencana gempa untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV dan guru di SDN Lidah Kulon IV. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket kepraktisan guru, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik memperoleh nilai kevalidan sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh skor rata-rata 3,5 (baik), sedangkan respon siswa sebesar 3,46 (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa media e-komik mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi mitigasi bencana sekaligus meningkatkan keterampilan membaca. Dengan demikian, e-komik sederhana yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ABSTRACT

Keywords:

Disaster mitigation

Earthquake

E-comic

Indonesian Language

Read

This study aims to develop a simple e-comic media for earthquake disaster mitigation to improve the reading skills of fourth-grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The research subjects consisted of fourth-grade students and teachers at SDN Lidah Kulon IV. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher practicality questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the e-comic media obtained a validity value of 91.67% with a very valid category. The practicality test by teachers obtained an average score of 3.5 (good), while the student response was 3.46 (very good). This shows that the e-comic media is easy to use, interesting, and effective in helping students understand disaster mitigation material while improving reading skills. Thus, the developed simple e-comic is suitable for use as an alternative Indonesian language learning media in elementary schools.

©2026, Felicia Kezia Eudora, Nurul Istiq'faroh, Dea Rona Alfiyah, Rinta Putriana
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Berdasarkan rekapan Badan Meteorologi, (2026), Gempa bumi kerap terjadi setiap hari di wilayah Indonesia baik gempa dengan kekuatan kecil maupun besar. Hal ini tentu akan berdampak bahaya bagi warga Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan tentang mitigasi bencana sejak dini khususnya pada jenjang sekolah dasar. Biasanya materi ini terintegrasi pada mata pelajaran IPAS, namun kali ini peneliti akan mengintegrasikan materi mitigasi bencana ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengukur keterampilan membaca. Adapun penelitian terdahulu yang meneliti pengintegrasian materi ajar dalam pembelajaran tematik yang membahas integrasi materi ajar kearifan lokal dan mitigasi bencana yang dikembangkan oleh Hamdi Zain et al., (2023) menyatakan bahwa pengintegrasian materi tersebut membantu pemahaman siswa cara mencegah dan mengurangi risiko terjadinya bencana. Pengintegrasian materi mitigasi bencana ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan karena adanya permasalahan dalam keterampilan membaca siswa yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru di wilayah Surabaya. Menurut Salwa et al.,(2025) proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangkamenapai tujuan pembelajaran.

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan menurut Fachrezy et al.,(2025). Banyak sekali penelitian terdahulu yang meneliti tentang efektivitas penggunaan media digital untuk meningkatkan keterampilan membaca, seperti yang dikembangkan oleh Saa, (2025) tentang media digital untuk meningkatkan keterampilan membaca, keterampilan membaca pemahaman yang diteliti oleh Monalisa et al., (2024), dan meningkatkan literasi kewarganegaraan oleh Kaka et al., (2025). Menurut Kaka et al.,(2025) di Indonesia, kebutuhan akan literasi digital semakin mendesak mengingat tingginya angka pengguna internet dari kalangan remaja. Dengan melihat latar belakang penelitian terdahulu, peneliti bermaksud meningkatkan keterampilan membaca menggunakan media digital. Pada era zaman modern yang saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa ini tentu ikut andil besar mempengaruhi pendidikan di negara kita menurut Yuliwinarti et al, (2023).

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi- informasi dan membangun interaksi. Maksud dari peralatan fisik yaitu dengan memakai benda aslinya, bahan cetak, audio-visual, dan lain-lain, pendapat ini ditulis oleh Aliyah & Istiq'faroh, (2022). Oleh karena itu bagi peserta didik akan dibiasakan untuk mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk keterampilan membaca menggunakan media digital berupa e-komik. Kemudian, dari literatur sebelumnya yang ditulis oleh Luh Dian Mahayani et al., (2025) tentang pengembangan media e-komik berbasis kontekstual untuk meningkatkan keterampilan literasi menunjukan hasil bahwa media ini layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. Pembelajaran yang inovatif yaitu pembelajaran yang menggunakan beberapa strategi belajar dengan bervariasi berkolaborasi, dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, hal ini dikemukakan oleh Setiawan et al.,(2023). Hal yang sama, literatur peneliti sebelumnya yang ditulis oleh Sasmitha et al., (2024) tentang pengembangan media e-

komik interaktif untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat valid dan kepraktisannya berada pada kategori sangat responsif. Dari 2 kajian literatur tersebut, peneliti terdahulu mengembangkan e-komik berbasis kontekstual dan interaktif dengan fitur yang sangat kompleks dan memadai. Oleh karena itu, latar belakang peneliti ingin berfokus khusus pada pengembangan e-komik yang dirancang sederhana dengan tujuan lebih mudah dipahami oleh siswa. Keterampilan desain visual menjadi kunci dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik (Hendratno et al., 2025).

Selain itu, terdapat penelitian sebelumnya yang mengembangkan komik bertemakan mitigasi bencana yang ditulis oleh Aini et al., (2023), penelitian tersebut menunjukkan hasil kelayakan masuk dalam kategori sangat valid. Dari kajian literatur tersebut, peneliti terdahulu berfokus pada peningkatan keterampilan literasi membaca atau pada kelayakan media e-komik bertema mitigasi bencana secara terpisah. Oleh karena itu, peneliti akan menekankan ketercapaian dua pencapaian yaitu peningkatan keterampilan membaca sebagai syarat untuk memahami informasi mitigasi bencana. Menurut penelitian keterampilan membaca terdahulu Tjoen & Samsudin et al.,(2022) memberikan pernyataan bahwa keterampilan membaca yang baik akan membuat siswa secara maksimal untuk memperoleh pengetahuan. Selaras dengan pendapat Simamora et al., (2024) yang berfokus pada penelitian keterampilan membaca membantu keterampilan menulis bawah membaca digunakan untuk memperoleh informasi yang sebelumnya belum diketahui sehingga semakin banyak membaca maka akan semakin banyak informasi yang diketahui. Sehingga posisi penelitian ini adalah pengembangan e-komik dengan desain sederhana dan ramah literasi dasar yang berfokus pada mitigasi gempa dengan sasaran kelas IV dengan penekanan pada keterkaitan antara keterampilan membaca dengan pemahaman informasi mitigasi bencana.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa ini tentu ikut andil besar mempengaruhi pendidikan di negara kita menurut Istiq'faroh,(2020). Sehingga kontribusi peneliti secara teoritis yaitu mengembangkan kajian media digital untuk mendukung keterampilan membaca dengan mengintegrasikan tema mitigasi bencana agar siswa siap terhadap kebencanaan. Sedangkan kontribusi praktis peneliti yaitu untuk memberikan alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sederhana, valid, dan praktis kepada guru. Oleh karena itu syarat utama pendidik adalah mampu sebagai sosok peran guru dan teknologi di dunia Pendidikan hal ini dikemukakan oleh Istiq'faroh (2020). Untuk menghadapi tantangan tersebut, guru sebagai pendidik perlu menguasai berbagai jenis media digital guna mempersiapkan siswa yang berkualitas hal ini dikemukakan oleh Hendratno et al.,(2025). Selain itu, peneliti berharap dapat berkontribusi bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca sekaligus memahami informasi penting tentang mitigasi bencana gempa. Oleh karena itu, peneliti perlu mengetahui nilai kevalidan dan kepraktisan media digital e-komik sederhana mitigasi bencana gempa yang akan digunakan oleh siswa. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan media e-komik sederhana tentang mitigasi bencana gempa dengan dua pencapaian yang diharapkan yakni jika keterampilan membaca siswa baik, maka akan tercapai informasi mitigasi bencana.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah *Reaserch and Developmen* (Rnd). (Judijanto et al., 2024) pada bukunya mengemukakan, *Reaserch and Development* (Rnd) adalah penelitian yang prosesnya dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Berpendapat bahwa *Reaserch and Development* (Rnd) adalah penelitian pengembangan menghasilkan produk tertentu dan menuji keefektifan produk tersebut. Pendekatan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasion, dan Evaluation*). Pendekatan ADDIE (Yuniastuti et al., 2021) sebelum diuji coba lapangan, perangkat pembelajaran dilakukan penilaian para ahli dan setiap tahap ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasion, dan Evaluation* saling terhubung satu sama lain . Data diperoleh dari hasil uji validasi terhadap guru ahli, uji respon siswa dan guru kelas dengan menggunakan angket skala likert. Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD N 4 Lidah Kulon dan Guru kelas IV SD N 4 Lidah kulon. Peneliti menyerahkan penuh implementasi media kepada guru kelas IV untuk diterapkan kepada siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data untuk uji validasi menggunakan angket validasi yang memuat validasi kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, keamanan penggunaan, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa dan penulisan. Sedangkan untuk uji kepraktisan guru kelas dan respon siswa memuat keparktisan terhadap aspek tampilan, aspek materi, aspek manfaat dalam keterampilan membaca, dan aspek manfaat informasi mitigasi bencana. Teknik analisis data adalah kuantitatif deskriptif dengan menghitung presentase hasil skor angket validasi guru ahli, angket respon siswa dan guru kelas. Hasil presentase angket kevalidan diinterpretasikan ke dalam kategori tidak layak, cukup layak, layak, sangat layak. Sedangkan, hasil presentase angket kepraktisan guru dan respon siswa diinterpretasikan ke dalam kategori tidak praktis, cukup praktis, praktis, sangat praktis.

3. Hasil dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media E-Komik Sederhana Mitigasi Bencana Gempa Bumi dan Kebakaran Hutan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. E-komik ini disajikan dalam format digital yang memuat cerita bergambar dengan alur naratif yang mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Secara keseluruhan, e-komik dirancang dengan tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah dan harmonis, serta bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.



Gambar 1. Cover E-komik



Gambar 2. Halaman pertama dan kedua E-komik



Gambar 3. Halaman terakhir E-komik

Tahap validasi dilakukan untuk menilai kelayakan Media E-Komik Sederhana Mitigasi Bencana Gempa Bumi dan Kebakaran Hutan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi dilaksanakan oleh guru/praktisi, yaitu Nur Aisyah, S.Pd., pada tanggal 03 Maret 2026, menggunakan instrumen yang mencakup enam aspek penilaian. Hasil rekapitulasi penilaian disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru/Praktisi

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Kepraktisan Media	16	16	100,00
2	Tampilan Media	19	20	95,00
3	Kelayakan Kegrafikan	11	12	91,67
4	Keamanan Penggunaan	17	20	85,00
5	Kesesuaian Materi	15	16	93,75
6	Bahasa dan Penulisan	10	12	83,33
	Total	88	96	91,67
Kategori				Sangat Valid
Keputusan Uji				Layak diujicobakan tanpa revisi

Berdasarkan Tabel 1, penilaian validator menunjukkan persentase keseluruhan sebesar 91,67% yang tergolong dalam kategori sangat valid, sehingga media e-komik dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi. Setelah dinyatakan valid, media selanjutnya dinilai tingkat kepraktisannya oleh guru. Penilaian kepraktisan dilakukan oleh Ibu Nur Aisyah, S.Pd., guru kelas IV SDN Lidah Kulon IV/467, menggunakan angket yang mencakup empat aspek utama. Hasil penilaian kepraktisan guru disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Kepraktisan Guru

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan	3,6	Baik
2	Kejelasan Penyajian Media	3,4	Baik
3	Daya Tarik Media	3,5	Baik
4	Efisiensi Waktu dan Kegiatan	3,5	Baik
Rata-rata Keseluruhan		3,5	Baik

Berdasarkan Tabel 2, seluruh aspek kepraktisan memperoleh kriteria Baik. Aspek kemudahan penggunaan mendapat skor tertinggi sebesar 3,6, menunjukkan bahwa media tidak memerlukan waktu lama untuk dipahami pengoperasiannya. Selain penilaian dari guru, kepraktisan media juga diukur langsung melalui respons siswa sebagai pengguna utama. Data kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada 18 siswa kelas IV setelah menggunakan media e-komik, yang terdiri atas 20 butir pernyataan dengan skala Likert (1–4). Hasil angket respon siswa disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media E-Komik

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan	3,44	Sangat Baik
2	Kejelasan Penyajian Media	3,38	Sangat Baik
3	Daya Tarik Media	3,40	Sangat Baik
4	Efisiensi Waktu dan Kegiatan	3,59	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan		3,46	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, seluruh aspek memperoleh kriteria **Sangat Baik**. Aspek efisiensi waktu dan kegiatan memperoleh skor tertinggi sebesar 3,59, mencerminkan bahwa penggunaan e-komik secara efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang mitigasi bencana—meliputi pengertian gempa bumi, tindakan saat gempa, dan cara melindungi diri—dalam waktu yang relatif singkat dan menyenangkan. Hasil validasi dan uji kepraktisan secara keseluruhan menunjukkan bahwa Media E-Komik Sederhana Mitigasi Bencana Gempa Bumi telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media berbasis komik digital mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik karena penyajiannya yang visual, naratif, dan mudah dipahami. Tingginya persentase pada aspek kepraktisan media dalam hasil validasi (100%) sejalan dengan penilaian guru dan siswa yang juga memberikan skor tinggi pada aspek kemudahan penggunaan, mengonfirmasi bahwa produk dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas pengguna.

Perbandingan antara hasil penilaian guru (rata-rata 3,5, Baik) dan siswa (rata-rata 3,46, Sangat Baik) menunjukkan konsistensi persepsi dari dua sisi pengguna yang berbeda. Hal ini memperkuat simpulan bahwa e-komik tidak hanya layak secara teknis dan konten, tetapi juga diterima secara positif dalam praktik pembelajaran nyata. Kebaruan (novelty) dari produk ini terletak pada penggabungan konten mitigasi bencana yang bersifat kontekstual dengan format komik digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas IV SD. Dengan demikian, media E-Komik Sederhana Mitigasi Bencana Gempa Bumi terbukti menjawab tujuan penelitian dalam mengembangkan media yang informatif, mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media e-komik sederhana mitigasi bencana gempa yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi sebesar 91,67% yang termasuk kategori sangat valid, serta hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa yang masing-masing berada pada kategori baik dan sangat baik. Media ini terbukti mampu menjadi alternatif pembelajaran yang efektif karena tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa, tetapi juga mempermudah pemahaman mereka terhadap informasi penting terkait mitigasi bencana gempa. Implikasi dari penelitian ini adalah guru dapat memanfaatkan media e-komik sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, pengembangan media serupa dapat dilakukan pada materi lain untuk mendukung peningkatan literasi dan kesiapsiagaan bencana sejak dini.

5. Daftar Pustaka

- Aini, K., Hadi, W. P., Yasir, M., Rakhmawan, A., & Sutardja, M. C. (2023). Pengembangan Komik Sains Terintegrasi Literasi Lingkungan pada Topik Mitigasi Bencana Banjir. In *Experiment: Journal of Science Education* (Vol. 3, Number 2).
- Badan Meteorologi, K. dan G. (2026, March 4). *Gempa Bumi Real-time*. Bmkg.Go.Id.
- Fachrezy, M. R., Effendi, B. T., Sari, E. S. L., Salsabillah, M. P., Maulidyanti, A., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Pemahaman Bilangan Cacah Siswa Kelas 6 SDN Baratajaya. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.61476/m3n2z229>
- Hamdi Zain, A., Pembimbing, M. ;, Lestarini, Y., Pd, M., & Muspita, Z. (n.d.). *Pembimbing II*.
- Hendratno, H., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodelogi*

RELEVANSI FILOSOFI KI HAJAR DEWANTARA SEBAGAI DASAR KEBIJAKAN PENDIDIKAN NASIONAL MERDEKA BELAJAR DI INDONESIA. (2020). *Lintang Songo* : *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1-10. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/266>

Research and Development (Teori dan Peneraoan Metodologi RnD) (Sepriano & Efitra, Eds.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Kaka, M. A., Hati Zebua, S., Avni Bahagia, Y., Lisa, R. F., Puja, A., Studi, P., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2025). Penggunaan Media Digital sebagai Alat untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan dan Etika di Kalangan Remaja. *TUMOUTOU SOCIAL SCIENCE JOURNAL (TSSJ)*, 2(2), 116–123.

Kaka, M. A., Zebua, S. H., Bahagia, Y. A., Lisa, R. F., & Puja, A. (2025). Penggunaan Media Digital sebagai Alat untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan dan Etika di Kalangan Remaja. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(2), 116-123. <https://doi.org/10.61476/8magfd38>

Luh Dian Mahayani, I Made Citra Wibawa, & Wayan Eka Paramartha. (2025). Media E-Komik Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/ijnse.v8i2.95771>

Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. (2022). *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.3>

Saa, N. (2025). PENGGUNAAN MEDIA LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SD NEGERI JEUNIEB. *Journal Binagogik*, 12(2), 132–140. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd>

Salwa, U., Rhomadhona, L. P., Ervianto, D. N. P., Witono, M. H., Rahmawati, S., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Buku Interaktif Bahasa Indonesia "Satu Titik" Guna Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 18-26. <https://doi.org/10.61476/45vdaz77>

Sasmitha, E., Yusron, D. M., & El-Yunusi, M. (2024). *Pengembangan Media E-Comic Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik di MI Mahir Ar-Riyadl*.

Setiawan, R., Muhimmah, H. A. ., Subrata, H., Istiq'faroh, N., Abidin, Z., & Noerdiana, A. F. (2023). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG INOVATIF TINGKAT SEKOLAH DASAR DENGAN TEORI BELAJAR SIBERNETIKA. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 117–122. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p117-122>

Simamora, E. P., Pardede, N. C., & Harahap, S. H. (n.d.). *Januari 2024 Enjelina Pitri Simamora, dkk.-Universitas Negeri Medan* 385. 2(1).

- Tjoen, N. L., & Samsudin, A. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KELAS II SD*.
- Yuliwinarti, E. M., Hendratno, & Istiq'faroh, N. (2023). Implementasi pendidikan karakter Ki Hadjar Dewantara di Sekolah Dasar kelas awal pada era digital. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 1(2), 68-80. <https://doi.org/10.61476/zdgbsb94>
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial* (Yuniastuti, Miftakhuddin, & M. Khoiron, Eds.). SCOPINDO Media Pustaka.

