

PENGEMBANGAN BAHASA PEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA SD KELAS 5

Anggun Lishadi Putri ¹, Dwi Agus Setiawan², Denna Delawanti³

^{1 2 3} PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Anggunlishadi1998@gmail.com

ABSTRACT

The low reading literacy of elementary school students is one of the challenges in learning Indonesian. The learning process, which is still focused on textbooks and the lack of interactive media, results in students being less motivated to read and understand texts. This study aims to develop Bahasa Pedia media in Indonesian language lessons to improve the reading literacy of fifth-grade elementary school students. This study uses the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis stage was conducted through a study of the curriculum, student characteristics, and learning media needs. The developed product includes materials on reading and writing procedural texts, the use of the prefix me-, the suffixes -lah and -kan, writing about hobby experiences, and writing simple letters. Feasibility testing was conducted through validation by material experts and media experts, while effectiveness testing was conducted through pretest and posttest analysis with N-Gain. The results showed that Bahasa Pedia was deemed feasible, practical, and effective for use in learning. There was an increase in students' reading literacy skills, ranging from moderate to high. Thus, Bahasa Pedia can be an alternative, innovative learning medium to support the improvement of reading literacy in fifth-grade elementary school students.

Keywords: Bahasa Pedia, Literacy, Reading

ABSTRAK

Rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran yang masih terpusat pada buku teks dan kurangnya media interaktif menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam membaca dan memahami teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Bahasa Pedia pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui kajian kurikulum, karakteristik siswa, dan kebutuhan media pembelajaran. Produk yang dikembangkan memuat materi membaca dan menulis prosedur teks, penggunaan awalan me-, akhiran -lah dan -kan, menulis pengalaman hobi, serta menulis surat sederhana. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan uji efektivitas dilakukan melalui analisis pretest dan posttest dengan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bahasa Pedia dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Terdapat peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dengan kategori sedang hingga tinggi. Dengan

demikian, Bahasa Pedia dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa kelas V SD.

Kata Kunci: *Bahasa Pedia, Literasi, Membaca*

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca merupakan salah satu indikator utama dalam menilai kualitas pendidikan suatu negara. Literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami teks, tetapi juga mencerminkan kemampuan berpikir kritis, bernalar, serta menggunakan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Program for International Student Assessment (PISA) yang diselenggarakan oleh OECD menjadi acuan global dalam mengukur kemampuan tersebut. Hasil PISA 2018 menunjukkan skor literasi membaca siswa Indonesia sebesar 371 poin dan mengalami penurunan pada PISA 2022 menjadi 359 poin (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021; Kemendikbud, 2024). Capaian ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata dan sebagian besar siswa belum mencapai tingkat kecakapan minimum.

Jika dibandingkan dengan negara-negara Asia Tenggara,

Indonesia masih tertinggal dari Singapura, Vietnam, Malaysia, dan Thailand. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penguatan strategi peningkatan literasi, meskipun pemerintah telah meluncurkan berbagai program seperti Gerakan Literasi Nasional (GLN) dan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Upaya tersebut perlu diperkuat melalui inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan era digital.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 menekankan pentingnya pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang mendukung keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Integrasi teknologi dengan literasi menjadi strategi penting untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, terutama di sekolah dasar.

Pada evolusi sekolah dasar, karakteristik siswa yang berada pada

tahap operasional konkret memerlukan bahan terbuka yang visual, kontekstual, dan menarik. Namun, hasil observasi di kelas V SDN 2 Godanglegi Kulon menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi penggunaan LKS dan modul cetak tanpa dukungan media digital yang variatif. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam membaca.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi membaca siswa. Bahasa Pedia dikembangkan sebagai ensiklopedia digital interaktif berbasis animasi cerita anak yang memuat materi membaca dan menulis prosedur teks, penggunaan awalan me- , akhiran -lah dan -kan , menulis pengalaman tentang hobi, serta menulis surat sederhana. Pengembangan ini didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa ensiklopedia digital, media animasi, dan storytelling efektif meningkatkan pemahaman membaca dan keterlibatan siswa (Setiyani & Indawati, 2025; Faizah

dkk., 2024; Ardiyanto & Nurharini, 2024).

Dengan demikian, pengembangan Bahasa Pedia menjadi salah satu upaya inovatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, interaktif, dan berpusat pada siswa. Media ini diharapkan mampu meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar serta menjawab tantangan pendidikan di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital Bahasa Pedia untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi . Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

1. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 2 Godanglegi Kulon,

Kabupaten Malang. Subjek penelitian terdiri atas:

- a. Ahli materi Bahasa Indonesia,
- b. Ahli media pembelajaran,
- c. Ahli bahasa
- d. Guru kelas V, dan
- e. Siswa kelas V sebagai pengguna produk.

Jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba terbatas sebanyak satu kelas

2. Prosedur Pengembangan

A. Tahap Analisis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru. Analisis meliputi:

- Analisis kurikulum (Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V),
- Analisis karakteristik siswa, Analisis kebutuhan media pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan perlunya media interaktif digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa.

B. Tahap Desain (Desain)

Tahap ini meliputi perancangan struktur isi, alur materi, animasi storyboard, tampilan visual, serta penyusunan instrumen penilaian.

Materi yang dikembangkan mencakup:

- Membaca dan menulis teks prosedur,
- Penggunaan awalan me- ,
- Penggunaan akhiran -lah dan -kan.
- Menulis pengalaman tentang hobi,
- Menulis surat sederhana.

C. Tahap Pengembangan (Pengembangan)

Produk Bahasa Pedia dikembangkan dalam bentuk ensiklopedia digital interaktif berbasis animasi cerita anak. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi berbentuk angket skala Likert. Saran dan masukan digunakan untuk merevisi produk hingga dinyatakan layak.

D. Tahap Implementasi (Implementasi)

Produk yang telah direvisi diuji cobakan kepada siswa kelas V. Uji coba dilakukan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap ini pengumpulan data kepraktisan melalui angket respon guru dan siswa, serta data hasil belajar melalui pretest dan posttest.

E. Tahap Evaluasi (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Evaluasi meliputi analisis hasil validasi ahli, analisis respon pengguna, serta analisis peningkatan hasil belajar menggunakan rumus N-Gain :

3. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui:

- Observasi dan wawancara (analisis kebutuhan),
- Angket validasi ahli (kelayakan),
- Angket respon guru dan siswa (kepraktisan),
- Tes pretest dan posttest (keefektifan).

4. Teknik Analisis Data

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan hasil observasi dan saran validator. Data kuantitatif dianalisis menggunakan:

- Persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan,
- Uji peningkatan hasil belajar menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui efektivitas media.

Kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan ditentukan berdasarkan kategori persentase yang mengacu pada standar interpretasi penilaian pengembangan produk. Melalui prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan menghasilkan media Bahasa Pedia yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V masih didominasi penggunaan LKS dan modul cetak. Kegiatan membaca cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat membaca serta pemahaman isi teks.

Berdasarkan analisis kurikulum, materi Bab 3 mencakup keterampilan membaca, menulis, dan penggunaan kaidah kebahasaan yang menuntut pemahaman konseptual dan kontekstual. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual, interaktif, dan dekat

dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, dikembangkan Bahasa Pedia sebagai ensiklopedia digital interaktif berbasis animasi cerita anak.

Produk Bahasa Pedia divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa:

- Aspek kelayakan isi memperoleh kategori sangat layak,
- Aspek kebahasaan dinilai sesuai dengan perkembangan siswa SD,
- Aspek tampilan dan media memperoleh kategori sangat layak karena visual menarik dan sistematis.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Hanifah dkk. (2024) dan Ardiyanto & Nurharini (2024) yang menyatakan bahwa ensiklopedia digital efektif dan layak digunakan apabila memenuhi aspek isi, bahasa, dan desain media.

Kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan siswa. Guru menyatakan bahwa Bahasa Pedia mudah digunakan, membantu menjelaskan materi, serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena media dilengkapi animasi, cerita kontekstual, dan kuis interaktif.

Temuan ini sejalan dengan Rahiem (2021) yang menyatakan bahwa storytelling digital meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta Pramesti dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media digital kontekstual dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Keefektifan diukur melalui pretest dan posttest kemampuan literasi membaca. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata setelah penggunaan Bahasa Pedia. Perhitungan N-Gain berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan bahwa media efektif meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Hasil ini mendukung penelitian Setyadi dkk. (2019) yang menyatakan bahwa media bacaan digital berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, serta Faizah dkk. (2024) yang membuktikan bahwa media animasi digital efektif meningkatkan hasil belajar membaca.

Pengembangan Bahasa Pedia didasarkan pada teori literasi membaca yang menekankan bahwa literasi tidak hanya kemampuan membaca teks, tetapi juga

kemampuan memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi secara kritis (OECD, 2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan 4C (Yasa dkk., 2018).

Secara teoritis, penggunaan ensiklopedia digital mendukung pembelajaran berbasis konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Bahasa Pedia mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan kuis sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2020) bahwa media visual dan audiovisual dapat memperjelas pesan pembelajaran serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar.

Selain itu, hasil penelitian Apriliyana (2025) menegaskan bahwa literasi digital harus dirancang secara edukatif untuk mendukung kemampuan berpikir kritis. Bahasa Pedia tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mendorong siswa membaca aktif, menjawab pertanyaan, dan menulis berdasarkan

pengalaman mereka. Dengan demikian, media ini mendukung pengembangan literasi membaca sekaligus literasi digital siswa.

Dari sisi pedagogis, Bahasa Pedia menggeser pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi berinteraksi dengan konten, berdiskusi, dan menyelesaikan kuis secara mandiri. Hal ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar dan Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 yang menekankan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Bahasa Pedia memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media ini mampu meningkatkan minat baca, keterlibatan siswa, serta pemahaman literasi membaca pada siswa kelas V sekolah dasar. Integrasi ensiklopedia digital dengan animasi cerita anak menjadi pembaruan yang relevan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi dan literasi abad ke-21.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan

bahwa pengembangan Bahasa Pedia sebagai ensiklopedia digital interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Pada tahap pengembangan, Bahasa Pedia dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga memadukan teks, ilustrasi visual, animasi, serta kuis interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa isi materi, aspek kebahasaan, serta desain media telah memenuhi kriteria kelayakan dan sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum.

Dari segi kepraktisan, respon guru dan siswa menunjukkan bahwa Bahasa Pedia mudah digunakan, menarik, serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca.

Dari aspek keefektifan, terjadi peningkatan hasil belajar literasi membaca yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pretest dan

posttest serta perolehan N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa Bahasa Pedia mampu membantu siswa memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Dengan demikian, Bahasa Pedia dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang mendukung penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar serta selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, S., Sya'ban, M. F., Adriannor, & Rizqa, R. N. (2025). Studi Literatur: Ensiklopedia Sains Berbasis Digital Sebagai Sumber Belajar Pembelajaran IPA. *Hamzanwadi Journal of Science Education*.
- Apriliyana, N. P. (2025). Children and Digital Literacy: 21st Century Education Challenges and Strategies. In *ISLAMENTARY: Journal of Islamic Elementary Education E* (Vol. 3, Issue 1).
- Ardiyanto, C., & Nurharini, A. (2024). Increasing the Effectiveness of Fifth Grade Students' Dance Learning Through a Digital Encyclopedia. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i1.68728>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran Digital. PT Remaja Rosdakarya.
- Delawanti Chrisyarani, D., PGRI Kanjuruhan Malang Dwi Agus Setiawan, U., & PGRI Kanjuruhan Malang Theresa Christina Yoel, U. (2022). Analisis Kepraktisan Media Video Komik Animasi Berbasis Literasi Berbahasa Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04).
- Elliot, S., Kratochwill, T., Cook, J., & Travers, J. (2018). Psikologi Pendidikan: Pengajaran Efektif, Pembelajaran Efektif. McGraw-Hill.
- Faizah, A. N., Purwati, P. D., & Murtini, T. (2024). Digital Storytelling Animation Media with Minimum Competency Assessment to Enhancing Students Folktales Reading Comprehension. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 137–147.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67243>
- Goodman, K. (2017). Membaca: Sebuah Permainan Tebak Psikolinguistik. Routledge.
- Habibah, S., Kurnia, D., & Handayani, R. (2025). Development of a Digital Encyclopedia on Cultural Property Materials. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Handayani, M., Raini, Y., Nurzaelani, M. M., Ibn, U., Bogor, K., Sholeh, J., Km, I., Badak, K., Bogor, K., & Barat, J. (2024). Ensiklopedia dalam Pengembangan Literasi dan Pemecahan Masalah Di Sekolah. In *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* (Vol. 4, Issue 1).
- Hanifah, A. N., Purnamasari, S., & Latip, A. (2024). Pengembangan E-Ensiklopedia Berbasis Education for Sustainable Development pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas VII. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 99.
<https://doi.org/10.20961/inkui.v13i1.79495>
- Hardiyanto, R. C., Aesijah, S., & Suharto, S. (2019). Pembelajaran Lagu Dolanan Untuk menanamkan Nilai Karakter Pada Siswa SD Negeri Sekaran 01. *Jurnal Seni Musik*, 8(2), 106–116.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2016). Media Pembelajaran dan Teknologi untuk Pembelajaran. Pearson.
- Istiana, R., & Fauzan Nastiar, M. (2025). Pengembangan Media E-Ensiklopedia Pada Sub Topik Bagaimana Bernapas Membantu Melakukan Aktivitas Sehari-Hari. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
<https://www.researchgate.net/publication/388913926>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. Pusat Pengembangan Perbukuan, Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Panduan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) — Edisi untuk Sekolah Dasar (Revisi). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Bahasa Indonesia: Buku Siswa SD Kelas II (Kurikulum Merdeka). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024). Standar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024). Kemdikbudristek.
- Kumala, F. N., Yasa, A. D., Santoso, H., Gutama, A., & Zaini, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Konten Kreatif Sebagai Inovasi Pembelajaran Blended Learning

- Bagi Guru Sd. J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(4), 4759–4766.
- Muammar, M. (2020). Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. Sanabil.
- Noviati, E. (2021). Pendidikan Karakter melalui Tembang Dolanan Anak-Anak Versi Bahasa Jawa. Tobong: Jurnal Seni Teater, 1(1).
- Novitasari, E. S., Arisyanto, P., & Huda, C. (2022). Penanaman Nilai Karakter Melalui Tembang Dolanan Anak di SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 4523–4531.
- Nur Husna Afandi, A., Suciptaningsih, O. A., Pristian, R., & Slamet. (2025). Pengembangan Ensiklopedia Digital Kearifan Lokal Kabupaten Kediri untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar. ELSE (Elementary School Education Journal). <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd>
- Piaget, J. (2013). Bahasa dan Pemikiran Anak. Routledge.
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan, 4(2), 285–294. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Pramita Indris Setiyani, B., & Indawati, N. (2025). Pengembangan Bahan Ajar E-Ensiklopedia Memanfaatkan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ips Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V Sdn Kota Malang. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2477–2143.
- Pusat Perbukuan Kemdikbud. (2021). Kumpulan Bacaan Anak untuk Program Literasi Sekolah (2017–2021).
- Rahayunita, C. I., & Gutama, A. (2022). Workshop Pengembangan Konten Video Tari Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Sukun. J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(4), 4775–4780.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. International Journal of Child Care and Education Policy, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Rosenblatt, L. M. (2015). Pembaca, Teks, Puisi: Teori Transaksional Karya Sastra. Southern Illinois University Press.
- Ruliyanti, E. E., & Basir, U. P. M. (2022). Pengembangan MEDIA Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Audio Visual pada Siswa SD Kelas I. Jurnal Education and Development, 10(1), 486–492.
- Salsabila Sari, A., Agus Setiawan, D., Delawanti Chrisyaran, D., & PGRI Kanjuruhan Malang, U. (2025). Video Cerita Anak Berbasis Teknik Ventriloquist Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10, 2477–2143.
- Semtafiani, A., & Santoso, H. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio.
- Setyadi, R., Kuswendi, U., & Ristiana, M. G. (2019). Digital Literation Through Online Magazine In Learning Reading Comprehension In Elementary School | 97 Digital Literation Through Online Magazine In Learning Reading Comprehension In Elementary

- School. *Journal of Elementary Education*, 3(2).
- Slavin, R. E. (2018). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Pearson.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (4TH ED)*. ALFABETA.
- Suharsono, A., & Juliarini, A. (2021). Development Of Management Learning Methods Implementation Of Extensive Activities Using The Play Song Dayohe Teko. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 188–193.
- Sukma, H. H., & Puspita, L. A. (2023). *Keterampilan Membaca dan Menulis: Teori dan Praktik*. K-Media.
- Sunantiya, M. Y., Nita, C. I. R., & Gutama, A. (2024). Pengembangan Video Tari Berbasis TPACK Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Di SDN Ampelgading 4. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vo.2 No.11(11), 324–343.
- Susilowati, D., Sugiyo, S., & Sutarto, J. (2021). The effectiveness of learning dolanan song and traditional Javanese games on early childhood character development. *Journal of Primary Education*, 10(2), 151–162.
- Tiara, M. W., Daningsih, E., & Candramila, W. (2025). Pengembangan E-encyclopedia Fitoplankton dengan Mengintegrasikan Hasil Penelitian di Sungai Penyangkat Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 8(1), 53–62. <https://doi.org/10.24246/juses.v8i1.p53-62>
- Tim Penyusun Pusat. (2020). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah* — Edisi Revisi (SD dan SMP). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.
- Tim Penyusun Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2021). *Bahasa Indonesia: Keluargaku Unik — Buku Siswa untuk SD Kelas II (Kurikulum Merdeka)*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.
- Tompkins, G. E. (2017a). *Literasi untuk Abad ke-21*. Pearson Education.
- Tompkins, G. E. (2017b). *Literasi untuk Abad ke-21: Pendekatan yang Berimbang*. Pearson Education.
- Triharyati, S., Gutama, A., & Nita, C. I. R. (2023). Penguatan Karakter Semangat Kebangsaan Melalui Lagu Nasional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 7(1), 15–25.
- Vygotsky, L. S. (2012). *Pikiran dalam Masyarakat: Perkembangan Proses Psikologis Tingkat Tinggi*. Harvard University Press.
- Wulansari, I. D., & Subrata, H. (2018). Penggunaan Media Naoke (Nembang Karaoke) Dalam Pembelajaran Tembang Dolanan Kelas Iv Sdn Sumur Welut 1/438 Surabaya. *JPGSD Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.6 No.4, 557–566.