

**PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BATAK  
TOBA PADA PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS NARASI KELAS III  
UPT. SDN 12 SEI SUKA DERAS**

Tio Minar Tindaon<sup>1</sup>, Halimatussakdiah<sup>2</sup>, Winara<sup>3</sup>,  
Edizal Hatmi<sup>4</sup>, Albert Parulian Sirait<sup>5</sup>  
PGSD FKIP Universitas Negeri Medan. Alamat  
e-mail : <sup>1</sup>tiominartindaon24@gmail.com Nomor

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an e-comic media integrated with Batak Toba local wisdom for teaching narrative text reading to Grade III students at UPT SDN 12 Sei Suka Deras and to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants of this study were 25 students of Grade III A at UPT SDN 12 Sei Suka Deras. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and narrative reading performance tests. The instruments included material expert validation sheets, media expert validation sheets, assessment rubric validation sheets, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and narrative reading assessment rubrics. The developed media, named PETRA TOBA (Petualangan Literasi Batak Toba), was created using the Pixton Edu platform and integrated the Batak Toba local wisdom value of Dalihan Na Tolu. The results showed that the e-comic media was highly feasible, with material expert validation reaching 97%, media expert validation 96%, and assessment rubric validation 94%. The practicality of the media was categorized as very high based on teacher responses of 90% and student responses of 81.37%, resulting in an average practicality score of 87.12%. The effectiveness of the media was demonstrated by the improvement in students' average scores from 55.28 in the pre-test to 86.41 in the post-test, with an N-Gain score of 0.713 (71.3%), categorized as effective. Therefore, the developed e-comic media is considered feasible, practical, and effective for narrative text reading instruction in elementary school.*

**Keywords:** *E-Comic, Batak Toba Local Wisdom, Narrative Text Reading*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba pada pembelajaran membaca teks narasi kelas III di UPT SDN 12 Sei Suka Deras serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III A UPT SDN 12 Sei Suka Deras yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes unjuk kerja membaca teks narasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi rubrik penilaian, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta rubrik penilaian membaca teks narasi. Media yang dikembangkan diberi nama PETRA TOBA (Petualangan Literasi Batak Toba) yang dibuat menggunakan platform Pixton Edu dan memuat nilai kearifan lokal Batak Toba, yaitu *Dalihan Na Tolu*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *e-comic* termasuk kategori sangat layak digunakan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 97%, validasi ahli media sebesar 96%, dan validasi rubrik penilaian sebesar 94%. Media juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon guru sebesar 90% dan respon peserta didik sebesar 81,37% dengan rata-rata praktikalitas sebesar 87,12%. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 55,28 pada pre-test menjadi 86,41 pada post-test serta memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,713 atau 71,3% dengan kategori efektif. Dengan demikian, media *e-comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca teks narasi di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *E-Comic*, Kearifan Lokal Batak Toba, Membaca Teks Narasi pembelajaran di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan besar dalam pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung perkembangan kemampuan

#### **A. Pendahuluan**

Bahasa merupakan alat komunikasi utama yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan ide, gagasan, pengalaman, dan perasaan kepada orang lain. Bahasa juga menjadi sarana untuk berpikir dan memahami lingkungan sekitar. Dalam dunia pendidikan, bahasa memiliki peran penting karena digunakan sebagai alat utama dalam proses

berbahasa peserta didik yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung perkembangan kemampuan

komunikasi peserta didik. Dari keempat keterampilan tersebut, membaca menjadi salah satu kemampuan yang sangat penting karena membaca merupakan jendela pengetahuan bagi peserta didik. Kemampuan membaca membantu peserta didik memperoleh informasi, memahami materi pelajaran, memperluas wawasan, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca yang baik cenderung lebih mudah memahami pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, keterampilan membaca harus dikembangkan sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Salah satu bentuk keterampilan membaca yang dipelajari di sekolah dasar adalah membaca teks narasi. Teks narasi merupakan teks yang berisi cerita atau rangkaian peristiwa yang disusun secara runtut. Melalui pembelajaran membaca teks narasi, peserta didik dapat belajar memahami tokoh, latar, alur cerita, serta pesan moral yang terdapat di dalam bacaan. Selain itu, membaca teks narasi juga dapat melatih daya imajinasi dan kemampuan berpikir peserta didik. Namun, pada kenyataannya pembelajaran membaca di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di UPT SDN 12 Sei Suka Deras, ditemukan bahwa kemampuan membaca peserta didik masih rendah. Banyak peserta didik yang belum lancar membaca, kesulitan memahami isi teks, serta kurang mampu

menemukan unsur-unsur cerita dalam teks narasi. Selain itu, peserta didik juga cenderung cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran membaca. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Selama ini pembelajaran membaca masih didominasi penggunaan buku teks yang berisi tulisan panjang tanpa didukung visual yang menarik. Kondisi ini membuat peserta didik kurang termotivasi untuk membaca. Guru juga masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *e-comic* atau komik digital. *E-comic* merupakan media pembelajaran berbentuk komik elektronik yang menggabungkan teks, gambar, warna, dialog, dan ilustrasi visual sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan. Media ini dapat meningkatkan minat baca peserta didik karena tampilannya lebih menarik dibandingkan buku teks biasa. Selain itu, gambar dan ilustrasi dalam *e-comic* membantu peserta didik memahami isi cerita dengan lebih mudah. Pembelajaran juga

menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Dalam penelitian ini, *media e-comic* dikembangkan dengan memuat unsur kearifan lokal Batak Toba. Kearifan lokal merupakan nilai budaya yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran penting dilakukan agar peserta didik mengenal, memahami, dan mencintai budaya daerahnya sendiri. Nilai budaya yang diangkat dalam penelitian ini adalah Dalihan Na Tolu, yaitu sistem nilai masyarakat Batak Toba yang mengajarkan sikap saling menghormati, menghargai, dan bekerja sama dalam kehidupan sosial. Nilai tersebut disampaikan melalui cerita sederhana yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Media yang dikembangkan diberi nama PETRA TOBA atau Petualangan Literasi Batak Toba. Media ini dibuat menggunakan platform Pixton Edu dengan tampilan menarik, warna cerah, karakter tokoh anak-anak, serta latar budaya Batak Toba.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media *e-comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba.
2. Mengetahui kelayakan media.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media.
4. Mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi peserta didik.

Dengan adanya media ini diharapkan proses pembelajaran membaca menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kualitas produk tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)
2. *Design* (Perancangan)
3. *Development*  
(Pengembangan)
4. *Implementation* (Implementasi)
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 12 Sei Suka Deras yang berlokasi di Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IIIA yang berjumlah 25 orang. Selain itu, penelitian juga melibatkan validator ahli materi, ahli media, dan ahli rubrik penilaian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

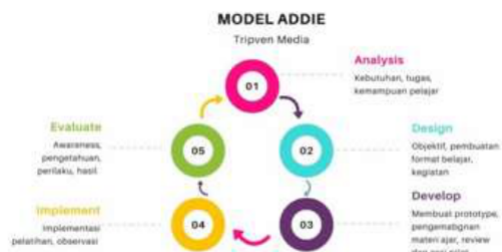
1. Observasi
2. Wawancara
3. Angket
4. Dokumentasi

5. Tes unjuk kerja membaca

Instrumen penelitian meliputi:

1. Lembar validasi ahli materi
2. Lembar validasi ahli media
3. Lembar validasi rubrik
4. Angket respon guru
5. Angket respon peserta didik
6. Rubrik penilaian membaca

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi, wawancara, serta saran validator. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung validitas, praktikalitas, dan efektivitas media.



Gambar 3. 1 Skema Prosedur Pengembangan

Materi pembelajaran dalam *e-comic* difokuskan pada pengenalan nilai Dalihan Na Tolu sebagai salah satu kearifan lokal Batak Toba. Materi disajikan melalui teks narasi sederhana yang memuat unsur tokoh, latar, dan alur cerita, serta mencerminkan nilai somba marhulahula, elek marboru, dan manat mardongan tubu. Bahasa yang digunakan dibuat sederhana dan kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa kelas III.



Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media *e-comic* berdasarkan desain yang telah dibuat.

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, perangkat pembelajaran, kurikulum, dan materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih umum, kurang interaktif, dan belum optimal dalam mendukung

keterampilan membaca teks narasi. Peserta didik juga masih mengalami kesulitan dalam pelafalan, kelancaran, pemahaman isi cerita, serta kurang tertarik pada teks yang dominan tulisan. Oleh karena itu, diperlukan media *e-comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba yang menarik, interaktif, sesuai Kurikulum Merdeka, dan mampu membantu peserta didik memahami teks narasi sekaligus mengenal nilai budaya Dalihan Na Tolu.

## **2. Tahap *Design* (Perancangan)**

Pada tahap ini dilakukan perancangan media *e-comic*. Langkah yang dilakukan meliputi:

- Menentukan cover media
- Menentukan judul media
- Menyusun bahan ajar
- Mendesain tampilan media
- Membuat storyboard
- Menyusun instrumen penelitian

Media dirancang menggunakan platform Pixton Edu dengan tampilan menarik dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

## **3. Tahap *Development* (Pengembangan)**

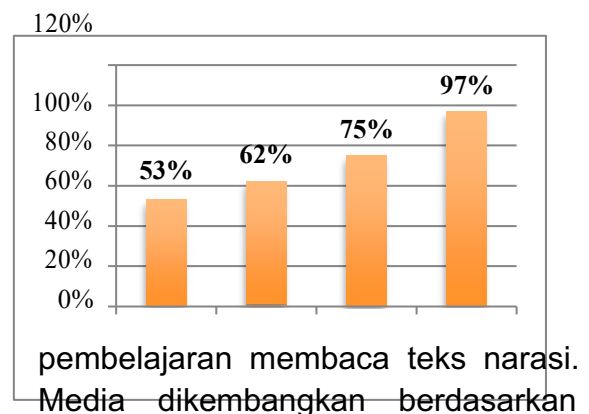
### **3.1 Pembuatan Media *E-Comic***

Pada tahap ini dihasilkan media pembelajaran berupa *e-comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba yang disusun sesuai tujuan

storyline pada tahap desain menggunakan platform Pixton Edu dengan memanfaatkan fitur latar, karakter, properti, dan teks. Setiap panel disusun secara berurutan mulai dari pembuka, isi, hingga penutup, kemudian dilakukan pengecekan terhadap kesesuaian materi, dialog, dan tampilan visual sebelum media disimpan, dipublikasikan, dan divalidasi oleh para ahli.

### **3.2 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi**

Hasil rekapitulasi 4 pertemuan validasi materi di atas yang disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Tahap I Tahap II Tahap III Tahap  
IV

#### Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan diagram, hasil validasi ahli materi mengalami peningkatan pada setiap tahap. Persentase meningkat dari 53% pada Tahap I menjadi 97% pada Tahap IV. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan semakin layak digunakan setelah dilakukan perbaikan.

#### 3.2 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media

Hasil rekapitulasi 3 tahap pertemuan validasi media yang

disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini:

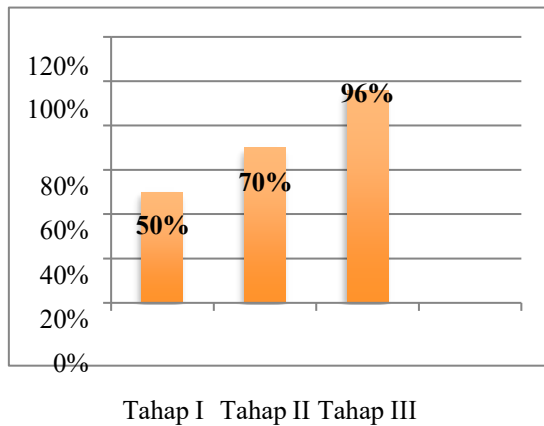


Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan diagram, hasil validasi ahli media mengalami peningkatan pada setiap tahap. Persentase meningkat dari 50% pada Tahap I, 70% pada Tahap II, hingga 96% pada Tahap III. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan semakin layak digunakan setelah dilakukan revisi dan perbaikan.

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

##### 4.1 Hasil Validasi rubrik penilaian

Berikut adalah rekapitulasi 3 pertemuan validasi rubrik penilaian

yang disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.

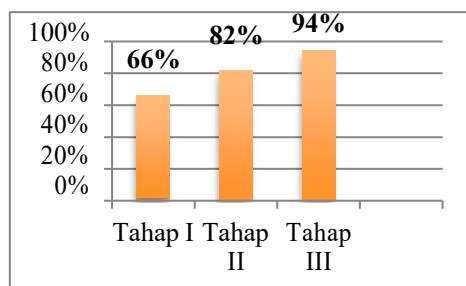


Diagram Hasil Validasi Rubrik Penilaian

dari 66% menjadi 82%, kemudian meningkat lagi menjadi 94%. Dengan demikian, rubrik penilaian dinilai semakin baik dan layak digunakan dalam penelitian.

##### 4.2 Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berupa *e-comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba dapat digunakan secara mudah dalam proses pembelajaran membaca teks narasi di kelas.

Berikut adalah rekapitulasi hasil praktikalitas berupa angket respon praktisi pendidikan yang disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.

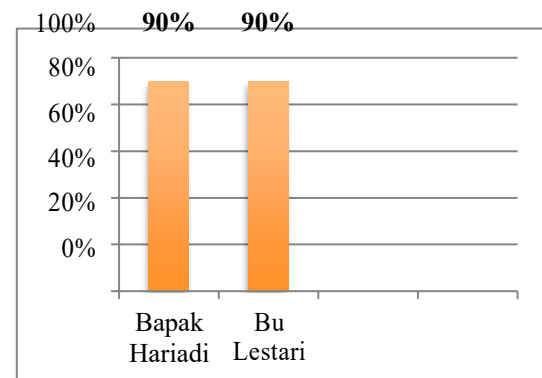


Diagram Hasil Praktikalitas Praktisi Pendidikan

Berdasarkan diagram, hasil praktikalitas dari praktisi pendidikan menunjukkan persentase yang sama, yaitu 90%, baik dari Bapak Hariadi maupun Bu Lestari, sehingga

Hasil validasi rubrik penilaian menunjukkan peningkatan dari Tahap I sampai Tahap III. Nilai validasi naik

---

termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *E-Comic* yang dikembangkan dinilai mudah digunakan dan sesuai untuk mendukung pembelajaran

membaca teks narasi. Selain itu, berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media *E-Comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba pada pembelajaran membaca teks narasi, diperoleh persentase sebesar 81,37% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, bermanfaat dalam pembelajaran, serta memiliki tampilan yang menarik bagi peserta didik.

#### 4.3 Uji Efektivitas

Efektivitas media diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil Pembagian  $N - \text{Gain}$  dapat dilihat pada table berikut:

|                                 |                       |
|---------------------------------|-----------------------|
| Rentang Nilai $N - \text{Gain}$ | $0,7 < g$<br>(tinggi) |
| Jumlah Peserta Didik Uji Coba   | 25                    |
| Skor Pre-test                   | 55,28                 |
| Skor Post-test                  | 86,41                 |
| $N - \text{Gain Score}$         | 0,713                 |
| $N - \text{Gain Persen}$        | 71,3%                 |
| Klasifikasi                     | Efektif               |

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 55,28 dan *post-test* sebesar 86,41. Rata-rata  $N - \text{Gain}$  yang diperoleh sebesar 0,713 atau 71,3% yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *E-Comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba

“efektif” dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi peserta didik.

### Pembahasan

Pengembangan media e-comic bermuatan kearifan lokal Batak Toba dilakukan menggunakan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa e-comic “PETRA TOBA” atau *Petualangan Literasi Batak Toba* menggunakan Pixton Edu. Media ini memuat nilai kearifan lokal Batak Toba, khususnya Dalihan Na Tolu, yang disajikan melalui cerita sederhana tentang menghormati orang tua, hidup rukun, bekerja sama, dan saling menolong.

#### 1. Kelayakan Media E-Comic

Kelayakan media e-comic dinilai melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli rubrik penilaian. Hasil validasi menunjukkan adanya peningkatan pada setiap tahap setelah dilakukan revisi. Validasi ahli materi meningkat hingga 97%, validasi ahli media mencapai 96%, dan validasi rubrik penilaian memperoleh 94%, seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata validasi media mencapai 95,66% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media e-comic bermuatan kearifan lokal Batak Toba dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca teks narasi kelas III.

#### 2. Kepraktisan Media E-Comic

Kepraktisan media e-comic diperoleh dari angket respon guru

dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Dua guru kelas III memberikan penilaian masing-masing sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 81,37% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata praktikalitas media mencapai 87,12%, sehingga media e-comic dinyatakan praktis digunakan karena mudah digunakan, bermanfaat, dan menarik bagi peserta didik.

### **3. Keefektifan Media E-Comic**

Keefektifan media e-comic dilihat dari hasil pre-test dan post-test membaca teks narasi peserta didik. Nilai rata-rata pre-test sebesar 55,28 meningkat menjadi 86,41 pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 31,13%. Hasil N-Gain sebesar 0,713 atau 71,3% termasuk dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media e-comic efektif meningkatkan kemampuan membaca teks narasi peserta didik, terutama dalam kelancaran membaca, pemahaman isi cerita, pengenalan unsur narasi, serta pemahaman nilai kearifan lokal Batak Toba.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media *e-comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba pada pembelajaran membaca teks narasi kelas III UPT SDN 12 Sei Suka Deras yang dikembangkan melalui model ADDIE dan diberi nama PETRA TOBA dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi sebesar 97%, ahli media sebesar 96%, dan rubrik penilaian sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respon guru sebesar 90% dan respon peserta didik sebesar 81,37%, dengan rata-rata praktikalitas 87,12% dalam kategori sangat praktis. Selain itu, media ini efektif meningkatkan kemampuan membaca teks narasi peserta didik, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pre-test dari 55,28 menjadi 86,41 pada post-test, serta nilai N-Gain sebesar 0,713 atau 71,3% dengan kategori efektif..

### **Saran**

Disarankan agar guru menggunakan media *e-comic* bermuatan kearifan lokal Batak Toba sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan kontekstual. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan kemampuan membaca sekaligus mengenal budaya lokal. Sekolah perlu mendukung penggunaan media digital, sedangkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *e-comic* dengan materi lebih luas dan fitur yang lebih interaktif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

1. Ali, M. (2021). PENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK KELAS 2 PADA SDN 93 PALEMBANG.

- PERNIK Jurnal PAUD, 4(1), 43–51.
2. Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
  3. Annisa, R. N., Dewi, D. A., & Nurhayati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Griya Bandung Indah. *DIRASAH*, 6(2), 346–352. <https://doi.org/10.61292/cognoscer.e.v1i1.19>
  4. Azizah, I. N., & Amalia, T. (2019). JENIS, TINGKATAN DAN STRATEGI MEMBACA. 1–18.
  5. Baihaqi, F. N., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. (2025). STUDI LITERATUR: ANALISIS PENGGUNAAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DI SEKOLAH DASAR. 10, 379–387. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1788>
  6. Diki Ardiyanto, Ida Sulistyawati, & Via Yustitia. (2021). Problematika Pemahaman Teks Narasi Pada Siswa Kelas 4 SDN Margorejo 1/403 Surabaya. *Inventa*, 5(1), 130–137. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3606>
  7. Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D).
  8. Halimatussakdiah, Suwandi, S., Sumarwati, & Wardhani, N. E. (2023). Utilization of Literacy Workshop to Improve Reading Ability of Elementary School Students. *International Journal of Instruction*, 16(1), 897–918. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16150a>
  9. Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. 9(1), 1–8.
  10. Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN (F. Sukmawati (ed.); Pertama). TAHTA MEDIA GROUP. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media\\_Pembelajaran\\_2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembelajaran_2.pdf)
  11. Hatima, Y. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(3), 24–39. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.47>
  12. Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel\\_Addie\\_Analysis\\_Design\\_Development.pdf&Expires=172642](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=172642)

- 4196&Signature=SgUFUgisZBELL  
rsnJ0p4-  
1KYm~DvvorPkCIYNhJJCU760eb  
blAdoPY6Ujp
13. HT, R. A., Hamzah, R. A., Nurlinda, & Aryanti, R. D. (2024). Kajian Literatur terhadap Mengembangkan Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14, 42–48.
14. Kartini, A. (2018). TES KETERAMPILAN MEMBACA. 7(1), 109–117.
15. KBBI. (2008). Shared by: MY-DIARYZONE.
16. Lohr, A., Sailer, M., Stadler, M., & Fischer, F. (2024). Digital learning in schools: Which skills do teachers need, and who should bring their own devices? *Teaching and Teacher Education*, 152(July), 104788.  
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104788>
17. Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1215–1224.  
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1788>
18. Mubin, M., Juniar, S., & Aryanto. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.  
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
19. Muchmaina, N., Chandra, & Syam, S. S. (2025). Analisis Pembelajaran Siswa Kelas III dalam Membaca Intensif Teks Naratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 140–153.
20. Mustofa, M. A. (2025). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan rnd (U. S. Hidayatun (ed.)). YAYASAN PUTRA ADI DHARMA.
21. Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
22. Parapat, L. H., & Huda, R. (2022). PROBLEMATIKA KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS PADA MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA UM-TAPSEL. *Jurnal Hata Poda*, 1(1), 50–59.
23. Pramayshela, A., Tanjung, E. Y., Pasaribu, F. Y., & Pohan, R. I. (2023). 1,2,3,4. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(3).
24. Pramudita, I., & Sukma, E. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta Didik Menggunakan Metode SQ3R di Kelas V SDN 08 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42004–42013.
25. Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R.

- (2023). Aspek-aspek membaca dan pengembangan dalam keterampilan membaca di kelas tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 179–192.
26. Purnomo, F. S. (2022). TEORI BELAJAR BRUNER DAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 46–50.
27. Rahma, T. H., & Memonah. (2022). KEMAMPUAN MEMBACA ANAK KELAS 1 DALAM PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF VYGOTSKY. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 183–192.
28. Salsabila, S., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2024). EKSPLORASI PEMAHAMAN LITERASI MEMBACA TEKS NARASI PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 409–422.
29. Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
30. Suhartika, D., & Indihadi, D. (2021). ANALISIS KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI PESERTA DIDIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Journal of Elementary Education*, 5(2), 114–123.
31. Suparlan. (2021). KETRAMPILAN MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD / MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5, 1–12.
32. Surayya, S., & Mubarok, H. (2021). MEMBACA ANAK DISLEKSIA. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2).
33. Utami, N. W., & Putra, I. G. J. E. (2022). Optimalisasi Media Pembelajaran Inovatif dalam Rangka Revolusi Pendidikan 4.0 bagi Guru di SMAN 1 Gianyar. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 6(2 SE-), 212–218. <https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/20240>
34. Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>