

PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK INTERAKTIF UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Liana Dwi Rahmawati¹, Duwi Nuvitalia², Ikha Listyarini³

¹²³Universitas PGRI Semarang

¹lianadwirahma20@gmail.com, ²duwinuvitalia@upgris.ac.id,
³ikhalistyarini@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the development process of Interactive Literacy Big Book media designed to facilitate the reading and writing literacy skills of first-grade elementary school students, as well as to assess the validity of the developed media. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects consisted of 18 first-grade students from SD Negeri Derekan. Data were collected through interviews, observations, needs assessment questionnaires, validation sheets from media and subject matter experts, and response questionnaires from teachers and students. The results indicate that the Interactive Literacy Big Book was successfully developed based on student needs, curriculum analysis, and the characteristics of first-grade students. The media was created using the Canva application with dimensions of 42 × 59.4 cm and features text, images, QR codes, audio, instructional videos, magnetic letter cards, word-building activities, quizzes, and student worksheets (LKPD). Validation by media experts yielded a score of 92.5% (categorized as highly feasible), while subject matter expert validation yielded 95% (also highly feasible). These results demonstrate that the media meets standards regarding appearance, design, readability, ease of use, and the alignment of content with Learning Outcomes and instructional objectives. Supporting findings show teacher response scores of 97.5% for the media and 87.5% for the content, along with a student response score of 97.22%; all were categorized as highly practical. Consequently, the Interactive Literacy Big Book is deemed valid and highly suitable for facilitating the reading and writing literacy skills of first-grade elementary school students.

Keywords: *Big Book, Interactive, Reading and Writing Literacy.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui proses pengembangan Media *Big Book Literasi Interaktif* untuk memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis peserta didik kelas I Sekolah Dasar serta mengetahui validitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 18 peserta didik kelas I SD Negeri Derekan. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, angket kebutuhan, lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respons guru

dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media *Big Book Literasi Interaktif* berhasil dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, dan karakteristik peserta didik kelas I. Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dengan ukuran 42 × 59,4 cm dan dilengkapi teks, gambar, *QR Code*, audio, video pembelajaran, kartu huruf bermagnet, aktivitas menyusun kata, kuis, dan LKPD. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, desain, keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Sebagai temuan pendukung, respons guru terhadap media memperoleh 97,5%, respons guru terhadap materi 87,5%, dan respons peserta didik 97,22%, seluruhnya berkategori sangat praktis. Dengan demikian, Media *Big Book Literasi Interaktif* dinyatakan valid dan sangat layak digunakan untuk memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Big Book*, *Interaktif*, Literasi Baca Tulis.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Langit dkk., 2025). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik dibimbing untuk memiliki kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, berpikir kritis, serta membangun nilai-nilai moral dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pendidikan di sekolah dasar juga berperan dalam membentuk

kebiasaan belajar, kreativitas, kepribadian, dan kemampuan sosial peserta didik.

Salah satu kemampuan dasar yang penting dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar adalah literasi. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, serta menggunakan informasi secara kritis, kreatif, dan bijaksana (Nurdiyanti & Suryanto, 2010). Dalam perkembangannya, literasi juga mencakup kemampuan memahami makna bacaan, berpikir kritis, dan menginterpretasikan informasi secara tepat (Ainissa'adah, 2025).

Kemampuan literasi peserta didik dapat berbeda-beda karena dipengaruhi oleh karakteristik, pengalaman belajar, serta lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kemampuan membaca dan menulis (Zuafah dkk., 2023).

Literasi baca tulis merupakan literasi yang paling mendasar dan menjadi kemampuan pertama yang perlu dikuasai sebelum peserta didik menguasai jenis literasi lainnya (Siregar et al., 2022). Literasi baca tulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami bahan bacaan, mengolah teks, serta menggunakan informasi secara bermakna. Kemampuan tersebut menjadi dasar penting bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di berbagai mata pelajaran.

Untuk mencapai pembelajaran yang optimal, guru perlu menciptakan pembelajaran yang efektif, aktif, dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Rohmah dkk. (2020), media

pembelajaran merupakan upaya kreatif guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru menyediakan dukungan berupa sarana dan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi kelas I adalah *Big Book*. Menurut Fitriani dan Aminin (2015), *Big Book* merupakan buku cerita yang memiliki karakteristik khusus dengan teks dan gambar yang diperbesar sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. *Big Book* juga dapat membantu peserta didik belajar membaca melalui kegiatan mengingat dan mengulang bacaan serta dapat meningkatkan minat membaca siswa di kelas awal (Curtain & Dahlberg, 2004 dalam sulaiman 2017:196).

Berdasarkan hasil observasi di kelas I SD Negeri Derekan, kemampuan literasi baca tulis peserta didik masih tergolong rendah. Beberapa peserta didik belum lancar membaca dan menulis, kesulitan

memahami isi bacaan sederhana, serta belum mampu menuliskan gagasan dengan baik. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip, seperti huruf b dan d. Hasil wawancara dengan guru kelas I juga menunjukkan bahwa beberapa peserta didik belum lancar membaca dan menulis, sementara sumber belajar yang digunakan belum mendukung pengembangan keterampilan literasi baca tulis. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas I. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media "*Big Book Interaktif*" untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas I Sekolah Dasar". Media ini dikembangkan dengan tampilan gambar dan warna yang menarik serta dilengkapi *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan *handphone* atau *Chromebook* untuk mengakses video dan audio yang mendukung pembelajaran. Pengembangan media

ini diharapkan dapat menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian dan antusias peserta didik, serta memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *Big Book Interaktif* untuk memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis siswa kelas I Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

1. Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan literasi serta mengetahui permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, sumber belajar yang digunakan belum mendukung kegiatan literasi dan metode kegiatan literasi masih dilakukan secara konvensional

- sehingga peserta didik mudah merasa jenuh dan bosan.
2. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media *Big Book Interaktif* sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang akan dikembangkan. Desain media dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dengan tampilan gambar dan warna yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media juga dilengkapi dengan barcode atau *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan *handphone* atau *Chromebook* untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
 3. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan rancangan menjadi produk media *Big Book Interaktif*. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan media dan melakukan perbaikan produk berdasarkan saran serta kritik dari validator.
 4. Tahap *Implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media pada peserta didik kelas I SD Negeri Derekan. Selanjutnya,
 5. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan media serta kepraktisan produk berdasarkan respons guru dan peserta didik.
- Uji coba produk dilaksanakan di SD Negeri Derekan, Desa Derekan, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas I dengan jumlah 18 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan *cluster sample*.
- Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan kuesioner atau angket. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan, komentar, dan saran guru serta peserta didik. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi serta respons guru dan peserta didik selama menggunakan media *Big Book*. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap produk yang dikembangkan, termasuk respons guru dan peserta didik terhadap media.
- Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Data kualitatif berupa saran atau kritik dalam lembar penilaian digunakan sebagai bahan perbaikan produk. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil penilaian terhadap media *Big Book Interaktif*. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta angket kebutuhan guru dan peserta didik, sedangkan penilaian produk digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi serta penyebaran angket kebutuhan kepada guru dan 18 peserta didik kelas I SD Negeri Derekan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kondisi kelas cukup mendukung pembelajaran, tetapi penggunaan media dan metode pembelajaran literasi baca tulis masih terbatas. Peserta didik menunjukkan minat yang lebih baik ketika pembelajaran menggunakan media dalam kegiatan literasi baca tulis.

Hasil angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa *Big Book Interaktif* belum pernah digunakan dalam pembelajaran literasi baca tulis. Guru membutuhkan media yang lebih

menarik dan *interaktif* untuk membantu peserta didik memahami materi. Sekolah juga telah memiliki sarana pendukung berupa *Handphone*, *Chromebook*, dan jaringan internet.

Hasil angket kebutuhan media peserta didik memperoleh rata-rata 97,22%. Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap media bergambar dan berwarna (94,44%), media berukuran besar (77,78%), serta media yang dilengkapi suara dan video (100%). Hasil tersebut menjadi dasar pengembangan *Big Book Literasi Interaktif* yang memadukan teks, gambar, aktivitas, audio, video, dan *QR Code*.

Media *Big Book Literasi Interaktif* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media dirancang berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik serta Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A.

Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*, dicetak pada kertas *Albatros*, dan ditempelkan pada *impraboard* berukuran 42 × 59,4 cm

(A2). Media dilengkapi QR Code, audio, video pembelajaran, kartu huruf bermagnet, aktivitas menyusun kata, bacaan sederhana, kuis, dan LKPD.

Tabel 1. Komponen Media *Big Book Literasi Interaktif*

Komponen	Keterangan
Cover	Judul, identitas, dan logo
Petunjuk	Cara menggunakan media dan QR Code
Belajar membaca	Bacaan sederhana dan audio
Video pembelajaran	Materi perbedaan huruf b dan d
Menyusun huruf	Aktivitas menggunakan kartu magnet
Menyusun gambar	Menghubungkan gambar dengan kata
Memahami bacaan	Bacaan dan pertanyaan
Kuis	Kuis melalui QR Code
Identitas	Profil penyusun dan Validator

Media tersebut dirancang sesuai karakteristik peserta didik kelas I yang membutuhkan pembelajaran konkret, visual, dan melibatkan aktivitas langsung. Komponen-komponen dalam Media *Big Book Literasi Interaktif* juga disusun untuk memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis peserta didik, meliputi kegiatan mengenal huruf, membaca kata dan bacaan sederhana, menyusun huruf menjadi kata, memahami isi bacaan, serta melakukan kegiatan menulis

sederhana. Penggunaan gambar, ukuran media yang besar, kartu huruf, audio, dan video memberikan variasi pengalaman belajar sehingga pembelajaran literasi baca tulis menjadi lebih menarik. Penggunaan gambar, ukuran media yang besar, kartu huruf, audio, dan video memberikan variasi pengalaman belajar sehingga pembelajaran literasi baca tulis menjadi lebih menarik.

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi *Big Book Literasi Interaktif*

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	92,5%	Sangat Layak
Ahli Materi	95%	Sangat Layak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, desain, keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan saran validator, seperti penambahan logo, perbaikan bentuk pengikat media,

perbaikan huruf kapital, penulisan kata depan *di*, dan susunan huruf.

Tingginya persentase validasi menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki isi yang sesuai dengan kompetensi literasi baca tulis peserta didik kelas I, khususnya dalam kegiatan mengenal huruf, membaca kata dan bacaan sederhana, memahami isi bacaan, serta menulis sederhana. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons guru dan peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Persentase	Kategori
Respons guru terhadap media	97,5%	Sangat Praktis
Respons guru terhadap materi	87,5%	Sangat Praktis
Respons peserta didik	97,22%	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Big Book Literasi Interaktif* mudah digunakan dan mendapat respons positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Big Book Literasi Interaktif* mudah digunakan dan mendapat respons positif. Peserta

didik terlihat aktif ketika melakukan kegiatan literasi baca tulis, seperti membaca, mengamati gambar, menyusun huruf, menghubungkan gambar dengan kata, menggunakan *QR Code*, mengikuti video, dan mengerjakan kuis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Umar Sulaiman (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Big Book* dapat mendukung keterampilan literasi peserta didik kelas awal. Temuan tersebut mendukung penggunaan *Big Book* dalam penelitian ini yang secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis peserta didik kelas I. Penelitian Laily dan Gunansyah (2018) juga menunjukkan bahwa *Big Book* dapat mendukung proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada pengembangan *Big Book* yang dilengkapi fitur *interaktif* berupa *QR Code*, audio, video, kartu huruf bermagnet, kuis, dan LKPD.

Berdasarkan hasil penelitian, *Big Book Literasi Interaktif* dinyatakan sangat layak dengan validasi ahli media sebesar 92,5% dan ahli materi sebesar 95%, serta sangat praktis

berdasarkan respons guru dan peserta didik. Dengan demikian, media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis peserta didik kelas I. Namun, penelitian ini belum melakukan uji efektivitas secara eksperimen sehingga belum dapat menyimpulkan adanya peningkatan kemampuan literasi secara signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media *Big Book* Literasi *Interaktif* untuk memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis peserta didik kelas I sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan Media *Big Book* Literasi *Interaktif* menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang tampilan dan komponen media menggunakan

aplikasi *Canva*. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan rancangan menjadi produk *Big Book* Literasi *Interaktif* yang dilengkapi teks, gambar, audio, video, *QR Code*, kartu huruf bermagnet, aktivitas menyusun kata, kuis, dan LKPD. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba media pada 18 peserta didik kelas I SD Negeri Derekan. Tahap *Evaluation* dilakukan melalui penilaian dan perbaikan produk berdasarkan hasil validasi serta respons terhadap penggunaan media. Dengan demikian, Media *Big Book* Literasi *Interaktif* berhasil dikembangkan melalui tahapan ADDIE sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran literasi baca tulis kelas I.

2. Validitas Media *Big Book* Literasi *Interaktif* berdasarkan hasil penilaian validator menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 92,5% dari ahli media dengan kategori sangat layak dan 95% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media *Big Book* Literasi

Interaktif telah memenuhi aspek tampilan, desain, keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, Media *Big Book* Literasi *Interaktif* dinyatakan valid dan sangat layak digunakan untuk memfasilitasi kemampuan literasi baca tulis peserta didik kelas I sekolah dasar.

Pendidikan, 1(1). Universitas PGRI Semarang.

Cahyaningrum, R., Sundari, R. S., & Nuvitalia, D. (2025). Pengembangan Media Flipbook berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Fotosintesis Kelas IV SD N 1 Pangkalan Kabupaten Grobogan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 242-256.

DAFTAR PUSTAKA

Ainissa'adah, S. N., Listyarini, I., & Saputro, B. A. 2025. *Analisis Literasi Siswa Kelas V dengan Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Metode Storytelling di SD Negeri Genuksari 01 Semarang*. IJES, 5(2), 544–558.

Apriliana, S. 2024. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Kelas IV SDN Gayam 1 Pada Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 152-159.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v4i02.735>

Ariyani, C., Sukanto, S., & Listyarini, I. 2021. *Jurnal Sarjana Ilmu*

Fitriani, & Aminin. 2015. *Penggunaan media Big Book dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–10.

Laily, E. K., & Gunansyah, G. (2018). Penggunaan media *Big Book* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Rangkah 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 6(10), 1801–1810.

Langit, S. B., Listyarini, I., & Artharina, F. P. 2025. Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III. *Literasi*

- (Jurnal Pendidikan Dasar), 5(1), 174-182.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. 2010. Pembelajaran literasi mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Paedagogia*, 13(2), 115-128.
- Rahmandhani, E. R., & Nuvitalia, D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 1 SDN KARANGSONO 3 MRANGGEN DEMAK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 913-923.
- Rohmah, A., Saputra, H. J., & Listyarini, I. 2020. Pengembangan E-Magazine Berbasis Android dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7(2).
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.777>
- Siregar, M. R. B., Angelina, A. D., Maisarah, M., Annisa, L., Mardianto, M., & Haidir, H. 2022. Peran Literasi Baca Tulis Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 149-159.
- Sulaiman, U. 2017. *Pengaruh penggunaan media Big Book terhadap kemampuan membaca*.
- Umar Sulaiman. 2017. *Pengaruh penggunaan media Big Book dalam pembelajaran terhadap keterampilan literasi siswa kelas awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar. Jurnal Al-Kalam*, 9(2).
- Zuafah, L., Wakhyudin, H., & Listyarini, I. 2023. Optimalisasi Kemampuan Literasi Melalui Sarana Pojok Baca Di Kelas Iv Sdn Peterongan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4901-4909.