

## **JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR**

Volume 03 No. 04 Bulan Maret Tahun 2026

*Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SANCA BERBASIS S.ID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA**

**Apri Kartikasari H.S.<sup>1\*</sup>, Pramesti Dwi Nurrahma<sup>2</sup>, Dienta Yanu Anggita<sup>3</sup>, Wafiq Yasfin Abdillah<sup>4</sup>**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Jawa Timur, Indonesia**

Surel: [apri@unipma.ac.id](mailto:apri@unipma.ac.id)

---

#### **ABSTRACT**

*Readings skills are one of the competencies that must be mastered by students. V-grade students at SDN Ngale 2, Paron District, Ngawi Regency have low reading interest due to the lack of innovative learning media used. This is the basis for this research which aim to: design a digital learning media design based on S.id; 2) process the development of digital learning media based on S.id to provide stimulation to students to like reading more. This development research uses the ADDIE model. Of the five stages, only the Analyze, Design, and Development stages are carried out. The design results collaborate Canva, FlipHTML5 Flipbook applications to create digital comics, and Youtube for content about reading. Meanwhile, the process of developing digital learning media called SANCA (Sahabat Anak Suka Baca) which contains audio-video containing material about reading and a digital comic entitled Legenda Golan dan Mirah, a folk tale originating from Ponorogo Region, into the S.id microsite to facilitate its use.*

**Keywords:** *Learning Media, Digital, Reading's Interest*

#### **ABSTRAK**

Keterampilan membaca menjadi salah satu kompetensi yang wajib dikuasai oleh siswa. Siswa kelas V di SDN Ngale 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi memiliki minat baca yang rendah dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran inovatif yang digunakan. Hal tersebut yang mendasari dilakukannya penelitian ini yang bertujuan untuk: 1) merancang desain media pembelajaran digital berbasis S.id; 2) memproses pengembangan media pembelajaran digital berbasis S.id agar dapat memberikan stimulasi kepada siswa untuk lebih suka membaca. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Adapun dari lima tahapan, hanya tahap *Analyze*, *Design*, dan *Development* yang dilakukan. Hasil rancangan desain mengolaborasikan aplikasi Canva dan FlipHTML5 untuk membuat komik digital, serta Youtube untuk konten materi tentang membaca. Sedangkan proses pengembangan media pembelajaran digital bernama SANCA (Sahabat Anak Suka Baca) ini yang memuat audio-video berisi materi tentang membaca dan komik digital berjudul Legenda Golan dan Mirah, sebuah cerita rakyat yang berasal dari wilayah Ponorogo, ke dalam *microsite* S.id untuk memudahkan penggunaannya.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Digital, Minat Baca*

H.S, Apri Kartikasari, Pramesti Dwi Nurahma, Dienta Yanu Anggita, dan Wafiq Yasfin Abdillah.  
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SANCA BERBASIS S.Id UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA”.

---

Copyright (c) 2026 Apri Kartikasari H.S., Pramesti Dwi Nurrahma, Dienta  
Yanu Anggita, Wafiq Yasfin Abdillah

✉ Corresponding author (Perwakilan Tim) :

Email : [apri@unipma.ac.id](mailto:apri@unipma.ac.id)

HP : -

Received 26 Jan 2026, Accepted 29 Jan 2026, Published 30 Jan 2026

## PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu jenis kompetensi reseptif yang harus dikuasai oleh para pengguna bahasa. Membaca seringkali menuntut para pelakunya untuk mengasah kualitas pemahaman yang baik agar dapat memahami makna yang tersirat dan tersurat dalam bahan bacaan. Keterampilan membaca bukan hanya sekadar memahami teks tertulis saja, tetapi juga mencakup kemampuan menafsirkan, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi yang diperoleh pembaca ke dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Di jenjang sekolah dasar, membaca merupakan salah satu keterampilan fundamental yang sangat penting bagi siswa karena menjadi pondasi utama dalam memahami berbagai mata pelajaran. Membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melafalkan teks, tetapi juga mencakup pemahaman makna, kemampuan berpikir kritis, serta ketertarikan siswa terhadap bacaan (Subhan et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, studi pendahuluan, dan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa masih banyak siswa kelas V SDN Ngale 02, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, memiliki minat membaca yang rendah, serta belum menunjukkan konsistensi dalam melakukan aktivitas membaca secara mandiri. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan literasi siswa dan hasil belajar secara keseluruhan.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan dan aktivitas membaca siswa adalah keterbatasan media membaca inovatif yang digunakan dalam pembelajaran. Media bacaan yang tersedia cenderung bersifat konvensional, kurang variatif, dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi digital. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk membaca, baik di sekolah maupun di rumah.

Selama ini media pembelajaran yang

banyak digunakan di SDN Ngale 02, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, masih berfokus pada media konkret dan media cetak seperti *big book*, kartu bergambar, maupun buku cetak. Memang media konkret penting digunakan, tetapi butuh kolaborasi antara penggunaan media konkret dan digital sehingga siswa mudah untuk memahami materi secara langsung maupun tidak langsung (Botutihe et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Ngale 02, guru sudah menggunakan media digital, hanya saja masih terbatas pada penggunaan media dengan tautan yang terfragmentasi (tautan terpisah-pisah) sehingga menyulitkan siswa saat harus belajar mandiri di rumah. Di sisi lain guru sendiri membutuhkan media yang sederhana, ramah anak, mudah diakses, dan mudah dibagikan agar para orang tua juga bisa mendampingi anak membaca di rumah.

Perkembangan teknologi telah berdampak pada perkembangan media pembelajaran yang digunakan. Perkembangan tersebut semakin beranekaragam dari yang semula yang hanya berwujud gambar maupun diagram dan grafik, telah berkembang ke media yang lebih canggih dengan memanfaatkan teknologi komputer atau *smartphone*. Media pembelajaran terus berkembang mengikuti dinamika zaman, terutama dengan kemajuan teknologi pada era digital (Septian & Oktaviarini, 2025).

Di era digital ini, kemajuan teknologi telah membuka banyak kemungkinan, peluang, dan tantangan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu contohnya adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses sangat berperan dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media digital menjadi salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu bentuk

media digital yang dapat digunakan adalah *microsite* berbasis S.id. *Microsite* merupakan halaman *website* sederhana yang dapat memuat berbagai konten pembelajaran, seperti teks bacaan, ilustrasi menarik, video pendek, serta latihan interaktif. *Microsite* berbasis S.id memiliki keunggulan karena mudah diakses melalui *smartphone*, tidak memerlukan aplikasi khusus, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas membaca siswa secara signifikan (Monalisa et al., 2024).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media SANCA (Sahabat Anak Suka Baca) berbasis S.id sebagai inovasi media pembelajaran membaca untuk siswa kelas V sekolah dasar. SANCA dirancang sebagai *microsite* ramah anak yang menyajikan bacaan sesuai tingkat perkembangan siswa, dan dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik, video pendukung untuk memperkuat pemahaman, serta latihan interaktif sederhana untuk melatih kemampuan membaca dan pemahaman teks. Kehadiran SANCA diharapkan dapat menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan, meningkatkan motivasi membaca, serta membiasakan siswa untuk melakukan aktivitas membaca secara mandiri dan berkelanjutan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran digital dan memproses pengembangan media pembelajaran digital berbasis S.id agar dapat digunakan di sekolah dengan kualitas membaca rendah. Kebaruan (*novelty*) dari pengembangan media pembelajaran digital ini menggunakan S.id karena bisa menggunakan satu tautan terintegrasi yang memuat cerita anak sebagai latihan membaca, serta audio dan video pendukung yang memuat materi atau pengantar.

Dengan demikian, pengembangan media SANCA: Sahabat Anak Suka Baca berbasis S.id diharapkan dapat menjadi

alternatif media pembelajaran membaca yang menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan siswa kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa, menumbuhkan minat baca, serta mendukung program penguatan literasi di sekolah dasar.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan akronim dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Hidayat et al., 2021). Model ADDIE dikembangkan sebagai kerangka sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Konsep utama dari model ADDIE adalah membangun kinerja pembelajaran secara terstruktur melalui tahapan yang logis dan berkesinambungan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil pengembangan.

Pengembangan media SANCA dilakukan secara sistematis dan terarah, oleh karena itu menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai kerangka kerja. Model ADDIE memberikan tahapan yang jelas mulai dari analisis kebutuhan siswa dan pembelajaran, perancangan media, pengembangan produk, implementasi dalam pembelajaran, hingga evaluasi untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media.

Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran telah terbukti mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi serta adanya revisi dan evaluasi pada setiap tahapnya (Safitri et al., 2022).

ADDIE merupakan salah satu model desain instruksional menggunakan pendekatan sistem yang berpusat pada peserta didik (*learner-centered*) (Cahyadi, 2019). Model ini

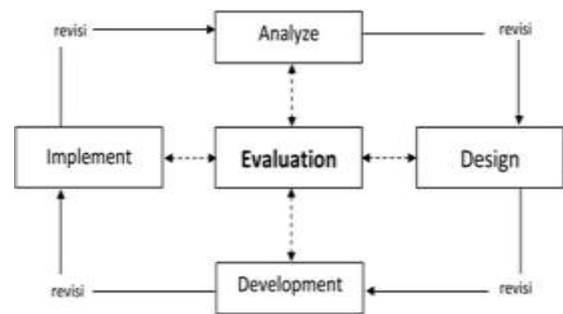
menekankan pembelajaran individu, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, serta menggunakan pendekatan sistem yang memandang pembelajaran sebagai suatu kesatuan yang saling berkaitan antara tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi.

Desain instruksional ADDIE berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, penguasaan pengetahuan yang kompleks, serta pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Filosofi pendidikan dalam penerapan model ADDIE menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong inovasi, menghadirkan pengalaman belajar yang autentik, serta mampu menginspirasi siswa dalam proses belajar.

Model ADDIE tidak hanya digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, tetapi juga banyak diterapkan dalam pengembangan kurikulum, sistem pembelajaran digital, modul ajar, perangkat pembelajaran, hingga pelatihan dan pengembangan kompetensi tenaga pendidik (Rahayu, 2025). Fleksibilitas model ADDIE menjadikannya relevan untuk digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk dalam pengembangan media digital berbasis *microsite* seperti SANCA (Sahabat Anak Suka Baca) berbasis S.id.

Secara umum, model ADDIE memiliki karakteristik utama, yakni: 1) Bersifat iteratif. Hal ini berarti bahwa meskipun tahapan ADDIE disusun secara linear, tetapi proses pengembangannya bersifat berulang dan memungkinkan adanya revisi atau perbaikan pada setiap tahap berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan. Hal ini bertujuan untuk memastikan agar produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang optimal; 2) *Evaluation oriented*. Setiap tahapan dalam model ADDIE selalu melibatkan proses evaluasi baik formatif maupun sumatif. Hal ini guna menjamin agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik; 3) Bersifat modular. Kelima tahap dalam model ADDIE, yakni *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan

*Evaluation*, dapat diterapkan secara utuh sebagai satu kesatuan proses pengembangan, atau bisa juga dilakukan secara terpisah sesuai dengan kebutuhan dan konteks pengembangan media pembelajaran. Gambar 1. Merupakan alur pengembangan ADDIE yang dibuat skema oleh Branch.



Gambar 1. Skema ADDIE versi Branch

Berdasarkan skema di atas, proses pengembangan media SANCA (Sahabat Anak Suka Baca) berbasis S.id, baru melalui tiga tahapan saja. Adapun ketiga tahap itu adalah analisis kebutuhan (*analyze*), perancangan desain pengembangan (*design*), dan proses pengembangan media pembelajaran digital (*development*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE ini menggunakan tiga tahap yang diawali dengan proses analisis kebutuhan. Masalah yang ditemukan di lapangan menunjukkan kurangnya minat membaca siswa dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Selama ini siswa banyak menggunakan gawai untuk bermain berbagai permainan digital baik gratis maupun berbayar. Penggunaan gawai belum memasuki ranah pembelajaran atau belum dioptimalkan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Baik di rumah maupun di sekolah siswa banyak menggunakan gawai hanya untuk bermain.

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan dengan menganalisis kebutuhan media yang akan dikembangkan, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait aktivitas membaca siswa dan keterbatasan media yang digunakan. Analisis yang dilakukan dalam tahapan ini meliputi analisis karakteristik siswa, kemampuan membaca siswa, serta minat membacanya. Adapun analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

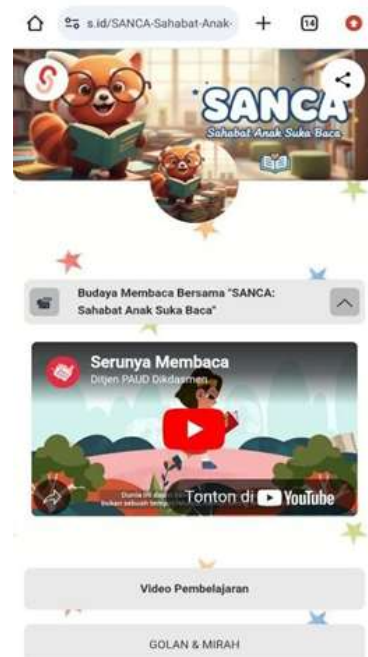
Tahap selanjutnya yakni proses perancangan. Tahap perancangan ini memiliki tujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan dari hasil analisis. Pada tahapan ini dilakukan perancangan konten mulai dari memilah materi yang ada di aplikasi Youtube, merancang komik digital dengan judul Legenda Golan dan Mirah yang merupakan cerita rakyat asli dari wilayah Ponorogo, serta merancang tampilan beranda media tersebut.

Desain yang dirancang ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta dibuat semenarik mungkin. Pemilihan judul komik digital Legenda Golan dan Mirah dikarenakan para siswa lebih awam paham tentang cerita rakyat Ponorogo seperti Asal-usul Telaga Ngebel, Bujang Ganong, maupun Legenda Reog Ponorogo. Oleh karena itu, Legenda Golan dan Mirah adalah alternatif cerita yang bisa diperkenalkan kepada para siswa untuk meningkatkna khazanah pemahaman mereka tentang cerita rakyat lokal.

Sementara itu, *microsite* berbasis S.id ini dipilih dikarenakan fungsinya yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan,

yakni mempermudah berbagi tautan di media sosial, bisa disesuaikan, dan bahkan membuat situs mikro (*microsite*) atau biolink.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahapan ini, dilakukan pengembangan konten pembelajaran yang menggabungkan antara desain komik dari Canva dengan aplikasi FlipHTML5. Hal ini agar membuat tampilan komik bisa dibalik seperti buku tetapi dalam bentuk digital. Pengembangan selanjutnya yakni mengunggah tampilan *microsite*, dan terakhir mengintegrasikan materi atau konten dari Youtube ke dalam *microsite* S.id. Berikut tampilan SANCA pada *microsite* S.id.



Gambar 2. Tampilan beranda SANCA berbasis S.id



Gambar 3. Tampilan judul cerita dalam media SANCA



Gambar 4. Salah satu halaman Legenda Golan dan Mirah

Pengembangan media ini juga dilengkapi dengan materi tentang membaca yang berjudul “Serunya Membaca” dari konten Youtube Ditjen PAUD Dikdasmen. Materi ini ditautkan ke dalam *website* berbasis S.id ini agar bisa menambah pengetahuan siswa tentang pentingnya membaca. Berikut tampilan materi yang diunggah pada *website* SANCA.



Gambar 5. Tampilan awal materi membaca pada *website* SANCA

## 2. Pembahasan

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar peserta didik (Sirajuddin et al., 2025).

Siswa sekolah dasar kerap lebih menyukai segala sesuatu yang menarik secara visual. Hal ini membuat kemampuan literasi mereka khususnya dalam hal membaca tidak terfasilitasi dengan baik jika hanya mengandalkan buku pelajaran dari sekolah. Terlebih tidak semua orang tua memberikan fasilitas yang baik di rumah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Media visual sangat efektif dalam merangsang kreativitas dan imajinasi siswa. Selain itu, media seperti komik digital dan papan cerita meningkatkan pengalaman bercerita yang lebih terstruktur dan menyenangkan, menumbuhkan suasana belajar yang santai dan juga berdampak positif (Dewi, 2025).

Guru dapat menerapkan pendekatan pembelajaran menggunakan teknologi kontekstual, media sederhana, serta mengembangkan kegiatan literasi berbasis proyek (Zayyadi et al., 2025). Diperlukan media pembelajaran untuk mengilustrasikan hubungan logis antarkalimat dan untuk mendorong pemikiran struktural siswa dalam menggabungkan kalimat menjadi paragraf yang koheren. Media komik menawarkan pilihan yang layak karena banyak keunggulannya: dapat melibatkan siswa dan meningkatkan perhatian di kelas, menyajikan konten ringkas yang memudahkan

pemahaman, menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak-anak, dan memanfaatkan warna yang meningkatkan konsentrasi dan retensi kognitif, sehingga membantu hafalan jangka panjang huruf, kata, dan kalimat (Ananda et al., 2023).

Media pembelajaran digital yang banyak dikembangkan pada era sekarang memberikan dampak positif bagi minat baca siswa. Banyaknya media pembelajaran digital yang semakin mudah diakses dari berbagai tempat dan waktu akan berimbas baik dalam meningkatkan literasi siswa jika selaras dengan pemahaman akan kebutuhan dan karakteristik individu. Hal ini memungkinkan pendidik untuk merumuskan pembelajaran berdiferensiasi yang mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan konteks sosiokultural, sehingga membuat pengalaman belajar relevan dan mendorong pencapaian tujuan pendidikan (Solihudin & Chamalah, 2025).

Pengembangan media digital SANCA (Sahabat Anak Suka Baca) ini menjadi salah satu produk pengembangan yang diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Cerita rakyat yang disajikan di dalamnya dalam bentuk komik digital dipilih dari salah satu daerah yang dikenal oleh siswa yang berdomisili di Ponorogo dan sekitarnya. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu mengenal dan mengetahui cerita rakyat lokal dari wilayah yang dekat dengan domisilinya sendiri. Selama ini siswa lebih banyak familiar dengan Asal-usul Telaga Ngebel, Bujang Ganong, maupun Legenda Reog Ponorogo, maka Legenda Golan dan Mirah menjadi alternatif cerita rakyat lokal dari wilayah Ponorogo.

## SIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada rancangan atau desain media pembelajaran digital yang bernama SANCA (Sahabat Anak Suka Baca). Pemilihan nama media dalam bentuk akronim memudahkan untuk diingat

dan dilafalkan oleh para siswa sekolah dasar. Proses perancangan media ini menggunakan beberapa aplikasi yakni Canva untuk mendesain komik digital dan mendesain tampilan yang ada pada beranda *microsite* S.id. Proses perancangan atau desain selanjutnya yakni membuat tampilan komik dalam bentuk buku digital dengan memanfaatkan aplikasi FlipHTML5 agar lembaran komik bisa dibuka seperti lembaran buku setiap halamannya. Berdasarkan tahapan ketiga pada model pengembangan ADDIE dibuatlah pengembangan media pembelajaran SANCA ini dengan menggunggah beberapa konten, di antaranya materi tentang membaca yang diambil dari aplikasi Youtube, serta komik digital yang telah dibuat sebelumnya dengan judul Legenda Golan dan Mirah. Pengembangan media pembelajaran digital dengan nama SANCA (Sahabat Anak Suka Baca) ini diunggah pada *microsite* S.id untuk memudahkan pengguna dalam mengaksesnya hanya dalam satu tautan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, N. M., Aka, K. A., & Kurnia, I. (2023). Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 953–960. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>
- Botutihe, S.P., Abdullah, G., Arif, R.M., Isnanto, Nurfadilah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Mystequest untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *SINERGI*. 2(3), 1455–1466. <https://doi.org/10.62335>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, A. C. (2025). Transformasi Pembelajaran Menulis Melalui Media Visual dalam Konteks Pembelajaran Abad 21 . *JURNAL E-MAS*, 1(2). 12-21. <https://doi.org/10.64690/e-mas.v1i2.267>

- Hidayat, F & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI*, 1(1). 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- 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>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Safitri, M. & Aziz, M.R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(2). 50-58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Septian, W. R., & Oktaviarini, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva Materi Aku Peduli Lingkungan Kelas 2 Sekolah Dasar. *JUPEIS*. 4(3). 268-276. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1695>
- Sirajuddin, M., Murniviyanti, L., & Irawan, D.B. (2025). Pengembangan Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158 Palembang. *PENDAS*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28813>
- Solihudin, M., & Chamalah, E. (2025). Optimalisasi Desain Instruksional untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 522–537. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i3.503>
- Subhan, B., Estianti, E. R., & Ridwansyah, J. S. (2025). Peningkatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital Interaktif. *SELAYAR: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 131–138. <https://doi.org/10.71094/selayar.v1i4.183>
- Zayyadi, A., Azkia, I., Ahdiannor, M., Ramadhan, M.D.F., Aida, N., Maimunah & Suriansyah, A. (2025). Menelusuri Akar Masalah Kesulitan Membaca dan Menulis pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Mawar 2 Banjarmasin. *PENDAS*, 10(4). 240-254. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35109>