

Media Mainan Peta Anak Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Khairunnisa Pulungan*, Febrina Dafit

Universitas Islam Riau, Indonesia

*Corresponding Author: khairunnisapulungan@student.uir.ac.id

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes achieved by students in the map material. The learning media used during use is thought to be the cause of students' low understanding of map material. This study aims to develop a Children's Map Toy media (Mapena) on map material for fifth grade students at SDN 193 Pekanbaru. This study uses development research with the ADDIE development model. This study uses three stages. The first stage is the analysis stage, where learning materials are evaluated, the needs of teachers and students are analyzed, and the necessary initial information is collected. The second stage is the design stage, in which Mapena learning media is designed according to the needs that have been previously identified. The third stage is the development stage, which includes testing the validity of learning media. The data used in this study came from various sources, including teachers, students, validators, as well as references such as journals, books and previous research. Data was collected through interviews, questionnaires and documentation, then analyzed both qualitatively and quantitatively. The results of this study indicate that the assessment of the material aspects of Mapena media reaches a percentage of 87.5%, with a very decent category. Meanwhile, in terms of media aspects, Mapena media obtained a percentage of 95.45%, also in the very decent category. Overall, the validity of Mapena media gets an average score of 91.47%, so that the media can be categorized as very feasible and does not require revision.

Keywords: Media, Mapena (Children's Map Toy), Map Material

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa pada materi peta. Media pembelajaran yang selama digunakan diduga menjadi penyebab rendahnya siswa dalam memahami materi peta. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Mainan Peta Anak (Mapena) pada materi peta untuk siswa kelas V SDN 193 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan tiga tahapan. Tahap pertama adalah tahap analisis, di mana materi pembelajaran dievaluasi, kebutuhan guru dan siswa dianalisis, serta informasi awal yang diperlukan dikumpulkan. Tahap kedua adalah tahap perancangan, di mana media pembelajaran Mapena dirancang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yang mencakup uji validitas media pembelajaran. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari berbagai sumber, termasuk guru, siswa, validator, serta referensi seperti jurnal, buku, dan penelitian sebelumnya. Data dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara baik kualitatif maupun kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian terhadap aspek materi dari media Mapena mencapai persentase 87,5%, dengan kategori sangat layak. Sedangkan dari segi aspek media, media Mapena memperoleh persentase 95,45%, juga dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, validitas media Mapena mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91,47%, sehingga media tersebut dapat dikategorikan sebagai sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

Kata Kunci: Media, Mapena (Mainan Peta Anak), Materi Peta

Article History:

Received 2023-06-19

Revised 2023-08-22

Accepted 2023-09-24

DOI:

10.31949/educatio.v9i3.5741

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai tempat di mana generasi muda mengembangkan berbagai aspek seperti moral, fisik, kesejahteraan mental, pandangan spiritual, dan ilmiah (Mamurov, 2019). Proses pendidikan

merupakan suatu usaha yang sadar dan berkelanjutan untuk menciptakan lingkungan belajar dan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka secara aktif. Tujuan utama pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan aspek-aspek seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian positif, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang berguna untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Dafit, 2021). Pendidikan juga berfungsi sebagai wadah untuk mengembangkan berbagai aspek kehidupan melalui proses belajar dan pembelajaran. Ini bertujuan untuk mengatasi berbagai masalah yang mungkin muncul selama proses belajar dan mencapai kondisi pembelajaran yang optimal sesuai dengan tujuan pendidikan (Parni, 2020).

Sebagai konsekuensi dari hal ini, guru di semua tingkatan pendidikan memiliki tanggung jawab untuk merancang pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Di SD, salah satu materi yang diajarkan adalah peta. Pembelajaran peta ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang provinsi-provinsi di Indonesia (Romadhotun, 2021), termasuk informasi tentang lokasi geografis, seni, dan budaya masing-masing provinsi (Lesmono, 2019).

Namun, tampaknya materi peta menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 193 Pekanbaru mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi ini masih terbatas. Selama proses pembelajaran, siswa tampak tidak tertarik dan kurang fokus saat materi peta diajarkan oleh guru. Hal ini mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa dalam materi peta. Sebagai contoh, dari 32 siswa kelas V di SDN 193 Pekanbaru, 11 siswa (35%) tidak mencapai nilai tuntas dalam rentang nilai 60-40, sedangkan siswa lainnya, sebanyak 21 siswa (65%), mencapai nilai tuntas melalui tugas dan ulangan harian tambahan. Guru telah mencoba berbagai cara seperti diskusi dan tanya jawab, serta menggunakan media seperti peta dan globe, tetapi upaya ini belum membuahkan hasil yang optimal.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas V di SDN 193 Pekanbaru, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik. media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang dapat dipergunakan sang pengajar atau pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik ketika proses pembelajaran (Karo-Karo, 2018). ada 2 macam media pembelajaran yaitu media grafis dan media 3 dimensi (Nurfadhillah, 2021). Media atau alat pembelajaran perlu didesain untuk menarik perhatian atau minat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah Mainan Peta Anak (Mapena). Mapena adalah suatu media pembelajaran yang menggunakan permainan peta pada anak. Permainan ini dilakukan sesuai dengan perkembangan karakteristik pada anak, bahwa anak di usia sekolah dasar lebih suka belajar sambil bermain, berkelompok, senang merasakan sesuatu yang nyata, dan senang melakukan gerakan secara langsung dalam pembelajaran (Desmita, 2009; Faudiyah, 2018). Media ini memiliki keunggulan dapat menampilkan desain atau produk yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam menggunakannya (Faudiyah, 2018). Media ini termasuk media interaktif, sehingga sangat tepat jika digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Ridwan et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, penelitian berupaya untuk mengembangkan media Mainan Peta Anak (Mapena) pada Materi Peta untuk siswa kelas V SDN 193 Pekanbaru. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta layak digunakan dalam pembelajaran materi peta di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan secara bersamaan yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Syahputri (2021) mengatakan bahwa penelitian pengembangan dilakukan dalam upaya menyebarkan ilmu pengetahuan serta menerima temuan-temuan yang baru. Untuk melakukan penelitian pengembangan tersebut, peneliti menerapkan jenis penelitian dari ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipergunakan dalam pengembangan pembelajaran, namun secara substansial bisa juga digunakan untuk pengembangan media pembelajaran (Dwitiyanti, 2020).

Dalam penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari guru, tiga orang siswa, dan validator. Sedangkan data sekunder diperoleh dari artikel, buku, dan jurnal terkait dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini yaitu satu orang guru kelas V yang bernama Ibu Sinta, S.Pd, siswa yang berjumlah 3 orang dan 4 orang validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, validasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal buat melakukan penelitian ini yaitu dengan mendapatkan suatu masalah yang dihadapi oleh Sekolah Dasar (SD) melalui wawancara dengan guru kelas V SDN 193 Pekanbaru dan beberapa peserta didik. Selanjutnya melakukan analisis kebutuhan dari suatu permasalahan yang ditemukan. Persoalan yang dihadapi pengajar yaitu guru hanya menggunakan media globe dan peta pada proses pembelajaran, hal ini berdampak di nilai siswa dari hasil wawancara pada peserta didik bahwa mereka merasa bosan, malas dan kurang fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung. Padahal dilihat dari kondisi sekolah, sangat memungkinkan mendukung alat bantu guru buat mengembangkan media pembelajaran, seperti disekolah terdapat alat *projektor* dan alat pendukung guru yaitu *gadget (leptop)*. Menurut Mara (2019) mengatakan bahwa agar pembelajaran materi peta ini menarik sebaiknya peta dibuat dalam bentuk media yang mudah menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran.

Dari permasalahan di atas peneliti berupaya menghadirkan solusi yang dirasa efektif serta kreatif buat meningkatkan hasil nilai belajar siswa dari rasa bosan, malas serta kurang fokusnya peserta didik pada proses pembelajaran. Solusi yang dimaksud yaitu dengan mengembangkan media Mapena (Mainan Peta Anak) pada materi peta untuk siswa kelas V SD yang terdiri dari satu pembelajaran.

Untuk menjawab permasalahan penelitian ini, maka dilakukan analisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa, materi, proses perancangan media Mapena (Mainan Peta Anak) pada materi peta. Proses ini dilakukan sebagai dasar peneliti dalam mengembangkan media Mapena. Pada proses analisis pengembangan media mapena (Mainan Peta Anak) yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa dan analisis materi. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah buat mengetahui kebutuhan yang diinginkan oleh guru serta siswa terhadap media yang ingin mereka gunakan didalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, guru menginginkan media permainan yang dapat mengarahkan kepada peta serta memiliki tampilan yang lebih menarik agar mendapatkan antusias dari siswa. Berdasarkan hasil penelitain terhadap siswa mereka menginginkan media mapena (Mainan Peta Anak) yang menarik seperti adanya *games*, media gambar peta yang berwarna dan memiliki vidio. Menurut (Suwarti et al., 2020) tujuan dilakukan analisis kebutuhan yang ini adalah untuk menyusun media yang sesuai dengan kebutuhan guru serta siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di tahap ini akan menjadi acuan dalam pengembangan media mapena (Mainan Peta Anak) yang diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa, dan analisis materi. Adapun analisis dilakukan buat menemukan informasi untuk mengembangkan media mapena (Mainan Peta Anak) sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah diperleh data hasil analisis kebutuhan, maka dilanjutkan perancangan media (design). Pada tahap ini peneliti merancang media mapena (Mainan Peta Anak) dengan tujuh tahapan yaitu:1) Mencetak 2 spanduk yaitu spanduk peta buta dan peta asli dengan ukuran 100cm x 60 cm yang digunakan sebagai bahan utama media mapena. 2) Mencetak peta Indonesia dengan ukuran kertas A3 yang telah di *laminating* untuk dijadikan *puzzle* peta pada peta buta. 3) Membuat vidio ciri khas baju adat yang ada di 38 provinsi Indonesia yang akan digunakan sebagai pengenalan bentuk-bentuk peta sesuai provinsinya dan mengenalkan nama-nama serta gambar baju adat yang ada disetiap provinsi Indonesia. 4) Lakban bening yaitu alat yang digunakan sebagai perekat spanduk peta dipapan tulis. 5) *Puzzle* peta yaitu bentuk peta yang telah dipotong atau digunting sesuai dengan provinsinya. 6) Gunting yaitu alat yang digunakan untuk memotong bentuk-bentuk peta yang telah di *laminating* dalam kertas A3. 7) *Double tape* bening yaitu alat yang sebagai perekat *puzzle* peta pada peta buta yang telah dicetak. Menurut Risky (2020) rancangan awal dalam pembuatan *puzzle* peta di materi letak geografis Indonesia dilakukan dengan 2 tahap yaitu: (1) Menyiapkan alat dan bahan untuk dipergunakan dalam merancang *puzzle* peta yang akan dikembangkan. (2) Menyusun rancangan *puzzle* peta

mulai dari gambar peta, bahan yang dipergunakan terbuat dari matras *puzzle* peta, pola potongan *puzzle* peta berisi 24 pola potongan, *puzzle* yang berukuran 40x25 cm, tulisan peta yang menarik, serta petunjuk penggunaan *puzzle* peta.

Setelah media Mapena (Mainan Peta Anak) selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan penilaian media oleh ahli. Media Mapena ini dinilai dan divalidasi oleh empat ahli yang terdiri dari 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media buat melihat kelayakan media mapena (Mainan Peta Anak). Menurut Suwarti et al. (2020) kevalidan media yang didesain, ditentukan oleh hasil *skala* yang diberikan validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Namun di penelitian ini peneliti hanya memakai 2 validator sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan media mapena (Mainan Peta Anak) sehingga memperoleh nilai dari para ahli, yaitu 1) Ahli materi yang terdiri dari 2 orang ahli dalam menilai materi pembelajaran yang dikembangkan sehingga menerima saran perbaikan dengan meperhatikan kompetensi dasar dengan materi pembelajaran ke tiga serta memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”. 2) Ahli desain yang terdiri dari 2 orang ahli, sehingga media Mapena (Mainan Peta Anak) ini menerima saran perbaikan yang terdiri dari memperbaiki ukuran pada peta dan menambahkan media vidio sebagai pendorong untuk mengetahui bentuk masing-masing provinsi yang ada di Indonesia, sehingga desain media mapena ini memperoleh nilai rata-rata 95,45% dengan kriteria “Sangat Layak”.

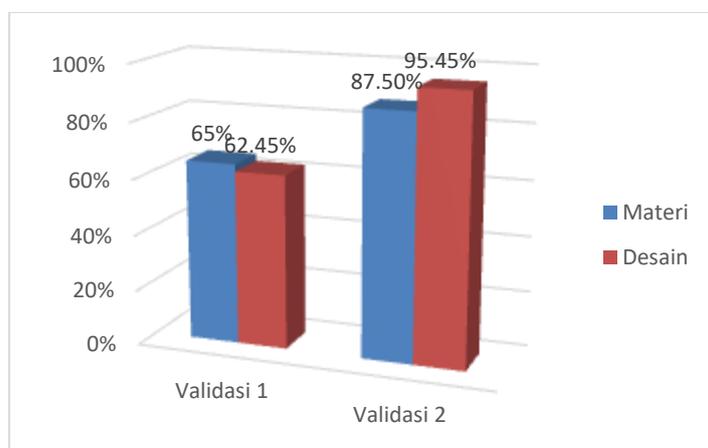
Setelah hasil keseluruhan validasi media Mapena (Mainan Peta Anak) untuk 2 validasi direkap, maka peneliti menerima hasil rata-rata keseluruhan untuk 4 validator. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 4 validator bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Persentase Validitas(%)	
	I	II
Materi	65,00%	87,50%
Media	62,45%	95,45%
Rata-rata	63,72%	91,47%

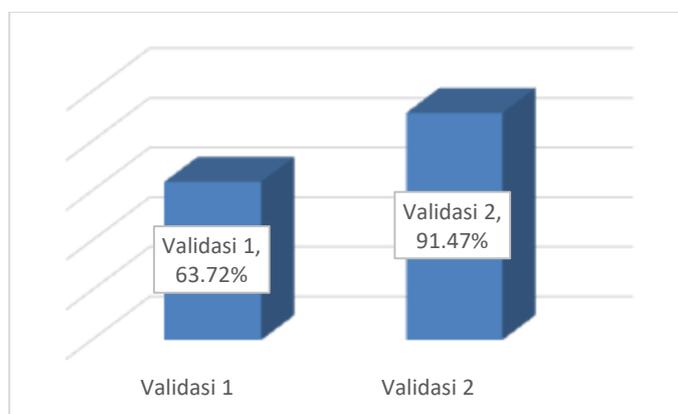
Tabel 1 merupakan hasil validasi dari keseluruhan aspek media Mapena (Mainan Peta Anak) yaitu ahli materi dan ahli media yang diperoleh dari 4 validator buat 2 kali validasi. Di media mapena dapat dilihat pada validasi 1 mendapatkan rata-rata nilai sebesar 63,72% dan validitas kedua terlihat mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata sebesar 91,47%.

Hasil penilaian seluruh aspek media Mapena (Mainan Peta Anak) oleh ahli materi serta ahli media di validasi pertama dan validasi kedua bisa disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil penilaian seluruh aspek media Mapena

Selanjutnya berdasarkan gambar 1 hasil penilain materi serta desain terhadap produk media Mapena (Mainan Peta Anak) memperoleh rata-rata skor penilaian media Mapena (Mainan Peta Anak) pada validasi pertama 63,72% dan validasi kedua memperoleh hasil sebesar 91,47%. Sehingga bisa dilihat bahwasannya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 27,75%. Perbandingan hasil media Mapena (Mainan Peta Anak) pada validasi pertama dan validasi kedua bisa disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Validitas media Mapena (Mainan Peta Anak)

Diagram 2 menjelaskan bahwa media Mapena (Mainan Peta Anak) mengalami kenaikan dari 63,72% ke 91,47%. Hal ini terjadi sebab peneliti sudah memperbaiki media Mapena (Mainan Peta Anak) sesuai dengan saran dan komentar yang sudah diberikan oleh semua validator. Adapun perbandingan hasil akhir validasi media mapena (Mainan Peta Anak) yang dilakukan oleh Faudiyah (2018) menyatakan bahwa penggunaan media mapena (Mainan Peta Anak) menghasilkan nilai rata-rata 3,7 dalam katagori “Sangat Layak” yang dilakukan dengan guru, siswa, observer, dan rerata hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 73 dengan katagori “Baik”. Sedangkan dari hasil validitas Andini (2022) menunjukkan bahwa, jumlah nilai rata-rata (X) sebesar 86 dengan persentase 97,5%. Dari kesimpulan tersebut secara keseluruhan media Mapena (Mainan Peta Anak) ini telah dapat dinyatakan valid dan sesuai dipergunakan kepada peserta didik Sekolah Dasar (SD) kelas V.

KESIMPULAN

Analisis dilakukan dengan mengetahui kebutuhan guru, kebutuhan siswa, dan analisis materi. Hal ini dilakukan dengan cara wawancara pada wali kelas V di SDN 193 Pekanbaru dan 3 siswa kelas V di SDN 193 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ada suatu permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran IPS tentang peta, yang mana guru hanya menggunakan media peta dan globe disaat mengajarkan materi peta kepada peserta didik. Mengenai hal tersebut, peneliti membuat media (Mainan Peta Anak) sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dengan membuat media permainan yang mengarahkan kepada peta serta memiliki tampilan yang lebih menarik agar mendapatkan antusias dari siswa. Sedangkan hasil kebutuhan siswa adalah membuat media pembelajaran yang menarik seperti adanya gambar peta yang berwarna, *games*, dan video. Hal ini akan membuat peserta didik tidak merasa bosan dan malas pada proses pembelajaran dikelas khususnya di materi peta tentang letak garis geografis Indonesia.

Perancangan media Mapena (Mainan Peta Anak) ini dikembangkan dengan memperhatikan materi pembelajaran, kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi peta tentang “letak geografis Indonesia” untuk siswa kelas V SDN 193 Pekanbaru. Buat membentuk media Mapena (Mainan Peta Anak) pada materi peta yaitu merancang media dengan cara mencetak 2 spanduk yaitu peta buta dan peta asli serta mencetak peta Indonesia untuk dijadikan *puzzle* peta dengan menggunakan kertas A3 yang telah di *laminating* yang disebut dengan media Mapena (Mainan Peta Anak), selanjutnya peneliti membuat video ciri khas baju adat yang ada di 38 provinsi Indonesia dengan menggunakan aplikasi bantuan seperti VN. Media Mapena (Mainan Peta Anak) yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi empat orang

ahli yang terdiri dari 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Kualitas media Mapena (Mainan Peta Anak) ini telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan hasil validitas penilaian media Mapena (Mainan Peta Anak) pada materi peta oleh ahli materi dan ahli media dengan memperoleh skor rata-rata 91,47% sehingga media Mapena (Mainan Peta Anak) ini dikatakan valid dengan kategori “Sangat Layak”. Media Mapena (Mainan Peta Anak) yang dikembangkan mempunyai kualitas sangat baik serta layak sehingga bisa dijadikan sebagai alat bantu guru serta siswa pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran MAPENA (Mainan peta anak) pada materi IPS untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1-7.
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889-4903.
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Dwitiyanti, N., Kumala, S. A., & Widiyatun, F. (2020). Using the ADDIE model in development of physics unit conversion application based on Android as learning media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2).
- Faudiyah, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Materi IPS Untuk Siswa Kelas V SD*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Lesmono, I. D., & Mulyadi, M. (2019). Perancangan animasi interaktif pengenalan peta indonesia sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2).
- Mara, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Mamurov, B. (2019). Scientific basis of the acmeological approach to the process of training and education. *Scientific Journal of Polonia University*, 33(2), 125-128.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Cros-border*, 3(2), 96-105.
- Ridwan, M. F. A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ciri-Ciri Makhhluk Hidup Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 56-63. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.218>
- Rizky, N., Fuadiah, N. F., & Murjainah, M. (2022). Pengembangan Media Puzzle Peta Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(3), 1128-1138.
- Romadhotun, E. S. W. (2021). *Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Prodi Teknik Informatika).
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140-151.
- Syahputri, I., & Dafit, F. (2021). Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas 3 SDN 029 Pekanbaru. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 671-686.