



Artikel Penelitian

Naskah dikirim: 12/02/2026 – Selesai revisi: 24/03/2026 – Disetujui: 18/05/2026 – Diterbitkan: 01/06/2026

Efektivitas Canva dan Website Flipbook E-Komik Kebakaran Hutan untuk Meningkatkan Membaca Siswa Sekolah Dasar

Anisa Rahmawati, Nurul Istiq'faroh, Muflihatul Qibtiya

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 24010644243@mhs.unesa.ac.id, nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id, 240106442432@mhs.unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar serta kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang menarik, khususnya pada materi mitigasi kebakaran hutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaan e-komik “Kebakaran Hutan” berbantuan aplikasi Canva dan website flipbook dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa one group pretest–posttest design. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV. Data dikumpulkan melalui tes dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 12,93 meningkat menjadi 14,67 pada posttest dengan nilai N-gain sebesar 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan e-komik berbasis Canva dan flipbook cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Media ini mampu meningkatkan minat baca, keterlibatan, serta membantu siswa memahami isi bacaan melalui penyajian visual dan narasi yang menarik. Dengan demikian, e-komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif berbasis digital untuk mendukung peningkatan literasi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: e-komik digital; Canva; flipbook; membaca pemahaman; sekolah dasar

The Effectiveness of Canva and the Forest Fire E-Comic Flipbook Website to Improve Elementary School Students' Reading

Abstract: This study was motivated by the low reading comprehension ability of elementary school students and the limited use of engaging digital learning media, particularly in forest fire mitigation materials. This study aimed to determine the feasibility and effectiveness of using an e-comic entitled “Forest Fire” developed using Canva and presented through a flipbook website to improve fourth-grade students' reading comprehension skills. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one group pretest–posttest design. The subjects were 15 fourth-grade students of SDN Lidah Kulon IV. Data were collected through tests and interviews and analyzed using the N-gain formula. The results showed that the average pretest score of 12.93 increased to 14.67 in the posttest, with an N-gain value of 0.57, categorized as moderate. This indicates that the use of Canva-based e-comics and flipbooks was moderately effective in improving students' reading comprehension skills. The media enhanced students' reading interest, engagement, and understanding through visual and narrative presentation. Therefore, e-comics can serve as an innovative digital learning medium to support literacy development in elementary schools.

Keywords: digital e-comic; Canva; flipbook; reading comprehension; elementary school

Hak Cipta©2026 Anisa Rahmawati, Nurul Istiq'faroh, Muflihatul Qibtiya



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



1. Pendahuluan

Setiap tanggal 21 Maret dunia memperingati Hari Hutan Sedunia sebagai bentuk kepedulian terhadap kelestarian hutan. Indonesia sebagai salah satu negara dengan kawasan hutan terluas di dunia memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2023), luas tutupan hutan Indonesia mencapai 96,23 juta hektare. Namun demikian, luasnya kawasan hutan tersebut tidak terlepas dari ancaman kebakaran hutan dan lahan (karhutla). Data sistem pemantauan karhutla (SiPongi) menunjukkan bahwa dalam rentang 2015–2024 luas kebakaran hutan di Indonesia bersifat fluktuatif, dengan puncak tertinggi pada tahun 2015 sebesar 2.611.411,44 ha dan kembali meningkat pada tahun 2023 sebesar 1.161.192,90 ha. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebakaran hutan masih menjadi persoalan serius yang berulang dan berdampak luas terhadap lingkungan, kesehatan, serta kehidupan sosial masyarakat.

Upaya mitigasi bencana perlu dikenalkan sejak usia sekolah dasar agar peserta didik memiliki kesadaran, pengetahuan, dan sikap peduli terhadap lingkungan. Pendidikan mitigasi tidak hanya berorientasi pada pemahaman konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter kesiapsiagaan. Arif Jamali Muis (2017) menyebutkan bahwa terdapat tiga pilar utama dalam mewujudkan sekolah aman bencana, yaitu fasilitas sekolah aman, manajemen bencana di sekolah, dan pendidikan pencegahan. Pilar pendidikan pencegahan menjadi kunci karena melalui proses pembelajaran nilai-nilai kesiapsiagaan dapat diinternalisasikan kepada peserta didik.

Membaca merupakan aktivitas yang dilakukan dengan cermat untuk memahami isi serta memperoleh informasi dari suatu teks bacaan (Yunidar & Darmawan, 2017 dalam Muhaimin et al., 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Lidah Kulon IV pada Februari 2026, diperoleh informasi bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Guru menyampaikan bahwa ketika diberikan teks bacaan panjang dalam buku tematik, sebagian siswa kurang fokus dan cepat merasa bosan. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik pada media berbasis digital yang memiliki unsur visual dan warna yang menarik. Guru juga menyampaikan bahwa materi mitigasi kebakaran hutan belum dikemas dalam bentuk media digital interaktif yang terintegrasi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran umumnya dilakukan melalui penjelasan lisan dan teks bacaan konvensional dengan pemanfaatan media visual yang masih terbatas. Hal tersebut didukung oleh Daryanto (2013) menyatakan bahwa siswa cenderung lebih menyukai buku teks yang dilengkapi gambar, ilustrasi menarik, serta warna yang bervariasi dibandingkan dengan buku yang hanya berisi teks tanpa tampilan visual yang menarik. (Purwanto & Widodo, 2022)

Karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan mudah dipahami. Proses pembelajaran akan berjalan lebih optimal apabila peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami materi melalui dukungan media pembelajaran sebagai sarana penunjang (Maulidya & Kurniawati, 2022). Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran (Ngura et al., 2018 dalam Irwan & Kamarudin, 2021). Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang memperluas pengalaman belajar peserta didik dengan mempermudah akses terhadap beragam sumber informasi (Sayuti et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi serta kualitas pembelajaran (Tiari & Suryani, 2016 dalam Zulaika et al., 2022). Kemampuan dalam desain visual menjadi faktor utama dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik (Hendratno et al., 2025). Komik digital (e-komik) merupakan salah satu media yang memadukan teks dan gambar sehingga dapat membantu meningkatkan minat baca dan pemahaman isi bacaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Budiarti & Haryanto (2016) yang menyatakan bahwa media komik yang menyajikan gambar berwarna memiliki



daya tarik tersendiri bagi anak-anak, sehingga mampu meningkatkan minat mereka dalam membaca (Dasi & Putra, 2022). Sejalan dengan itu, penggunaan cerita digital yang memadukan unsur visual dan audio telah banyak mendapat perhatian karena mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka (Taylor et al., 2018). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa e-comic berbantuan Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran (Fahmudita & Zativalen, 2024). Penelitian lain juga menyimpulkan bahwa media komik digital efektif digunakan di sekolah dasar (Sulistriyaniva & Gunansyah, 2024). Berdasarkan perbandingan efektivitas berbagai media edukasi seperti video, buku cerita, VR, dan e-komik, hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik memperoleh skor tertinggi pada aspek pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa sekolah dasar (Rifandi et al., 2024). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa e-komik efektif digunakan dalam pendidikan mitigasi bencana karena mampu memadukan unsur visual, narasi kontekstual, dan daya tarik cerita. Hasil validasi media pada penelitian terdahulu menunjukkan aspek kepraktisan, tampilan, kegrafikan, keamanan, kesesuaian materi, serta bahasa memperoleh kategori sangat baik. Menurut Yaumi (2018:7), media pembelajaran mencakup berbagai bentuk alat fisik yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi sekaligus membangun interaksi. Alat fisik tersebut dapat berupa benda nyata, bahan cetak, media audio-visual, dan sebagainya (Aliyah & Istiq'faroh, 2022).

Meskipun demikian, penelitian terdahulu belum secara spesifik mengembangkan e-komik dengan fokus materi mitigasi kebakaran hutan yang diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD, serta dikombinasikan dengan aplikasi Canva dan website flipbook dalam satu platform web yang mudah diakses. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan e-komik mitigasi kebakaran hutan berbasis Canva yang dipublikasikan dalam bentuk flipbook digital, serta dilengkapi LKPD yang memuat pemahaman isi bacaan dan pembuatan peta konsep sederhana sebagai bentuk penguatan literasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menguji kelayakan e-komik “Kebakaran Hutan” berbantuan Canva dan website flipbook melalui validasi ahli, dan (2) menguji efektivitas penggunaannya terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas IV SD melalui pemberian LKPD setelah siswa membaca e-komik. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan media literasi berbasis mitigasi bencana yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain pre-eksperimental berupa *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lidah Kulon IV pada bulan Februari 2026. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 15 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sensus, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian pretest, pemberian perlakuan, dan pemberian posttest. Pada tahap awal, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal membaca pemahaman. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media e-comic yang dikembangkan dengan aplikasi Canva dan disajikan melalui website Flipbook pada materi “Kebakaran Hutan”. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman setelah menggunakan media e-comic.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik tes dan wawancara. Instrumen yang digunakan berupa soal tes kemampuan membaca pemahaman yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Selain itu, wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi terkait kondisi awal kemampuan membaca siswa serta penggunaan media pembelajaran di kelas. Tes yang

digunakan mengacu pada indikator kemampuan membaca pemahaman, seperti memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, dan menginterpretasikan makna teks. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor hasil pretest dan posttest siswa, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan N-gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca. Rumus yang digunakan adalah:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{maksimum} - \text{pretest}}$$
$$N\text{-gain} = \frac{14,67 - 12,93}{16 - 12,93} = \frac{1,74}{3,07} \approx 0,57$$

Hasil perhitungan N-gain kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria, yaitu nilai N-gain < 0,3 termasuk kategori rendah, $0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$ termasuk kategori sedang, dan $N\text{-gain} \geq 0,7$ termasuk kategori tinggi (Hake, 1998). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui nilai N-gain minimal berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media e-comic dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sesuai dengan kriteria tersebut. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor dan persentase pencapaian kriteria ketuntasan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental berupa *one group pretest-posttest design* untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-comic berbasis aplikasi Canva dan website Flipbook dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 12,93 dan rata-rata nilai posttest sebesar 14,67. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan rumus N-gain, yaitu:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{maksimum} - \text{pretest}}$$

Nilai N-gain sebesar 0,57 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penggunaan e-comic memberikan peningkatan yang cukup efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil tersebut selaras dengan kondisi awal berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Lidah Kulon IV pada Februari 2026, yang menyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Siswa cenderung kurang fokus dan mudah merasa bosan ketika membaca teks panjang pada buku tematik. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional berupa penjelasan lisan dan penggunaan teks tanpa dukungan media visual menyebabkan rendahnya minat baca siswa. Guru juga menyampaikan bahwa materi mitigasi kebakaran hutan belum dikembangkan dalam bentuk media digital interaktif yang terintegrasi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah diterapkan e-comic, terjadi peningkatan kemampuan membaca yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menginterpretasikan pesan dalam teks. Hal ini disebabkan oleh karakteristik e-comic yang menyajikan materi dalam bentuk visual dan narasi cerita, sehingga membantu siswa dalam memahami informasi secara lebih konkret. Media e-comic yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan disajikan melalui website Flipbook dengan tampilan yang menarik dan interaktif.



Gambar 1, 2, 3. Tampilan e-comic materi kebakaran hutan



Penyajian teks yang disertai gambar memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman melalui representasi visual, sehingga mengurangi kesulitan dalam memahami teks yang bersifat abstrak. Selain itu, penggunaan e-comic juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain visual yang menarik dari Canva serta tampilan interaktif dari Flipbook memberikan pengalaman membaca yang berbeda dibandingkan buku konvensional. Siswa menjadi lebih tertarik, fokus, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya dalam kegiatan membaca.

Meskipun demikian, hasil N-gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa efektivitas media belum maksimal. Hal ini dapat dipengaruhi oleh keterbatasan waktu penggunaan media, sehingga siswa belum sepenuhnya terbiasa dengan e-comic, serta adanya perbedaan kemampuan awal siswa. Selain itu, penggunaan e-comic yang belum dipadukan secara optimal dengan strategi pembelajaran lain juga dapat mempengaruhi hasil yang diperoleh. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan komik edukasi mampu meningkatkan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara visual dan menarik. Dengan demikian, pengembangan e-comic berbasis Canva dan Flipbook dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-comic berbasis Canva dan Flipbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan desain *one group pretest-posttest* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD dengan nilai N-gain sebesar 0,57 dalam kategori sedang.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan e-comic berbasis Canva dan website Flipbook efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar, ditunjukkan oleh nilai N-gain sebesar 0,57 (kategori sedang). Temuan ini menggeneralisasikan bahwa media pembelajaran digital berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Implikasinya, e-comic dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung penguatan literasi di sekolah dasar. Adapun saran yang diberikan yaitu media ini dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran, dikembangkan dengan fitur tambahan seperti audio atau video untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menjadi dasar pengembangan teori media pembelajaran digital. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas pada skala lebih luas dan mengkaji dampak jangka panjang terhadap kemampuan literasi siswa.

5. Daftar Pustaka

- Aisyah, A. S., Amimufida, S. S., Ningsih, I. A. W., Mahmudah, A. L. C., Oktavia, Z. E. R., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Game PowerPoint* Interaktif Materi "Operasi Penjumlahan dan Pengurangan" pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 3(1), 17–27. <https://doi.org/10.61476/f3k08974>
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan Media FlipBook Bahasa Indonesia Materi Fabel Kelas IV SD. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.
- Hendratno, H., Amalia, E., Istighfaroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Maulidya, L. & Kurniawati, R. (2022). *Media developer flipbook to lerning process in indonesia language (fabel) of in student elementary school*. 1, 69–76.



- Setiawan, R., Muhimmah, H. A., Subrata, H., Istiq'faroh, N., Abidin, Z., & Noerdiana, A. F. (2023). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Inovatif Tingkat Sekolah Dasar Dengan Teori Belajar Sibernetika. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 117–122. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p117-122>
- Sayuti, A. S. L., Berliani, M. K., Lestari, S., Saputra, D. D., Amalia, H., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital LiBeRu dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Interaktif dan Menyenangkan. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 27–41. <https://doi.org/10.61476/3h35zp97>
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Zulaika, A., Erlina, & Rachmat Sahputra. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.
- Ade Rahayu. (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>
- Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Rifandi, R. A., Ichsan, R., & Putra, S. (2024). Perbandingan efektivitas media edukasi mitigasi bencana pada anak sekolah dasar: video edukasi, e-komik, buku cerita, dan virtual reality. *Envoist Journal (Journal of Environmental Sustainability)*, 5(2), 2024. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/envoist/>
- Genika, P. R., Luthfia, R. A., & Wahyuningsih, Y. (2023). Urgensi pembelajaran mitigasi bencana terhadap kesiapsiagaan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3239–3246.
- Purwanto, A., & Widodo, W. (2022). Analisa Keefektifan Komik Edukasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(2), 208–213. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Guru, K., Sejarah, P., & Mengajarkan, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 2036–2039.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>