



Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Keterampilan Membaca di Kelas III Sekolah Dasar

Vini Wela Septiana¹, Sekar Harum Pratiwi², Ismail Syakban³, Muchlis⁴, Sinny Putri Salju⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia

E-mail: viniseptiana9@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-12-03 Revised: 2024-01-15 Published: 2024-02-09	The media used is less interesting. For this reason, interactive power point learning media was developed for reading skills in class III elementary school. The type of research is development (Research and Development). This research uses the ADDIE model. This research aims to develop and determine the level of suitability of interactive PowerPoint learning media for reading skills in class III of SD Muhammadiyah XI Abdul Muis, Padang City. The model used is the ADDIE model, consisting of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of this research show that the interactive Power Point learning media meets the valid criteria with a score of 90% in the very valid category, for the practical assessment it is 97% in the very practical category and the effectiveness score is 90% in the very valid category. So this interactive PowerPoint learning media is valid, practical and effective.
Keywords: Media; Learning; Power Point; Interactive; Reading.	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-12-03 Direvisi: 2024-01-15 Dipublikasi: 2024-02-09	Media yang digunakan kurang menarik. Untuk itu dikembangkan media pembelajaran power point interaktif pada keterampilan membaca dikelas III SD. Jenis penelitian adalah pengembangan (<i>Research and Development</i>) Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat ke layakan media pembelajaran power point interaktif pada keterampilan membaca di kelas III SD Muhammadiyah XI Abdul Muis Kota Padang. Model yang digunakan model ADDIE, terdiri dari lima tahapan yaitu <i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i> . Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran power point interaktif memenuhi kriteria valid dengan nilai 90% dengan kategori sangat valid, untuk dengan penilain praktis 97% dengan kategori sangat praktis dan hasil nilai efektifitas 90% dengan kategori sangat banyak. Jadi media pembelajaran power point interaktif ini mencapai valid, praktis dan efektif.
Kata kunci: Media; Pembelajaran; Power Point; Interaktif; Membaca.	

I. PENDAHULUAN

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh peneliti melalui kata-kata/ bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis. Selanjutnya Soedarsono dalam (engan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, meliputi: orang harus menggunakan pengertian, khayalan, dan mengamati dan mengingat-ingat. Media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figure sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan (Rohim & Rahmawati, 2020) Sejalan dengan pendapat (Indarta et al.,

2022) Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa peserta didik untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut (Sujana, 2019), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi dan fungsi individualitas.

Media Power point Interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan berbagai jenis baik secara visual, audio, maupun kinestetik. Selain terdapat video, teks, dan gambar juga terdapat soal-soal yang interaktif, sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan. menyatakan bahwa media yang digunakan harus interaktif, mengacu pada produk yang berisi tentang tulisan, gambar, animasi, video, audio, dan video game. Hasil

penelitian yang dilakukan Nobre yaitu memiliki hubungan yang signifikan penggunaan media interaktif (Afrida, 2021)

Manfaat media pembelajaran Power point Interaktif menurut (Rahmi, 2022) adalah: 1) Memudahkan dan memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, 2) Membangkitkan semangat belajar dalam pembelajaran karena media power point interaktif ini lebih menarik, 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga, dan daya indra, 4) Membuat pembelajaran menjadi interaktif antara peserta didik dengan sumber belajar, 5) Memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat serta kemampuannya secara visual, auditori, dan kinestiknya, 6) Memberikan persepsi dan konsep yang sama kepada semua orang, 7) Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini mengandung lima komponen, diantaranya adalah guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kelebihan Media Pembelajaran Power point Interaktif adalah: 1) Guru menjadi lebih terbantu karena tidak perlu menulis di papan tulis, melainkan hanya dengan menampilkan media presentasinya baik itu power point interaktif atau menggunakan alat peraga maupun media audio visual lainnya, 2) Dapat menyajikan gambar, teks, video, dan animasi menarik secara bersamaan sehingga menjadi lebih menarik, 3) Dapat menjangkau kelompok dalam jumlah besar, 4) Dapat digunakan secara berulang-ulang, 5) Bahan materinya mudah didapatkan dan pembuatannya tidak terlalu rumit sehingga tidak mengeluarkan banyak biaya dalam pembuatannya.

Pengembangan media pembelajaran yaitu power point interaktif, dengan penggunaan media ini menarik minat untuk belajar membaca, karena medianya yang mengandung audio visual sehingga peserta didik tertarik untuk belajar dan media ini juga sangat mudah digunakan tidak perlu menggunakan jaringan internet. Menurut (Muthoharoh, 2019) media pembelajaran Power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan, Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. (Hasanah et al., 2021) mendefinisikan Microsoft Office Power point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Power point merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan

sebuah program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan.

Program Power point juga relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. Pengembangan media Power point interaktif adalah proses mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menerapkan ketercapaian tujuan suatu pembelajaran.

Tujuan membaca yaitu untuk memperoleh banyak manfaat baik pengetahuan, informasi, kesenangan, dan lain sebagainya. Membaca nyaring juga melatih individu agar memiliki kemampuan dalam mempergunakan pengucapan yang baik, benar serta sesuai dengan bahan bacaan, melakukan aktivitas membaca tanpa mesti harus melihat materi bacaan, membaca memakai intonasi nada serta lagu yang tepat juga jelas (Maryani et al., 2017). Sedangkan tahapan membaca terdiri dari tiga yaitu tahaan prabaca, saat baca dan pasca baca.

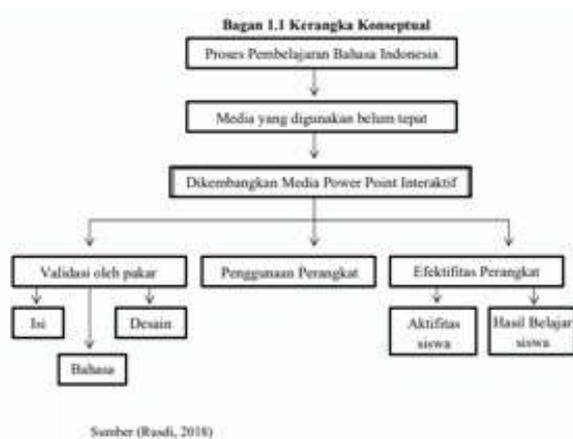
Perkembangan kemampuan membaca permulaan membaca permulaan anak disesuaikan dengan tahapan umur anak, menurut (Rohim & Rahmawati, 2020) bahwa anak pada usia 1 sampai 3 tahun. Anak sudah mulai mampu menangkap banyak kata sudah mulai mampu menangkap banyak kata dari gambar-gambar dan permainan, pada usia 3 sampai 4 tahun, kemampuan anak masih pada fase belajar membaca permulaan, serta memperoleh kemampuan, membunyikan kata-kata, menerjemahkan huruf menjadi bunyi dan keahlian membaca lainnya. Selanjutnya, dalam pengajaran bahasa yaitu: 1) Rekaman yang tertuju pada kata-kata dalam kalimat. 2) Pengekodean yang ditunjukkan pada arti dari serangkaian grafik dalam kata-kata, dan 3) Makna, yakni pengertian kata.

Pada tahap membaca terdiri atas tiga kecakapan yaitu membaca cerita dengan fasih, menggunakan konteks kalimat untuk memaknai kata – kata baru, memahami cerita rakyat dalam konteks kalimat untuk memaknai kata-kata baru, memahami cerita fantasi dan cerita rakyat dalam konteks budaya yang spesifik. Dalam kecakapan berbicara berupa menceritakan ulang isi cerita dengan bahasa sendiri dan mengemukakan pendapat terhadap cerita. kecakapan menulis dalam tahap pengembangan ini memiliki dua kecakapan diantaranya yaitu mengidentifikasi elemen fakta dan fiksi dalam cerita serta mengidentifikasi perbedaan dan persamaan karakter tokoh-tokoh cerita.

Kecakapan literasi pada tahap pembelajaran dalam jenjang kemampuan membaca pemula

sebagian SD Kelas rendah dan tinggi memiliki kelompok kemampuan di antaranya yaitu ; 1).kemampuan fonetik yang memiliki dua tingkat kemampuan yaitu mengeja sebagian kombinasi huruf - huruf (konsonan dan vocal). Secara mandiri serta mengeja kombinasi huruf - huruf lain dengan bantuan. 2). Pemahaman kosa kata dengan kemampuan memahami hamper sebagai besar kata - kata yang dibaca dengan atau tanpa bantuan. 3). Pemahaman tata bahasa, kemampuan memahami fungsi tanda baca titik, koma, dan Tanya. 4). Kemampuan menggunakan konteks, yaitu mampu menggunakan ilustrasi untuk memahami bacaan . 5) kemampuan menginterpretasi dan merespons bacaan dengandapat menjawab hampir semua pertanyaan terkait bacaan. 6).

Setelah melihat permasalahan yang terjadi dilapangan terkait dengan media pembelajaran power point interaktif yang belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan pada pendidikan saat sekarang ini yang melatih untuk meningkatkan keterampilan membaca. maka dari itu dikembangkan media power pointinteraktif untuk meningkatkan minat dan semangat . Dibawah ini adalah contoh rancangan pengembangan media pembelajaran power pointyang tertera pada bagan tersebut.



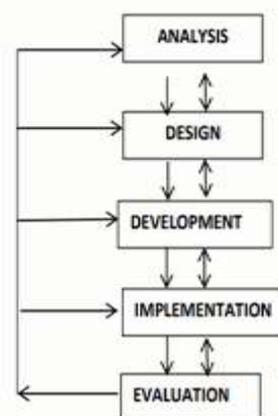
Gambar 1. Kerangka Berpikir

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (research and Development). Penelitian dan pengembangan (reseach and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Khulsum et al., 2018). Penelitian dan pengembangan (reseach and Development) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang

sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan, melalui penelitian pengembang, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran (Meidy et al., 2018).

Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Sebagai berikut:



Gambar 2. Pola Model ADDIE

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses pengembangan media pembelajaran terdiri dari lima tahapan model ADDIE yaitu meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*

1. *Analysis* (Analisis) Analisis adalah peneliti mengidentifikasi beberapa kekurangan yang didapatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikelas III SD Muhammadiyah XI Abdul Muis Kota Padang. Yaitu salah satunya kurang tertarik dengan model ceramah yang dilakukan gurunya, sehingga dapat menyebabkan kebosanan belajar. Oleh karena itu akan dikembangkan media pembelajaran power point interaktif pada keterampilan membaca.

2. *Desain* (Design) Pada tahap desain dilakukan beberapa kegiatan diantaranya, menentukan materi pokok bahasa yang akan dipelajari, menentukan tema untuk media pembelajaran power pointinteraktif, selanjutnya penyusunan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang merujuk kepada pembelajaran, sehingga media yang dibuat dapat menjawab permasalahan yang ada.

3. Pengembangan (Development)

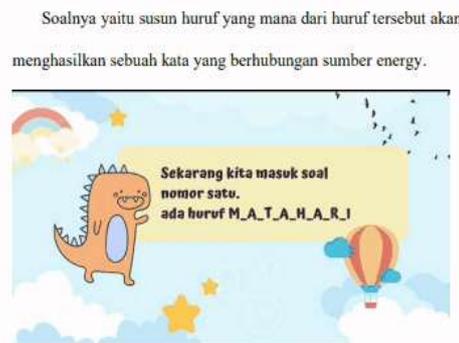
- a) Profil media pembelajaran power point interaktif
- b) Kompetensi dasar dan indikator Di kompetensi dasar dan indikator ada aspek perkembangan dan deskripsi



c) Materi



d) Soal



e) Penutup



- f) Pengembangan sesuai saran validator Berikut ini bentuk media pembelajaran power point interaktif yang dikembangkan dan komponen-komponen yang ada didalam media pembelajaran power

point interaktif (aspek materi, aspek media, aspek bahasa).

Tabel 1. Validasi Ahli Media

No	Butiran Penilaian	Skor penelitian	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	Valid
2.	Keinteraktifan media power point interaktif	3	Valid
3.	Kelancaran ketika media power point interaktif digunakan	3	Valid
4.	Kemudahan tampilan soal	2	Valid
5.	Keterbacaan materi dan cerita yang disajikan	3	Valid
6.	Kesesuaian tata letak dan audio visual benda disetiap setting tempat	3	Valid
7.	Kesesuaian tampilan warna background	2	Cukup Valid
8.	Keterbacaan teks	3	Valid
9.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan tampilan media power point interaktif	4	Sangat Valid
10.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	4	Sangat Valid
11.	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran	3	Cukup Valid
12.	Kesesuaian efek suara dengan kondisi yang sedang berlangsung	3	Cukup Valid
13.	Media power point interaktif dapat memotivasi untuk belajar	4	Sangat Valid

Tabel 2. Validasi Aspek Bahasa

No	Butiran Penilaian	Skor penelitian	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Sangat Valid
2.	Keinteraktifan media power point interaktif	4	Sangat Valid
3.	Kelancaran ketika media power point interaktif digunakan	4	Sangat Valid
4.	Kemudahan tampilan soal	4	Sangat Valid
5.	Keterbacaan materi dan cerita yang disajikan	4	Sangat Valid

Tabel 3. Validasi Aspek Materi

No	Butiran Penilaian	Skor penelitian	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	Valid
2.	Keinteraktifan media power point interaktif	3	Sangat Valid
3.	Kelancaran ketika media power point interaktif digunakan	3	Valid
4.	Kemudahan tampilan soal	3	Valid
5.	Keterbacaan materi dan cerita yang disajikan	3	Valid
6.	Kesesuaian tata letak dan audio visual benda disetiap setting tempat	3	Valid
7.	Kesesuaian tampilan warna background	2	Cukup Valid
8.	Keterbacaan teks	4	Sangat Valid
9.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan tampilan media power point interaktif	3	Sangat Valid
10.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	3	Sangat Valid
11.	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran	3	Cukup Valid
12.	Kesesuaian efek suara dengan kondisi yang sedang berlangsung	4	Sangat Valid
13.	Media power point interaktif dapat memotivasi untuk belajar	3	Valid

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pengembangan media pembelajaran power point interaktif adalah yang mana media pembelajaran merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat menunjang pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *research and Development* (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan, yang mana kegiatan pengembangan suatu media baru atau yang sudah ada untuk lebih baik dalam penggunaannya. Dalam pengembangan media ini ada beberapa tahap yang dilakukan, yaitu tahap yang sesuai dengan model ADDIE. Dalam model ini terdapat lima tahap yang harus dilakukan yaitu analisis, perancang, pengembangan implementasi dan evaluasi.

1. *Analysis (Analisis)*

Analisis adalah peneliti mengidentifikasi beberapa kekurangan yang didapatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III. yaitu salah satunya peserta didik kurang tertarik dengan model ceramah yang dilakukan gurunya, sehingga menyebabkan kebosanan peserta didik belajar.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap desain ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya, menentukan materi pokok bahasa yang akan dipelajari, selanjutnya penyusunan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

3. *Development (Pengembangan)*

Media yang dibuat pada tahap desain akan penyiapan dan penelitian materi pada buku ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam melakukan belajar

4. *Implementation (Implementasi)*

Merupakan penggunaan media pengembangan berupa bahan ajar pada kegiatan pembelajaran yang dikembangkan sudah efektif digunakan.

5. *Evaluasi (evaluation)*

Evaluasi adalah merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE, hasil yang diperoleh dari uji coba produk yang diberikan kepada peserta didik.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran power point interaktif pada keterampilan membaca

di kelas III SD. Hasil dari penelitian akan dijelaskan secara rinci yang berkaitan dengan validaitas, praktikalitas dan efektifitas. Dari suatu media yang dikembangkan, dengan sebagai berikut:

Validasi dari media pembelajar power point interaktif yang dikembangkan oleh para ahli. Dalam penilain terdapat tiga aspek dinilai yaitu aspek materi, aspek media, aspek bahasa, terdapat tiga ahli yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran power point interaktif ini yaitu dari aspek bahasa. Nilai yang didapat kan dari hasil validasi aspek bahasa yaitu 100% aspek media 76% dan dari aspek materi 98% . maka secara keseluruhan nilai

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran power point interaktif pada keterampilan membaca di kelas III SD Muhammadiyah XI Abdul Muis Kota Padang maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1. Medel penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evalution (Evaluasi). 2. Uji coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa yaitu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah. 3. Media pembelajaran Power point interaktif pada keterampilan membaca di kelas III SD telah diujikan kelayakannya dengan rata-rata presentase 91% dalam di kategorikan valid yang berarti media pembelajaran power pointinteraktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan validasi yang dilakukan, maka penelitian menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi penelitian, pengembangan media pembelajaran power point interaktif pada keterampilan membaca pada kelas III SD Muhammadiyah XI Abdul Muis Kota Padang dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
2. Bagi guru kelas III SD berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media pembelajaran power point interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternative cara belajar

untuk membantu memahami dengan mudah.

3. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya media pembelajaran power point interaktif pada keterampilan membaca pada kelas III. ini diharapkan dapat meningkat kualitas proses pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Afrida, F. N. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Inggris Kelas 3 MI/SD Berbasis Islami. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*.
<https://journal.ipmafa.ac.id/index.php/dawuhguru/article/view/300>
- Hasanah, N., Rusdi, M., & Wulandari, B. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA Afrida, F. N. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Inggris Kelas 3 MI/SD Berbasis Islami. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*.
<https://journal.ipmafa.ac.id/index.php/dawuhguru/article/view/300>
- Hasanah, N., Rusdi, M., & Wulandari, B. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis android menggunakan adobe flash cs 6 untuk meningkatkan *... manajemen pendidikan*
<https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/717>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. In *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 4, Issue 2, pp. 3011-3024).
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Maryani, N., Ichsan, M., & Khairunnisa, K. (2017). Signifikansi Metode Guide Reading Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Teori Membaca Nyaring. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 126.
<https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.924>
- Meidy, R. D., Patmanthara, S., & Arifin, M. Z. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cetak dengan Model Discovery Learning untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 126.
<https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p126-133>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
<http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Rahmi, W. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Assure Berbasis Daring/E-Learning pada Mata Kuliah Bahasa Inggris di Sekolah Tinggi Teknologi Sinar Husni. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/22241>
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/pd/article/view/10412>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Yunita Anindya, E. F., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>