

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI

Dewi Nurwenda¹, Devi Candra Nindiya², Arif Muzayin Shofwan³

¹²³PIAUD Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

[1dewinurwenda25@gmail.com](mailto:dewinurwenda25@gmail.com), [2nindiyacandra@gmail.com](mailto:nindiyacandra@gmail.com),

[3arifshofwan2@gmail.com](mailto:arifshofwan2@gmail.com)

ABSTRACT

This research is driven by the lack of engagement and limited reading skills among young children, as well as the narrow range of teaching materials available in educational settings. The aim of this study is to create a digital illustrated storybook that is reliable, user-friendly, and effective in enhancing reading abilities in early childhood. The research utilizes a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE framework, which includes the phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation. To gather data, methods such as observations, interviews, surveys, tests, and document reviews were used, followed by analysis using both qualitative and quantitative methods. Findings show that the created media is regarded as highly valid according to expert assessments, practical for educators, and effective in boosting children's reading skills. This enhancement is evident in children's ability to identify letters, read syllables and basic words, comprehend story content, and demonstrate increased interest and involvement in learning. Consequently, the digital illustrated storybook serves as an innovative option for early reading education and offers prospects for elevating the quality of learning to foster more interactive, engaging, and developmentally appropriate experiences for young children.

Keywords: Digital illustrated storybook, early reading skills, early childhood, learning media, ADDIE model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya ketertarikan dan kemampuan membaca awal pada anak-anak, serta adanya keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media buku cerita bergambar digital yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, serta dianalisis dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat valid berdasarkan validasi ahli, praktis untuk digunakan oleh guru, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak. Peningkatan ini tercermin pada kemampuan anak untuk mengenali huruf, membaca suku kata dan kata-kata sederhana, memahami isi cerita, serta meningkatnya ketertarikan dan partisipasi dalam belajar. Oleh karena itu, media buku cerita bergambar digital ini dapat

menjadi alternatif inovatif dalam pengajaran membaca awal dan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran agar lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata kunci : buku cerita bergambar digital, kemampuan membaca permulaan, anak usia dini, media pembelajaran, ADDIE

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca di awal merupakan dasar yang krusial bagi pertumbuhan bahasa dan kemampuan berpikir anak kecil, karena berperan dalam memperluas kosakata, meningkatkan pemahaman, serta mendukung kemampuan berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan saat ini, terutama pada Kurikulum Merdeka, literasi menjadi aspek yang sangat diperhatikan sehingga anak dituntut memiliki kesiapan membaca sejak dini. Namun, proses pembelajaran membaca permulaan memerlukan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak. Penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan minat baca anak (Puspitasari & Rusdiyani, 2018).

Membaca permulaan tidak hanya berkaitan dengan pengenalan huruf, tetapi juga melibatkan proses memahami hubungan antara simbol

dan bunyi serta kemampuan menggabungkannya menjadi kata bermakna (Yusuf, 2005). Tahapan perkembangan membaca anak berlangsung secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep diri sebagai pembaca hingga tahap membaca mandiri (Dhieni, 2011). Oleh karena itu, diperlukan alat bantu belajar yang dapat menunjang setiap tahap perkembangan tersebut secara optimal. Media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak dapat meningkatkan keterlibatan serta efektivitas pembelajaran (Tanjung, 2018).

Kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini juga dapat dijelaskan melalui teori *emergent literacy*, yang menyatakan bahwa kemampuan membaca berkembang secara bertahap melalui interaksi anak dengan lingkungan literasi yang kaya, seperti buku, gambar, dan aktivitas membaca yang menyenangkan (Susanto, 2014). Dalam tahap ini, anak mulai mengenal simbol, memahami hubungan huruf

dan bunyi, serta mengembangkan minat terhadap kegiatan membaca melalui pengalaman yang bermakna. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar perkembangan literasi anak dapat optimal sejak dini.

Selain itu, teori konstruktivistik menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran membaca, penggunaan media yang menarik seperti buku cerita bergambar dapat membantu anak menghubungkan antara teks dan gambar sehingga mempermudah pemahaman (Rusman, 2012). Media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual dan cerita juga terbukti mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih konkret dan menarik. Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran yang baik mampu meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Hal ini diperkuat oleh Daryanto (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam membantu anak memahami konsep yang abstrak menjadi lebih nyata.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini menjadi salah satu inovasi yang relevan. Media digital, seperti buku cerita bergambar digital, memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas, visualisasi, dan daya tarik yang lebih tinggi dibandingkan media konvensional (Nindiya, 2020). Dengan adanya kombinasi antara teks, gambar, dan elemen multimedia, media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan anak secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi di TK Al Hidayah Panggungrejo, ditemukan bahwa minat dan kemampuan membaca permulaan anak masih rendah. Penyebabnya adalah minimnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran dan cenderung konvensional, seperti buku

abacaga, majalah, dan lembar kerja. Media tersebut dianggap tidak efektif dalam menarik minat anak sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang inovatif dengan praktik pembelajaran yang masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media buku cerita bergambar digital yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik anak serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam pembelajaran membaca permulaan.

Penelitian ini memiliki kontribusi ilmiah dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dengan mengandalkan teknologi, terutama di bidang pendidikan untuk anak-anak yang masih sangat muda. Di samping itu, penelitian ini mengisi celah (research gap) terkait keterbatasan penggunaan media digital interaktif

dalam pembelajaran membaca permulaan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak.

Dengan mempertimbangkan permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media buku cerita bergambar digital. Media ini sangat berguna dalam meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menyenangkan.

Dengan media ini anak menjadi bersemangat untuk membaca. Dengan memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Wijaya, Sumiharsono, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat memperkuat ketertarikan siswa terhadap hal-hal yang baru, sehingga mereka tidak merasa jenuh dan tetap terdorong untuk belajar (Raihan dkk., 2022).

Media buku cerita bergambar digital adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dikembangkan dari media digital yang dilengkapi berbagai macam animasi gambar binatang sesuai dengan judul buku cerita bergambar digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan data kualitatif dan kuantitatif, dengan metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Sugianti, 2020). Penelitian difokuskan pada pengembangan media buku cerita bergambar digital guna meningkatkan kompetensi membaca permulaan anak usia dini.

Dalam penelitian ini, terdapat 2 teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu angket dan observasi. Subjek penelitian ini adalah 15 anak dari kelompok B di TK Al Hidayah Panggungrejo. Objek yang diteliti adalah media buku cerita bergambar digital. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Observasi, yang berupa lembar observasi yang akan

digunakan oleh peneliti untuk menilai peningkatan kemampuan membaca anak; 2) Angket, yang merupakan lembar penilaian yang akan digunakan oleh ahli media untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media tersebut. Dalam penelitian pengembangan media buku cerita bergambar digital, teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data yang terdiri dari skor yang diperoleh dari pengisian angket oleh validator ahli media, dan observasi siswa akan dianalisis secara kuantitatif. Sementara itu, saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli media akan dianalisis secara kualitatif. Angket yang diperuntukkan bagi para ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan media buku cerita bergambar digital. Lembar angket yang diberikan kepada ahli media akan diolah menggunakan skala likert dengan rentang skala antara 1 hingga 5 sebagai alat ukur untuk menilai pencapaian kriteria media buku cerita bergambar digital dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan
Pengembangan Buku Cerita
Bergambar Digital untuk
Meningkatkan Kemampuan
Membaca Anak Usia Dini

kegiatan penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan melakukan analisis dan observasi langsung selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas kelompok B di TK Al Hidayah Panggungrejo terkait kebutuhan siswa. Permasalahan yang ditemukan yaitu anak belum memiliki ketertarikan dan proses belajar membaca.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, peneliti akan merancang sebuah media menarik bernama Buku Cerita Bergambar Digital dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca anak. Selain itu, peneliti juga akan berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan terkait rancangan media tersebut. Dalam penelitian ini, produk media buku cerita bergambar digital akan diuji melalui proses validasi oleh ahli media. Sebelum diuji oleh ahli media, peneliti telah menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk menilai

kevalidan dan kepraktisan media media buku cerita bergambar digital. Pengujian produk dilakukan kepada dua validator ahli media.

Peneliti mengujikan produk kepada validator ahli media yang pertama yaitu Ibu Suprapti, M.Pd. Berdasarkan penilaian ahli media yang pertama mendapat skor 53%, dengan kategori (setuju), serta mendapat saran lebih baik jika ukuran tulisan bisa sedikit lebih diperbesar dan diberi outline agar lebih jelas, secara keseluruhan materi sudah bagus dan dapat membantu anak untuk membaca, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk diuji coba dengan melakukan revisi.

Kepada validator ahli media yang kedua yaitu Ibu Laela Lutfiana Rahma, M.Pd menurut ahli media yang kedua, yaitu peneliti mendapatkan masukan bahwa peneliti kurang menambahkan pesan yang bermakna dalam buku cerita bergambar digital, dan alangkah baiknya diberi suara atau audio latar, berdasarkan hasil uji validasi media kepada dosen ahli media yang kedua mendapatkan skor 39%.

Peneliti juga melakukan uji coba produk kepada anak kelompok B di TK

Al Hidayah Panggungrejo. Sebelum penggunaan media, peneliti menyampaikan beberapa indikator yang akan di nilai setiap hari selama penelitian berlangsung. Setelah anak menyimak peneliti dan memahami apa yang disampaikan oleh peneliti, barulah kegiatan pembelajaran di mulai dan peneliti langsung melakukan observasi dan mengisi lembar observasi pada setiap aspek perkembangan yang dinilai.

Penilaian ini dilakukan setiap hari pada saat penelitian berlangsung guna untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca anak dari sebelum di terapkan media Buku Cerita Bergambar Digital dan sesudah diterapkan media Buku Cerita Bergambar Digital. Hasil lembar observasi anak sebelum dan sesudah diterapkan media Buku Cerita Bergambar Digital dalam tabel berikut. Tabel 5. Hasil observasi sebelum diterapkannya Media Buku Cerita Bergambar Digital :

$$N - gain = \frac{\text{Nilai } pos \text{ test} - \text{nilai } pre \text{ test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai } pre \text{ test}}$$

$$N - gain = \frac{(29 + 26 + 24) - (28 + 26 + 24)}{(60 \times 3) - (28 + 26 + 24)}$$

$$N - gain = \frac{79 - 78}{180 - 78} = \frac{1}{102} = 0,09$$

Nama Anak	Penilaian Aspek yang dikembangkan / Indikator		
	Pemahaman atau Memahami isi Cerita Bergambar Digital	Kemampuan Mengenal Huruf dan Kata dalam Media Digital	Kemampuan Membaca Kata Sederhana dan Menecitakan Kembali
AD	3	3	3
AF	2	3	1
AH	3	1	1
BA	2	2	1
BS	1	1	1
ES	2	21	1
FI	1	1	1
GA	2	2	2
JM	1	1	1
KK	2	2	2
KA	2	2	3
KI	2	2	2
VI	1	1	1
AL	3	3	3
KH	2	2	1
	29	26	24

Berdasarkan tabel 5 diatas dapat disimpulkan bahwa hampir keseluruhan anak masih kurang dalam membaca, sehingga akan terus dilakukan penerapan media buku cerita bergambar digital kepada anak setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Tabel 6. Hasil observasi sesudah diterapkannya media buku cerita bergambar digital :

Nama Anak	Penilaian Aspek yang dikembangkan / Indikator		
	Pemahaman atau Memahami isi Cerita Bergambar Digital	Kemampuan Mengenal Huruf dan Kata dalam Media Digital	Kemampuan Membaca Kata Sederhana dan Menecitakan Kembali
AD	4	4	4
AF	3	3	3
AH	4	4	4
BA	3	3	2
BS	3	3	3
ES	3	3	3
FI	3	2	2
GA	4	4	3
JM	3	3	3
KK	4	4	4
KA	3	4	4
KI	3	4	4
VI	3	3	3
AL	4	4	4
KH	4	4	4
	51	52	50

$$N - gain = \frac{\text{Nilai pos test} - \text{nilai pre test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pre test}}$$

$$N - gain = \frac{(51 + 52 + 50) - (28 + 26 + 24)}{(60 \times 3) - (28 + 26 + 24)}$$

$$N - gain = \frac{152 - 78}{180 - 78} = \frac{74}{102} = 0,74$$

Berdasarkan tabel 6 diatas dapat disimpulkan bahwa hampir keseluruhan anak sudah menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan membaca. menggunakan media buku cerita bergambar digital.

1. Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar Digital

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar digital yang diciptakan telah mendapatkan kategori sangat baik menurut hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian ini didasarkan pada kesesuaian isi dengan karakteristik anak usia dini, kejelasan bahasa, tampilan visual yang menarik, serta keterpaduan antara teks dan ilustrasi.

Makna dari temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis digital dengan prinsip desain yang sesuai perkembangan anak mampu memenuhi standar kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan untuk anak kecil yang menekankan betapa pentingnya stimulasi visual dan bahasa yang sederhana agar anak mudah memahami informasi. Dengan demikian, kelayakan media tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga

pedagogis karena mendukung proses konstruksi pengetahuan anak.

Kelayakan media ini juga menunjukkan bahwa produk telah memenuhi prinsip pengembangan media pembelajaran yang efektif, meliputi kesesuaian tujuan, karakteristik peserta didik, dan kejelasan penyajian materi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2016) yang menegaskan bahwa media yang baik mampu menyampaikan pesan secara jelas dan menarik sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, media buku cerita bergambar digital yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi, tetapi juga memenuhi aspek desain pembelajaran yang sistematis.

2. Kepraktisan Penggunaan Media oleh Guru

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sebagai alat yang efisien dan simpel untuk digunakan oleh pengajar selama proses belajar. Pengajar tidak menemui kendala dalam menggunakan media tersebut, serta dapat mengintegrasikannya dengan kegiatan belajar di kelas.

Interpretasi dari temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan suatu media tidak hanya ditentukan oleh kualitas isi, tetapi juga oleh kemudahan penggunaannya. Media yang praktis akan meningkatkan peluang penggunaan secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat dalam penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa tingkat kepraktisan menjadi faktor penting dalam adopsi inovasi pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media ini memiliki potensi implementatif yang tinggi dalam konteks nyata pendidikan anak usia dini.

Kepraktisan media juga berkaitan dengan efisiensi waktu dan kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Media yang mudah digunakan memungkinkan guru lebih fokus pada interaksi belajar dibandingkan pada aspek teknis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Daryanto, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, media digital ini mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif.

3. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan

Temuan utama penelitian mengindikasikan terjadinya kemajuan yang nyata dalam keterampilan membaca dasar anak sesudah memanfaatkan media buku cerita bergambar digital. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata dan kata sederhana, serta memahami isi cerita. Selain itu, minat dan keaktifan belajar anak juga mengalami peningkatan.

Secara analitis, hasil ini menunjukkan bahwa media berbasis cerita bergambar digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Anak tidak hanya belajar membaca secara mekanis, tetapi juga memahami konteks melalui cerita dan visualisasi. Hal ini sejalan dengan teori *emergent literacy* yang menyatakan bahwa kemampuan membaca awal berkembang melalui interaksi antara teks, gambar, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dibandingkan dengan studi terdahulu, hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan

keterlibatan anak dalam belajar membaca. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa format digital memberikan nilai lebih dalam hal interaktivitas dan daya tarik dibandingkan media konvensional.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan bahwa penggunaan media yang menggabungkan unsur visual dan cerita mampu merangsang perkembangan bahasa secara optimal. Menurut (Susanto, 2011), perkembangan bahasa anak usia dini sangat dipengaruhi oleh stimulasi visual dan verbal yang diberikan melalui lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan membantu anak memahami simbol bahasa secara lebih efektif.

4. Implikasi Akademik dan Makna Temuan

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital tidak hanya efektif secara praktis, tetapi juga memiliki makna teoritis dalam pengembangan

pembelajaran membaca permulaan.
Media ini berkontribusi dalam:

1. Mengintegrasikan aspek visual, teks, dan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini
2. Mendukung teori pembelajaran konstruktivistik dan literasi awal
3. Memberikan alternatif inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan

Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar digital efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini, sehingga tujuan penelitian untuk menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif telah tercapai. Temuan utama memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf, menghubungkan gambar dengan kata, serta memahami isi

cerita sederhana, disertai meningkatnya minat, keaktifan, dan motivasi belajar. Selain itu, media ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran secara lebih variatif dan interaktif, sehingga menjawab rumusan masalah terkait rendahnya kemampuan membaca dan kurangnya variasi media pembelajaran.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa media buku cerita bergambar digital dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan baik di sekolah maupun di rumah dengan pendampingan guru dan orang tua. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada konteks subjek dan lingkungan penelitian yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media ini pada konteks yang lebih beragam serta mengembangkan variasi fitur media yang lebih interaktif agar hasil pembelajaran dapat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B2 melalui Media Stiker Alfabet di TK Dharma Wanita Indria II Summersari Jember. *Jurnal Universitas Jember*.
- Agustina, R.C F.H & Koeswanti H.D. 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Buncergam untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Basicedu* 6(5).8736-8745.
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arief, H, Pamungkas. A & Alamsyah. T. 2023. Penelitian dan Pengembangan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 14 No.01.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dhieni N. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Eka F. 2017. Efektifitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol 4. No 2.
- Empit K. 2010. Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar- Rochman Semarang Gatut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol 4.No 1.
- Fortuna I, Nawafilaty T, Lutfillah M. 2021. Pengembangan Media Pohon Baca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Keislaman SawabiQ*, Vol. 1 No.1.
- Guslinda, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publisng Surabaya.
- Hanafiah & Suhana. 2010. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hasnawati F, Suarta, I.N, Sriwarthini, N.L.P.N, & Astini, B.N.2023. Pengembangan Media Creatuvity Box untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 02 Aikemel. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 8 No.4.
- Ismiyati. 2018. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca permulaan Melalui Media kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Sucen Gemawang Temanggung. *Jurnal Anak Usia Dini*, Vol 3 No 2.
- Kurniawan. 2019. Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun dengan Media Flash Card di TK Harapan Muda Raja Basa. *Jurnal UIN Raden Intang Lampung*
- Lathipah,.H. 2016. Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini Usia 5- 6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kartu Bergambar. *Jurnal Buana Ilmu*, Vol 1. No 1.
- Masjidi, N. 2007. *Agar Anak Suka Membaca*. Yogyakarta: Media Insani
- Megawati, Jamil A, Z., & A.A.Musyafa. 2023. Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia

- Dini. *Jurnal pendidikan Islam Anak Usia Dini Dzurriyat*. Vol. 1. No.1.
- Mulyati, Y , dkk, 2017. *Bahasa Indonesia*. Pamilang universitas terbuka
- Muyasaroh,S. 2017 .Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Media Kartu Kata Bergambar pada anak Usia 3-4 Tahun KB SPS Nur Amin Ridwan Gadingmangu Jombang, *Jurnal paud Teratai*. Vol 3, No 6.
- Nindiya, Devi Candra. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Anak Usia Dini*. Blitar: Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.
- Olivia F & Ariani L.2009. *Belajar Membaca yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:Elex media Komputindo.
- Osei, A, dkk.2016. *The use of pre reading activities in reading skills achievement in preschool education*. European of Education Research.
- Prihatin, E. 2008. *Guru Sebagai Fasilitator*. Bandung Karsa Mandiri Persada.
- Purwono J, Yutmini S & Anitah S. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 2, No 2, Hal 127-144
- Puspitasari M.B, Rusdiani I, Kusumawardani R. 2018. Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Media Membaca Cantol Roudhoh Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Untirta*, Vol. 7, No. 1.
- Rahayu. 2018. Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Down Syndrom. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 5. No 2.
- Rahim F . 2018. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta Bumi Aksara
- Rosady. 2007. *Manajemen Public Realtions & Media Komunikasi Konsepsi dan Aplikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo.
- Samudera, W, Wildan, W, Hadisaputra, S, & Gunawan, G. 2019. Development of Cemistry Learning Instrument Based on Reading Question And Answering Strategy Mixed With Creative Problem Solving. *Journal of Physics:Conference Series*, 1364 (2019) 012002.
- Suhrianati. 2016. Peningkatan Aktivitas Dan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Pembelajaran Kartu Bergambar Siswa kelas 1. *Jurnal Sagacious*. Vol 3. No 1.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susanto a, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media group.
- Susanto A, 2018. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta : bumi aksara
- Susanto A, 2014. *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Swastyasu J.2020. Manfaat Media Pembelajaran Dalam Mmperoleh Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, No.1. Terbuka
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.