

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LENTERA (LITERASI ELEKTRONIK CERITA ANAK) SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG READING READINESS PADA ANAK USIA DINI



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh

Nama : Salwa Kusuma Ningrum

NIM : 22AE10001

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP

TAHUN 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : SALWA KUSUMA NINGRUM
NIM : 22AE10001
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LENTERA (LITERASI ELEKTRONIK CERITA ANAK) SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG *READING READINESS* PADA ANAK USIA DINI" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 29 Juli 2026

Yang membuat pernyataan

Salwa K.



HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Nama : SALWA KUSUMA NINGRUM
NIM : 22AE10001
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
LENTERA (LITERASI ELEKTRONIK CERITA
ANAK) SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
READING READINESS PADA ANAK USIA DINI

Proposal ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul
Ulama Al Ghazali Cilacap.

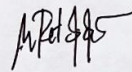
Cilacap, 29 Juli 2026
Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Inayatul Lathifah, M.Pd
NIDN.3113079202

Pembimbing II,



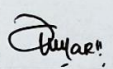
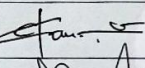
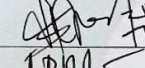
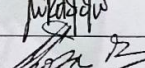
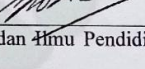
Wulandari Retnaningrum, M.Pd
NIDN.2128017401

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : SALWA KUSUMA NINGRUM
NIM : 22AE10001
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai Media Pendukung *Reading Readiness* Pada Anak Usia Dini

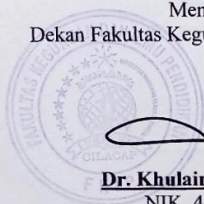
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Rabu, tanggal 05, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

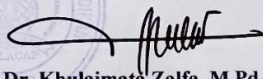
Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Pembimbing 1	Inayatul Lathifah, M.Pd.		12/8 2026
Penguji 1	Heny Kristiana Rahmawati, M.Pd.I.		12/8 2026
Penguji 2	Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.		11/8 2026
Ass. Pembimbing	Wulandari Retnaningrum, M.Pd.		12/8 2026
Sekretaris	Mey Prihandani Wulandari, M.Pd.		11/8 2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.

NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Salwa Kusuma Ningrum

Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama
Al Ghazali Cilacap
Di -
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengkoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : SALWA KUSUMA NINGRUM

NIM : 22AE10001

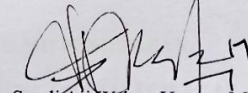
Fakultas/Prodi : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN/PIAUD

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) SEBAGAI
MEDIA PENDUKUNG READING READINESS PADA
ANAK USIA DINI

Telah dapat diajukan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 11 Agustus 2026



Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I
NIDN. 2124049201

MOTTO

“Setiap langkah yang diambil tidak ada yang sia sia, karena semua adalah bagian dari perjalanan”

-Day6

“Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”

-Surah Al-Insyirah ayat 7

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan tugas akhir skripsi ini untuk:

1. Kepada Allah Swt. atas berkat dan rahmat karunia-Nya yang telah memberikan saya kelancaran dan kemudahan sehingga saya mampu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Teruntuk almarhum ibu saya, ibu Jimbeni yang selalu mendukung dan mendoakan saya saat masih bersama. Selalu memberikan yang terbaik untuk saya dan adik saya, menjadi peleraikan ketika saya dan adik bertengkar, memberi saya kehidupan sampai di titik ini. Selalu memaafkan ketika saya salah, selalu memberi dan terus memberi kasih sayang tanpa batas. Ibu, terima kasih atas segalanya. Ibu akan selalu menjadi ibu terbaik sepanjang masa, dan saya akan selalu ingin jadi anakmu lagi dan lagi bu. Surga untukmu ibu.
3. Teruntuk bapak saya, bapak Sarman Ali yang telah mendukung dan mendoakan saya sehingga sampai di titik ini. Terimakasih atas pengorbanannya dari saya kecil hingga sudah sebesar ini. Maaf karena selalu merepotkan bapak. Terima kasih sudah mengajarkan kegigihan untuk menyelesaikan semua yang sudah dimulai dan sudah mengajarkan saya tentang arti mandiri. Terima kasih bapak.
4. Teruntuk adik saya, Agam Aji Ismail yang sekarang keberadaannya jauh di pondok. Terima kasih banyak. Saya harap nantinya kamu menjadi anak yang sukses dunia dan akhirat. Seringkali saya ingin menceritakan banyak hal, tapi saya tahu kamu sudah berjuang keras. Tetap jadi adik manisku ya.

5. Teruntuk keluarga besar Mbah Sireng, (gede Biru, gede Mpok, mamas Jun, lilik Surip, sepupuku, dan saudara lainnya), terima kasih banyak sudah mendukung saya untuk pilihan saya. Terima kasih sudah menemani, selalu membantu, mencurahkan kasih sayang, kepada saya, selalu ada ketika ibu berpulang. Terima kasih banyak.
6. Teruntuk keluarga besar mbah Raswan (mbah Susah, lik Kasiah, lik Evi, Gedene, dan semuanya), terima kasih banyak, sudah mau direpoti sama saya setiap hari ketika saya butuh. Terima kasih banyak.
7. Teruntuk sepupu sepupu saya, mbak Alfi, Mbak Tyas, Yosan, Aldi, Nanu, Goa, Reza, Inun, yang langsung berhubungan dengan saya di kehidupan ini. Terima kasih banyak. Kalian sudah membersamai saya ketika hari hari saya yang berat. Terima kasih telah membuat saya memiliki pengalaman baru yang belum pernah saya lakukan. Terima kasih, bahwa sudah menyadarkan saya bahwa saya berharga.
8. Teruntuk bunda-bundaku, di TK Nurul Iman. Tiada kata selain aku ucap terima kasih banyak. Banyak hal di TK membuat aku belajar lagi dan lagi untuk setiap harinya. Terima kasih sudah menerimaku apa adanya. Terima kasih sudah mau melengkapi kekurangan saya di TK Nurul Iman. Terima kasih atas perhatiannya, canda tawanya, waktunya, intinya semuanya.
9. Teruntuk partner saya, mbak Ajeng. Terima kasih selalu bersedia ketika saya ajak pergi, walaupun hanya muter muter saja. Terima kasih, sudah menjadi sosok kakak perempuan bagi saya, seorang anak pertama. Terima kasih, sudah mengajari saya tentang pentingnya untuk terus bertumbuh,

untuk selalu menjaga sholat, untuk selalu berbuat kebaikan kepada sesamanya. Terima kasih banyak.

10. Teruntuk Bu Ina, dan Dosen-dosen PIAUD dan Mbak-mbak Karyawan di UNUGHA terima kasih banyak, sudah membimbing dan menuntun saya serta teman teman sebaik mungkin, terima kasih atas pengalaman barunya, yang membuat saya menjadi diri saya hari ini.
11. Teruntuk bunda bunda di TK Ash-shidiq, terima kasih atas kesempatannya sehingga saya bisa melanjutkan penelitian di TK Ash-shidiq. Terima kasih atas waktu dan tenaganya, serta kepercayaan kepada saya. Terima kasih bunda guru TK Ash Shidiq.
12. Teruntuk teman teman prodi PIAUD angkatan 2022. Terima kasih banyak sudah mewarnai dunia perkuliahan saya dengan begitu banyak warna. Senang, sedih, marah, kesal, iri semua bercampur menjadi satu. Terima kasih karena sudah membersamai saya selama 4 tahun saat kita kuliah bersama. Saya harap kalian semua menjadi orang-orang sukses di masa depan.
13. Teruntuk partner skripsi saya Wiji dan Mega. Terima kasih banyak sudah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini, telah menjadi teman yang seperjuangan. Yang selalu mengoprak-oprak “ayok sidang!” yang nantinya kalo dipikir lucu juga ya. Terima kasih atas waktu, tenaga, dan pikiran yang diberikan sama saya. Saya minta maaf bila banyak kesalahan ketika berteman dengan kalian. *But*, saya *enjoy* ketika sama mereka.
14. Teruntuk teman teman KKN saya, di desa Hanum, Dayeuhluhur. Terima

kasih banyak atas pengalaman manis dan pahitnya selama menjalani KKN di Desa Hanum. Terima kasih menjadi memori sebentar di hidup saya. Semoga kalian sehat selalu ya.

15. Teruntuk diriku. Salwa Kusuma Ningrum. Yang pada tahunnya berhenti sebentar dan rasanya malas sekali untuk mengerjakan ini semua. Tapi nyatanya apa? Selesai juga kan pada akhirnya. Aku tahu aku pasti bisa. Jadi, pasti bisa kok. Dan, terima kasih banyak untuk tidak menyerah, untuk semua waktunya, untuk semua jerih payahnya, *u deserve to this* wawa.

ABSTRAK

Salwa Kusuma Ningrum, 22AE10001, Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) Sebagai Media Pendukung *Reading Readiness* Pada Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juli 2026.

Anak usia dini merupakan fase dimana anak memasuki tahap membaca awal. Pembelajaran yang masih didominasi media konvensional menyebabkan stimulasi kesiapan membaca belum optimal, padahal sekolah telah memiliki fasilitas digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini. Tujuan berikutnya mengetahui kelayakan media pembelajaran LENTERA serta mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran LENTERA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil yang diperoleh selama penelitian pengembangan media LENTERA berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase 88,88% dengan kriteria sangat layak, ahli materi sebesar 94% mendapat kriteria sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 91,42% yang mendapat kriteria sangat layak. Hasil penelitian pada pengujian di lapangan yang dilakukan pada 1 guru kelas dan seluruh siswa kelas B di TK Ash Shidiq Kuripan Kidul memperoleh penilaian guru sebesar 82,67% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan penggunaan media LENTERA terlihat dari uji kepraktisan guru kelas yang mencapai 82,67% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran LENTERA layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini.

Kata kunci: media pembelajaran, LENTERA, reading readiness, anak usia dini, ADDIE

ABSTRACT

Salwa Kusuma Ningrum, 22AE10001, *Development of the “LENTERA” (Electronic Literacy Learning Media for Children’s Stories) Learning Media as a Tool to Support Reading Readiness in Early Childhood. Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University, Cilacap, July 2026.*

Early childhood is a phase in which children enter the early stages of reading. Learning that is still dominated by conventional media results in suboptimal stimulation of reading readiness, even though schools already have digital facilities that can be utilized in the learning process. The objective of this study is to identify the needs for developing the LENTERA (Electronic Children’s Story Literacy) learning media to stimulate reading readiness in early childhood. The next objective is to determine the feasibility of the LENTERA learning media as well as to assess the practicality of using the LENTERA learning media. The method used in this study is Research and Development (R&D) employing the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results obtained during the LENTERA media development research, based on validation by media experts, showed a score of 88.88% and a rating of “highly suitable”; subject matter experts rated it at 94%, also receiving a “highly suitable” rating; and language experts rated it at 91.42%, also receiving a “highly suitable” rating. The results of the field testing, conducted with one classroom teacher and all students in Class B at Ash Shidiq Kuripan Kidul kindergarten yielded a teacher rating of 82.67%, meeting the “highly suitable” criterion. used as a learning medium to stimulate reading readiness in early childhood.

Keywords: *learning medium, LENTERA, reading readiness, early childhood, ADDIE.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamiin, puji syukur penulis panjatkan atas segala rahmat dan karuniaNya yang telah diberikan oleh Allah SWT karena pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang merupakan salah satu syarat agar bisa mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas.

Penulis menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai Media Pendukung *Reading Readiness* Pada Anak Usia Dini” ini melalui berbagai proses yang dilalui oleh penulis. terselesaikan skripsi ini tentunya berkat dukungan dan doa dari banyak pihak yang membantu penulis. Tanpa adanya dukungan dan doa dari pihak terkait mungkin skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. A. Lutfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan untuk menempuh pendidikan dengan baik
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
3. Inayatul Lathifah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Pembimbing I yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, saran, arahan dan selalu sabar dalam membimbing penulis menyusun skripsi ini.

4. Wulandari Retnaningrum, M.Pd., selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, saran, arahan dan selalu sabar dalam membimbing penulis menyusun skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
6. Sekolah TK Ash-Shidiq Kuripan Kidul yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk melaksanakan penelitian skripsi sampai selesai.

Akhirnya penulis hanya dapat berdo'a semoga amal dan kebaikan semua pihak yang penulis sebutkan di atas diterima oleh Allah SWT dengan iringan doa Jazakumullahu Khairati Wa Sa'adatiddunya Wal Akhirah. Amin

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan semoga pula dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Cilacap, 14 Agustus 2026

Salwa Kusuma Ningrum

NIM. 22AE10001

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	II
HALAMAN PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
NOTA KONSULTAN	V
MOTTO	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN	VII
ABSTRAK	XI
ABSTRACT	XII
KATA PENGANTAR	XIII
DAFTAR ISI	XVI
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR LAMPIRAN	13
BAB I PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang Masalah	14
B. Identifikasi Masalah	21
C. Pembatasan Masalah	21
D. Rumusan Masalah	22
E. Tujuan Penelitian	22
F. Manfaat Penelitian	23
G. Spesifikasi Produk	23
BAB II KAJIAN TEORI	25
A. Reading Readiness pada Anak Usia Dini	25
1. Pengertian Reading Readiness	25
2. Konsep Literasi Awal Anak	26
3. Komponen Reading Readiness	28
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Reading Readiness	31
5. Prinsip Reading Readiness	33
B. Hakikat Media Pembelajaran	36
1. Pengertian Media Pembelajaran	36

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	37
3. Media Buku Digital	39
4. Fungsi Buku Digital.....	41
5. Kelebihan dan Kekurangan Buku Digital	41
6. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran.....	43
7. Buku cerita bergambar.....	45
C. Kajian yang relevan	46
D. Kerangka Pikir	48
E. Hipotesis	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	51
C. Populasi dan Sampel Penelitian	51
D. Teknik Uji Validitas dan Realibilitas	51
E. Desain dan Prosedur Pengembangan.....	53
F. Uji Coba Produk.....	55
G. Variabel Penelitian.....	57
H. Instrumen Pengumpulan Data	59
I. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil Penelitian.....	72
B. Hasil Validasi	81
C. Hasil Uji Coba Produk.....	86
D. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	99
DOKUMENTASI	120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	124

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi penelitian.....	47
Tabel 3.2 Desain dan Prosedur Pengembangan	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen ahli media.....	56
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument ahli materi	57
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument ahli bahasa.....	58
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen respon guru.....	59
Tabel 3.7 Skala Likert.....	62
Tabel 3.8 presentase kelayakan.....	63
Tabel 3.9 skala Likert	64
Tabel 3.10 presentase kelayakan.....	65
Tabel 4. 1 Hasil Validasi oleh Ahli Media	82
Tabel 4. 2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	83
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Bahasa.....	86
Tabel 4. 4 Hasil Angket Guru Kelas	87
Tabel 4. 5 Hasil Angket Kepala Sekolah.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	48
Gambar 3. 1 Model ADDIE	50
Gambar 3. 2 Alur Pengembangan	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Observasi Penelitian.....	100
Lampiran 2 Surat Permohonan ahli Media.....	101
Lampiran 3 Surat Permohonan ahli Materi	102
Lampiran 4 Surat Permohonan Ahli Bahasa	103
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 6 Lembar Validasi ahli Media.....	105
Lampiran 7 Hasil Validasi ahli Media.....	106
Lampiran 8 Hasil akhir validasi ahli media	107
Lampiran 9 Lembar Validasi ahli Materi	108
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 11 Hasil Akhir Validasi ahli Materi	110
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Bahasa	111
Lampiran 13 Hasil validasi ahli bahasa	112
Lampiran 14 Hasil akhir validasi ahli bahasa.....	113
Lampiran 15 Lembar Instrumen Uji coba Kelompok kecil	114
Lampiran 16 Hasil Instrumen Guru Uji Coba Kelompok Kecil	115
Lampiran 17 hasil akhir instrumen guru uji coba kelompok kecil.....	116
Lampiran 18 Lembar Instrumen Guru uji coba lapangan	117
Lampiran 19 hasil instrumen guru uji coba lapangan.....	118
Lampiran 20 hasil akhir instrumen guru uji coba lapangan.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pembeda yang dapat dilihat dari negara maju dan berkembang. Negara maju sangat mengedepankan pendidikan rakyatnya dengan kata lain pendidikan merupakan prioritas utama. Ini berbeda dengan negara berkembang, pendidikan masih belum merata di setiap daerah, kualitas pendidik masih belum optimal sehingga berpengaruh pada sumber daya manusia. Pendidikan sendiri merupakan bimbingan yang dilakukan oleh pendidik secara sadar untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani peserta didik (Cahyani & Suyadi, 2018).

Pendidikan menjadi salah satu wadah individu dapat mengenal dirinya sendiri, mengetahui kemampuan, membentuk proses berpikir sehingga ketika keluar dari sebuah sekolah individu tersebut mampu bertanggung jawab atas dirinya sendiri dan berbaur dengan masyarakat (Muhamad Irgi Abdillah Az-zarkasyi et al., 2024). Sumber daya manusia berkualitas lahir dari pendidikan yang berkualitas. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan hal yang penting untuk setiap individu.

Dalam Undang-Undang No.23 Tahun 2002, Pasal 9 menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat. Artinya mendapatkan pendidikan secara utuh merupakan hak seorang anak yang harus dipenuhi sejak dini, karena usia dini merupakan fase kuat untuk

membangun fondasi atau dasar untuk perkembangan berikutnya. Fase anak usia dini ketika anak memasuki umur 0-6 tahun, merupakan fase ketika pertumbuhan serta perkembangannya baik kognitif, fisik, sosial, emosi dan bahasa menjadi sangat cepat, (Simamora, 2022) sehingga pada fase ini diperlukan penanganan yang tepat.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini. Semua perkembangan tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena perkembangan saling berkaitan erat dan berkesinambungan (Amseke et al., 2022) Sama halnya dengan perkembangan bahasa yang berkaitan dengan perkembangan kognitif pada anak. Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak melibatkan beberapa tahap berbeda, seperti tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal. Tahap sensormotori pada anak berusia 0-2 tahun, tahap praoperasional pada usia 2-7 tahun, tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun dan tahap operasional formal dari usia 11 tahun sampai dewasa (Fadlillah, M., 2020).

Perkembangan bahasa setiap anak berbeda-beda. Peserta didik anak usia dini perlu untuk menguasai keterampilan bahasa, antara lain yaitu menulis, menyimak, berbicara, dan membaca (R. Nisa et al., 2023). Anak usia dini merupakan usia awal untuk mempelajari semua hal, termasuk membaca. Kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus diperkenalkan sedini mungkin pada anak (Morrow, 2021). Oleh sebab itu, anak sebagai pemula dalam membaca perlu bimbingan terutama dalam persiapan membaca, seperti keteraturan bentuk dan pola gabungan huruf.

Ketika aktivitas membaca dilakukan, koordinasi otak dan motorik harus saling berkesinambungan satu sama lain. Dengan kata lain, anak harus sudah memiliki kematangan dua aspek yaitu, kognitif dan motorik halus. Hubungan motorik halus dengan kemampuan baca tulis anak, keduanya saling berpengaruh. Anak yang sering diberikan stimulasi motorik halus, lebih lancar ketika menulis dan membaca sedangkan anak yang jarang distimulasi sebaliknya tidak terlalu lancar (Novitasari & Utami, 2022). Perkembangan motorik sangat berkaitan dengan kognitif, seperti kekuatan koordinasi mata dan tangan yang merupakan dasar dari keterampilan membaca (Babullah, 2022).

Anak yang belum memiliki kematangan kognitif dan motorik, perkembangan membacanya terhambat. Misalnya, anak akan sulit membedakan huruf b dan d, atau p dan q. Kurang fokus dapat membuat anak mudah teralihkan dengan hal yang ada disekitarnya. Maka, penting untuk memperhatikan perkembangan kognitif dan motorik pada anak yang mulai belajar membaca.

Dengan membaca anak secara tidak langsung akan mengenal awal bunyi, mulai mampu membedakan bunyi huruf, serta dapat menghubungkan bunyi huruf satu dan yang lain menjadi suku kata (Hanifah Try Evelina et al., 2024). Namun, yang seringkali terjadi bunyi-bunyi huruf yang dilafalkan ada yang jelas dan ada yang kurang jelas (Anisawwn et al., 2022). Seperti antara huruf b dan p yang hampir terdengar sama, sehingga kesadaran fonemik merupakan hal penting dalam perkembangan membaca anak.

Beberapa ahli mengemukakan pentingnya membaca untuk anak usia dini.

Menurut Montessori anak usia dini berada dalam masa peka untuk mulai membaca (Arsy et al., 2025). Karena anak usia dini telah memiliki ketertarikan untuk membaca atau *an emerging interest in reading* dengan kata lain kesiapan membaca. Ini terjadi ketika anak berusia 4-6 tahun. Oleh karena itu, kesiapan membaca penting diperhatikan sebelum anak belajar membaca.

Kesiapan membaca penting untuk dimiliki oleh setiap anak untuk menunjang pembelajaran ke jenjang selanjutnya. Kesiapan membaca dapat dikatakan sebagai fondasi dasar sebelum anak masuk ke tahap selanjutnya. Menurut Haris, ada lima tahap perkembangan membaca yakni, (1) Kesiapan membaca. Tahap ini berada pada rentang waktu sejak anak dilahirkan hingga pelajaran membaca diberikan; (2) Membaca permulaan. Umumnya tahap ini berlangsung ketika anak mulai masuk kelas 1 SD di usia 6-7 tahun; (3) Keterampilan membaca cepat. Umumnya berlangsung ketika anak sudah duduk di kelas dua atau kelas tiga; (4) Membaca luas, yakni ketika anak sudah duduk, artinya sudah mulai duduk dengan waktu yang cukup lama, Hal ini terjadi ketika anak kelas tiga keatas; (5) Membaca sesungguhnya, ketika anak sudah lancar membaca (Arsy et al., 2025).

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kesiapan membaca merupakan tahap dasar sebelum anak belajar membaca, ketika anak mulai mengenal buku, membolak balikkan buku, melakukan aktivitas “pura-pura membaca” sampai menggunakan tiga sistem yakni grafonik, semantik, dan sintaksis. Buku sebagai salah satu alat pendukung untuk membaca menjadi penting keberadaannya di sekolah. Tugas sekolah yaitu menyediakan berbagai macam

bacaan untuk peserta didik, sehingga secara tidak langsung tugas seorang pendidik ialah menyediakan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.

Anak-anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda diantaranya, visual dan auditori serta kinestetik (Novitasari & Handoko, 2019). Menurut teori Piaget, penggunaan komunikasi pada anak usia dini melalui gambar dan cerita untuk menanamkan konsep berpikir (Rosyadi, 2020). Oleh karena itu anak-anak lebih suka melihat, mendengar dari sesuatu yang menarik perhatiannya. Buku cerita seringkali menjadi bahan yang menarik perhatian anak-anak. Terlebih lagi jika visual yang ditampilkan menarik, dan terdapat inovasi seperti suara ataupun gambar yang bergerak. Namun tidak jarang buku yang digunakan oleh pendidik hanya monoton. Yaitu hanya sekadar tulisan hitam putih yang membuat anak lama kelamaan jenuh hingga enggan untuk membaca, yang berpengaruh pada minat anak dalam membaca.

Di era serba media teknologi seperti sekarang, hampir semua hal diubah menjadi didalam layar yang bisa diakses melalui perangkat digital, salah satunya adalah buku. Buku digital atau biasa disebut *e-book* menjadi sebuah media baru. Sama halnya dengan buku cetak pada umumnya, hanya saja *e-book* disajikan dalam bentuk digital yang dapat diakses dimana saja dan menjadi media pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan ketika pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.

(Rochaendi et al., 2024). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengupayakan penyampaian informasi kepada peserta didik, sehingga dengan mudah diterima oleh peserta didik (Amelia et al., 2025). Media pembelajaran penting untuk digunakan oleh pendidik di dalam kelas. Salah satu inovasi dari pemerintah adalah penggunaan *Interactive Flat Panel (IFP)* dalam lingkungan pendidikan anak usia dini.

Interactive Flat Panel (IFP) merupakan salah satu program pemerintah untuk bidang pendidikan. *IFP* merupakan perangkat layar sentuh interaktif yang membuat penggunanya berinteraksi langsung dengan konten digital melalui sentuhan jari. Terdapat beberapa manfaat dalam penggunaan IFP saat pembelajaran di kelas, seperti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak ketika belajar, dan mendukung keterampilan digital di era modern. IFP juga dapat menjadi media dalam berbagai gaya belajar, baik visual, kinestetik dan auditori.

Penelitian ini merujuk pada penelitian (Amelia et al., 2025) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri untuk Membaca Anak) dalam Meningkatkan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Yang menarik dari penelitian ini merupakan bentuk media yang dibuat seperti permainan *spin wheel* terdapat huruf vokal dan huruf mati, serta buku seri untuk membaca anak yang terdiri dari tiga seri, seri satu, seri dua dan seri tiga. Terdapat beberapa hal yang harus dikembangkan lagi dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri untuk Membaca Anak) dalam meningkatkan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, antara lain, Pertama, Media belum memiliki interaktif yang

cukup antara media dan pengguna, seperti media hanya mengandalkan aspek visual. Sehingga kurang daya tarik terhadap anak usia dini. Kedua, Desain visual, font yang terlalu kecil, serta halaman seri yang sedikit kurang menunjang membaca permulaan anak, karena untuk anak usia dini diperlukan font yang sesuai artinya tidak terlalu besar dan kecil, serta desain visual yang monoton hitam putih. Ketiga, Serta tingkat kesulitan materi yang belum sesuai untuk anak usia 5-6 tahun.

Peneliti melakukan prasurvei di TK Ash-Shidiq pada hari kamis, 29 Januari 2026, di TK Ash-Shidiq terdapat 2 kelas di tingkat B, usia 5-6 tahun, yang berjumlah 25 anak. TK Ash-shidiq mempunyai fasilitas yang cukup baik dan keadaan sekolah yang nyaman. Setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru kelas B, peneliti mendapatkan informasi bahwasannya untuk media yang digunakan untuk kesiapan membaca anak masih buku konvensional, seperti cerita anak, dan kartu huruf. Sese kali bermain tebak kata menggunakan *flashcard*. Hal ini terjadi juga di PAUD Kusuma Bangsa bahwa media pembelajaran untuk membaca masih menggunakan buku fisik, buku cerita dan *flashcard*. Namun sejak ada *IFP (Interaktif Flat Panel)*, penggunaan media digital sering dilakukan, bahkan setiap hari membuat anak minat untuk belajar.

Peneliti melihat tiga anak sudah lancar ketika membaca suku kata, sedangkan masih banyak anak yang sulit membedakan bunyi huruf, dan masih terbalik ketika membaca huruf b dan d. Menurut penjelasan guru di kelas B anak-anak yang belum menguasai kesiapan membaca dipengaruhi beberapa faktor, seperti orang tua kurang perhatian, perhatian anak yang mudah tergoyahkan, serta

media pembelajaran yang masih monoton. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran seperti LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk pembelajaran membaca anak usia dini. Disusun dengan tampilan menarik, sehingga anak menjadi tertarik sehingga dapat mendorong minat belajar yang optimal.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kematangan aspek kognitif dan motorik anak ketika mengawali proses membaca.
2. Kemampuan anak dalam mengerti fonologis masih rendah.
3. Media pengajaran yang diterapkan belum optimal dan masih berpusat pada materi berbasis teks tanpa adanya variasi media kreatif.
4. Terbatasnya ketersediaan literatur digital yang dapat digunakan untuk stimulasi kesiapan membaca peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka diperlukan pembatasan masalah dengan tujuan supaya pembahasan tidak jauh dari topik utama, sehingga peneliti dapat fokus menjawab permasalahan yang ada. Peneliti akan berfokus pada permasalahan media pengajaran yang diterapkan belum optimal dan masih berpusat pada materi berbasis teks tanpa adanya variasi media kreatif serta kurangnya aspek kognitif dan motorik anak ketika mengawali proses membaca. Media yang dikembangkan menggunakan format digital,

sehingga dengan mudah dapat diakses melalui perangkat digital.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini.
3. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai media pendukung *reading readiness* pada anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran khususnya untuk mendukung kesiapan belajar pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru serta masukan bagi guru/pendidik tentang kesiapan membaca pada anak usia dini sekaligus dapat menyediakan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat memudahkan penyampaian materi supaya dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

b. Manfaat untuk peserta didik

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan dapat memotivasi sekaligus meningkatkan minat anak terutama dalam hal membaca buku.

c. Manfaat untuk sekolah

Setelah penelitian ini dilakukan, media pembelajaran LENTERA dapat digunakan untuk menunjang aspek kesiapan membaca pada anak usia dini di setiap sekolah.

G. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) untuk stimulasi *reading readiness* pada anak

usia dini”, spesifikasi produk untuk media pembelajaran LENTERA dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak usia dini, yakni dalam kesiapan membaca.

Berikut hasil spesifikasi produk, antarlain:

1. Penyajian materi sesuai dengan kebutuhan anak yang dapat meningkatkan kesiapan membaca pada usia 5-6 tahun.
2. Produk yang dikembangkan yakni sebuah media pembelajaran berbasis buku cerita digital yang memanfaatkan aplikasi desain yang cukup populer yakni canva.
3. Produk yang dihasilkan dapat diakses melalui perangkat digital, seperti *handphone*, computer, serta laptop.
4. Media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) berupa pengembangan media pembelajaran yang menyajikan buku cerita anak bergambar dalam bentuk dua dimensi.
5. Media pembelajaran dapat dioperasikan ketika pembelajaran menggunakan layar proyektor maupun *IFP* atau *Interactif Flat Panel* yang merupakan fasilitas baru yang diberikan pemerintah untuk setiap sekolah

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Reading Readiness* pada Anak Usia Dini

1. Pengertian *Reading Readiness*

Kesiapan membaca merupakan proses menyiapkan anak untuk membaca, mendorong anak untuk membaca serta melibatkan anak dalam aktivitas membaca (Alsaadat, 2020). Dalam mempersiapkan anak untuk membaca, diperlukan kematangan faktor mental, fisik dan sosial emosional yang nantinya akan terlibat dalam proses membaca. Kesiapan merupakan kata yang digunakan ketika sudah mampu memperoleh pembelajaran apapun di tingkat manapun.

Hakikatnya anak sudah memiliki kemampuan literasi sejak lahir dan akan terus berkembang sesuai dengan usianya (Kurnianta & Maharani, 2020) sedangkan Vygotsky mengemukakan bahwa kemampuan bahasa anak dibangun atas proses interaksinya dengan lingkungan sekitarnya (Aulina, 2019). Perkembangan literasi anak yang akan selalu dipengaruhi baik dari lingkungan sekitarnya ataupun alam bawah sadar anak.

Kesiapan membaca merupakan titik balik perubahan ketika seorang anak telah siap untuk belajar membaca, yang artinya anak tersebut sudah menguasai semua aspek kesiapan membaca sebagai dasar dalam membaca. *Schifferdecker* memaparkan bahwa kesiapan membaca merupakan titik perubahan dimana seseorang siap untuk membaca, dengan kata lain berubah dari bukan pembaca menjadi pembaca (Alsaadat, 2020). Anak-anak tidak hanya bangga kepada dirinya sendiri karena sudah belajar membaca dengan baik, tetapi anak yang

belajar membaca dengan senang hati juga dapat menjadi pembelajaran jangka panjang untuk masuk ke jenjang berikutnya.

Kalimat lain dari kesiapan membaca yakni waktu dimana anak sudah mampu untuk belajar membaca. Perkembangan pra-membaca dimulai sejak anak lahir hingga anak mulai masuk taman kanak-kanak (Wildová & Kropáčková, 2015). Di usia perkembangan ini, orang tua harus membangun kebiasaan positif anak, supaya dapat mendorong keterampilan dan kemampuan mereka dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis secara optimal. Orang tua menjadi salah satu aspek pendukung dalam kesiapan membaca anak.

2. Konsep Literasi Awal Anak

Kemampuan literasi merupakan aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini. Dengan kemampuan literasi, seseorang dapat menganalisis dan mengkritik berbagai kejadian di kehidupan sehari-hari (Novitasari & Handoko, 2019). Kemampuan literasi awal yang baik dapat berpengaruh pada ketercapaian anak di jenjang berikutnya. Literasi bagi anak usia dini tidak hanya tentang membaca dan menulis tapi lebih luas daripada itu (Maulida & Suyadi, 2021).

Perkembangan awal literasi dimulai sejak anak lahir dan berlangsung sampai masa pra sekolah (Sinaga et al., 2021). Weigel, Martin, dan Bennett membagi kemampuan literasi awal menjadi tiga yaitu pengetahuan akan tulisan (*print knowledge*), dasar menulis permulaan (*emergent writing*), dan minat membaca (*reading interest*) (Hewi et al., 2024). Literasi dasar mencakup kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, menulis, menghitung dan

membaca. Kemampuan literasi dasar berkaitan dengan kemampuan dalam menganalisa untuk memperhitungkan, menerima informasi, mengkomunikasikan, dan menggambarkan informasi berdasarkan pemahaman pribadi. *Allington* menyatakan bahwa kemampuan literasi awal dapat memprediksi kemampuan literasi pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Debra Jhonson dalam (Sinaga et al., 2021) mengemukakan bahwa perkembangan literasi awal menjadi empat tahap, antara lain:

- a. Tahap pertama, usia 1-24 bulan. Perkembangan bahasa lisan anak menjadi fondasi untuk perkembangan literasi di usia berikutnya.
- b. Tahap kedua, usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak mulai bisa diajak bicara serta memberi respon terhadap lawan bicara maupun gambarr atau buku yang sedang dibuatnya, serta mulai mengenali sekaligus memberi nama sebutan untuk sebuah simbol.
- c. Tahap ketiga, usia 3-4 tahun. Dalam tahap ini hampir semua perkembangan berkembang pesat termasuk kemampuan literasi dasar, anak mulai mengenali huruf, bunyi huruf dan mulai tertarik untuk menulis dan membaca.
- d. Tahap terakhir, usia 5 tahun. Anak mulai senang membaca buku cerita, mulai menggunakan intonasi ketika membaca buku, menyesuaikan kata demi kata dan konsep tulisan. Pada tahap ini, perkembangan menulis baru menunjukkan bunyi yang dominan, seperti huruf awal dan akhir.

Kemampuan literasi awal pada anak dapat meningkat dengan pesat ketika anak diberikan media pendukung dalam kegiatan literasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Aktivitas membacakan buku menjadi salah satu

stimulasi untuk meningkatkan kemampuan literasi anak, kegiatan bercerita, bermain peran dan sebagainya.

Dalam pendidikan literasi awal, kegiatan-kegiatan seperti bermain tebak tebakan sesuai dengan huruf depan ‘ma’ untuk ‘mandi’, bercerita dan digabung dengan permainan kreatif, mengenalkan konsep cetak pada anak, termasuk dalam pengenalan kemampuan menulis dan membaca (Choi et al., 2017). Kemampuan literasi awal dapat diartikan juga kemampuan untuk mengetahui huruf dan bunyi huruf, konsep dari tulisan yakni kaidah membaca, arah membaca serta struktur dari buku.

3. Komponen *Reading Readiness*

Keadaan dimana kemampuan anak telah sesuai dengan kemampuan yang diharapkan disebut dengan kesiapan dalam pembelajaran membaca anak usia dini. Kemampuan yang diharapkan yaitu kemampuan membaca permulaan. Oleh sebab itu, kesiapan membaca menjadi penting sebelum dilakukannya aktivitas membaca permulaan, seperti memahami dan membunyikan rangkaian huruf menjadi kata- kata sederhana.

Perkembangan literasi awal pada anak usia dini mencakup berbagai komponen yang saling berkaitan, meliputi kesadaran fonologis, pengetahuan huruf, konsep tentang cetakan, kosakata serta pemahaman narasi (Jones & Christensen, 2022). Terdapat beberapa ketrampilan dasar yang menjadi fondasi dalam pembelajaran membaca, antara lain:

a. Kesadaran Fonemik

Kesadaran fonemik termasuk dalam empat tingkat perkembangan

dalam kesadaran fonologis, yang diantaranya (1) kesadaran kata, (2) kesadaran suku kata, (3) kesadaran awal-akhir dan (4) kesadaran fonemik. Fonemik merupakan cabang linguistik yang mempelajari fonem, yakni unit paling kecil dalam suatu bahasa yang dapat membedakan makna kata (Hanifah Try Evelina et al., 2024). Fonemik mempelajari kumpulan fonem dalam suatu bahasa serta menganalisis bagaimana macam-macam bunyi mempengaruhi makna dan komunikasi. Retnaningrum dalam (Hanifah Try Evelina et al., 2024) mengatakan fonemik membantu perubahan kecil dalam bunyi seperti perbedaan antara bunyi /p/ dan /b/ dalam kata “paku” dan “baku” dalam bahasa Indonesia. Kesadaran fonemik merupakan indikator kuat dalam keberhasilan kemampuan membaca dan mengeja jangka panjang.

b. Fonik

Fonik dan kesadaran fonemik memiliki perbedaan. Kesadaran fonemik fokus utamanya yaitu fonem atau bunyi lisan yang di dengar oleh telinga, sedangkan fonik lebih fokus terhadap hubungan bunyi lisan dengan simbol tulisan. Fonik merupakan jembatan yang menghubungkan huruf yang tertulis dengan pelafalan suara (Husna Muthiah Tsabitah & Arifin, 2023). Oleh sebab itu keterampilan fonik menjadi penting dalam kesiapan membaca pada anak. Penggunaan fonik dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) membantu anak memahami struktur bunyi dalam bahasa, membentuk dasar kata baru yang kuat dan (2) efektif untuk anak yang memiliki gaya belajar auditori serta kinestetik. Fonik berbeda dengan metode ejaan. Ejaan yakni membaca dengan mengeja huruf per huruf, seperti *ka-u-te-*

u, dibaca kutu. Sedangkan fonik lebih mengenal bunyi yang disatukan, seperti /k/ - /u/ - /t/ - /u/ yang satukan menjadi kutu.

c. Kosakata

Kosakata berarti penguasaan nama-nama benda yang ada di sekelilingnya, serta pemahaman arti dari kata yang sering digunakan dalam keseharian (Fatimah et al., 2024) Semakin sering anak berinteraksi dengan orang, benda yang ada di lingkungan sekitarnya, semakin banyak pula kosakata baru yang dapat diterima anak. Lambat laun anak akan otomatis paham dengan kosakata yang sering didengarnya. Ini berkaitan dengan pemahaman anak.

d. Pemahaman

Anak yang sudah terbiasa mendengar, memahami serta mengucapkan serangkaian kata yang berbentuk kalimat akan mengerti bahwa setiap kata memiliki makna atau maksud tertentu. Keterampilan dalam memahami cerita yang dibacakan oleh orang lain termasuk dalam keterampilan pemahaman. Dengan sering mendengar, dan mengutarakan kembali suatu cerita dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

e. Konsep teks

Konsep teks atau *print concept* merupakan pengetahuan tentang cara membaca suatu teks, karena setiap bahasa memiliki tata cara masing-masing ketika dibaca. Di Indonesia tata cara membaca mulai dari sebelah kiri ke kanan, atas ke bawah. Selain itu, konsep teks juga meliputi bagaimana mengetahui konsep 'kata' yang ditulis menggunakan spasi dan susunan dari

beberapa huruf, sedangkan 'kalimat' merupakan rangkaian kata yang diakhiri titik. Byrnes & Wasik (Adelani, 2021) dalam mengatakan bahwa terdapat sebuah penelitian yang menguji kemampuan prediktif beberapa aspek kesiapan membaca terhadap kemampuan membaca di masa depan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan huruf, kalimat lisan, konsep teks, kosakata dan fonik serta fonemik memiliki prediktif yang tinggi.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Reading Readiness*

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kesiapan membaca pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan (Khaing, 2023) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan membaca, terbagi menjadi dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

1) Faktor biologis

Setiap anak yang lahir dilengkapi kemampuan alami untuk menguasai bahasa. Seperti yang dikemukakan oleh Vygotsky mengenai kemampuan bahasa merupakan bawaan anak sejak lahir, *language acquisition devives (LAD)*. Terdapat tiga sistem dalam diri anak yang dapat membantu untuk memperoleh bahasa, yaitu otak, alat untuk mendengar yakni telinga, dan mulut sebagai alat ucap (Apriyani, 2025) Menulis dan membaca merupakan kerja dari sistem syaraf sebelah kiri.

2) Faktor intelegensi

Intelegensi merupakan kemampuan anak dalam berpikir. Intelegensi tidak bisa dilihat secara langsung, artinya abstrak. Anak yang memiliki

intelegensi tinggi cenderung cepat, lebih banyak dan lebih bervariasi bahasanya daripada anak-anak yang mempunyai intelegensi sedang atau rendah.

3) Faktor motivasi

Motivasi terdapat dua sumber, yaitu dari dalam atau dari luar diri anak. Makan, minum, bahasa merupakan kebutuhan dasar setiap orang. Tujuannya untuk berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Itu termasuk motivasi dari dalam diri. Motivasi dari luar, yaitu dorongan anak untuk belajar bahasa, karena merasa diterima, direspon dengan baik, dan dipuji oleh orang lain. Hal ini merupakan dorongan dari luar diri anak.

b. Faktor eksternal

1) Faktor lingkungan sosial

Komunikasi merupakan tujuan belajar bahasa. Anak usia dini mendapat bahasa dari lingkungan disekitarnya tidak diturunkan secara genetis atau keturunan. Lingkungan keluarga dan masyarakat merupakan salah satu faktor dalam pemerolehan bahasa anak. Terdapat beberapa cara untuk memberikan dukungan anak dalam belajar bahasa (Apriyani, 2025) antara lain:

- a) Bahasa semang (*motherese*) yakni, menyederhanakan bahasa orang tua ke dalam bentuk bahasa anak kecil.
- b) Parafrase, yaitu mengungkapkan kembali yang diucapkan anak namun dengan cara yang berbeda.
- c) Menegaskan kembali (*enhoing*) yakni mengulang apa yang dikatakan

oleh anak, terlebih ketika apa yang dikatakan anak tidak lengkap atau tidak sesuai dengan yang dimaksud.

- d) Memperluas (*expanding*), yakni mengatakan kembali apa yang dikatakan anak namun dalam bentuk bahasa yang lebih luas.
- e) Menamai (*labeling*), yaitu mengidentifikasi nama benda benda yang ada disekitarnya, seperti mainan, gambar dan sebagainya.
- f) Penguatan (*reinforcement*) yakni memberi respon positif terhadap perilaku bahasa anak, dengan bertepuk tangan, atau dengan pujian.
- g) Pemodelan (*modelling*) yakni contoh berbahasa yang dilakukan orang tua atau orang disekitarnya.

5. Prinsip *Reading Readiness*

Kesiapan membaca berbeda dengan memaksa anak untuk bisa membaca secepat mungkin, namun membangun fondasi anak dalam membaca yaitu dengan cara memperhatikan ketika anak berbicara, bercerita, memperhatikan simbol atau sesuatu yang menarik untuk dirinya, dan sebagainya. Beberapa prinsip dalam kesiapan membaca, yaitu:

a. Kematangan neurologis dan fisik

Neurologis dan fisik saling berkaitan satu sama lain. Landasan dalam kemampuan membaca ialah kognitif (Iskandar et al., 2021) Bagian dalam kemampuan membaca merupakan gabungan dari diskriminasi visual dan auditori. Penting untuk dikenalkan konsep simbol, persepsi visual dan auditori. Selain aspek neurologis, perlu kematangan aspek fisik sebagai dasar

sebelum membaca. Motorik halus berperan dalam menulis, membolak-balikan buku dari kanan ke kiri, serta menelusuri suku kata di dalam sebuah buku.

b. Kesadaran fonemik (*phonemic awareness*)

Bahasa lisan secara tidak langsung lebih dulu dipahami oleh anak dibandingkan dengan bahasa tulisan. Bahasa lisan terdiri dari bunyi yang bermakna yaitu fonem. Dalam mengenalkan bunyi yang bermakna, anak perlu dilatih berulang-ulang mengenai kesadaran fonemik. Kesadaran fonemik tentang menghubungkan bunyi yang didengar dengan simbol dalam bentuk cetak yang disebut grafonik, serta mencocokkan bunyi yang didengar dengan makna yang diketahui disebut fonemik (Hanifah Try Evelina et al., 2024).

c. Kosakata

Anak yang sering terpapar dengan percakapan sehari-hari, saling mendengar, dan bercerita akan lebih banyak mengenal kosakata baru. Bahasa lisan merupakan dasar untuk bahasa tulis.

d. Konsep tulisan (*Print awareness*)

Sebelum belajar membaca, anak harus dikenalkan sebuah buku atau tulisan sebelum mengeja. Anak diberitahu bahwa tulisan dibaca dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah. Membolak-balik buku dari kanan ke kiri, memperkenalkan arti dari simbol-simbol yang ada didalam buku.

e. Motivasi dan minat

Tahap kesiapan membaca sangat dipengaruhi emosi anak terhadap

buku. Penting sebagai orang tua menyelipkan kegiatan membaca, bercerita sehingga anak merasa kegiatan tersebut menyenangkan. Dengan begitu anak melihat kegiatan sebagai kesenangan bukan beban. Jauhi melakukan pemaksaan kepada anak untuk membaca, karena akan berpengaruh pada proses belajar membaca anak.

6. Tahapan *Reading Readiness*

Perkembangan membaca anak tidak langsung terjadi namun melewati beberapa tahapan. Berdasarkan beberapa penelitian *Goodman, Harse et al, Smith, Taylor, Teale and sulzby* (Darnis, 2018) terdapat tahapan perkembangan membaca dini yaitu:

a. Tahap fantasi (*Magical stage*).

Di tahap ini anak mulai belajar untuk menggunakan buku, mulai tertarik dengan buku dengan membolak-balik buku, dan sering membawa buku favoritnya.

b. Tahap pembentukan konsep diri (*Self concept stage*).

Pada tahap ini, anak melihat dirinya sendiri sebagai seorang “pembaca” dan mulai memperhatikan partisipasinya dalam aktivitas membaca, seperti pura pura membaca buku, dan mengartikan gambar menggunakan bahasanya sendiri.

c. Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*).

Pada tahap ini anak mulai menyadari isi buku tidak hanya terdapat gambar, namun juga tulisan dalam halaman buku. Anak mulai menghubungkan kata-kata dengan artinya, dan mulai mengenal alfabet.

d. Tahap pengenalan membaca (*Take Off Reader Stage*).

Di tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem tanda yaitu grafis, semantic dan gramatikal. Anak-anak terdorong untuk membaca, mengingat tulisan dalam buku, serta mulai mengenali tanda-tanda yang ada disekitarnya, seperti papan iklan, spanduk dan sebagainya.

e. Tahap membaca lancar (*Independent reader stage*)

Tahap terakhir ketika anak mulai lancar membaca buku, anak dengan mudah membaca berbagai jenis buku yang ada.

B. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala hal yang digunakan oleh pengirim (orang yang ingin menyampaikan pesan atau informasi) untuk disampaikan ke penerima (orang yang menerima pesan atau informasi). Media pembelajaran ialah segala hal yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik di dalam kelas. Terdapat dua kata yang memiliki makna media pembelajaran, yaitu pertama, pesan atau materi yang akan disampaikan dan kedua, sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi (Cahyadi, 2019).

Media merupakan teknologi yang dapat digunakan untuk membawa pesan yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik (Syarifuddin & Utari, 2022). Pesan dalam konteks ini artinya materi yang akan dipelajari. Media sebagai alat yang penting untuk efektivitas dalam proses pembelajaran dan dapat memudahkan guru dalam

proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media mempunyai fungsi serta manfaat yang sangat penting untuk membantu berjalannya proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran mempunyai fungsi (Syarifuddin & Utari, 2022) antara lain:

a. Media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Media pembelajaran dapat disebut sebagai sumber belajar. Sumber belajar memiliki ruang yang sangat luas, seperti pesan, orang, alat dan masih banyak lagi, sehingga media pembelajaran termasuk dalam ruang lingkup tersebut (Astuti & Aziz, 2019).

b. Fungsi manipulatif

Media berfungsi manipulatif yakni dapat menampilkan kembali kejadian dengan ukuran, bahan, yang berbeda sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Misalnya mengubah warna, bentuk dan sebagainya.

c. Fungsi Psikologis

Media sebagai fungsi psikologis, diklasifikasikan menjadi berbagai fungsi, antara lain:

1) Fungsi atensi.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran menjadi kunci tersampai tidaknya materi pada anak.

2) Fungsi afektif.

Artinya menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan serta

penolakan anak terhadap sesuatu. Dengan adanya media pembelajaran, kesediaan dalam menerima pembelajaran serta perhatian akan tertuju pada materi berikutnya.

3) Fungsi kognitif.

Anak belajar menggunakan media pembelajaran dikenalkan dengan bentuk-bentuk yang mewakili objek nyata. Misalnya hewan, benda dan hal yang ada disekitarnya.

4) Fungsi imajinatif.

Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu meningkatkan imajinasi anak.

5) Fungsi motivasi.

Dengan adanya media pembelajaran dapat mendorong minat belajar anak supaya aktif ketika proses pembelajaran.

6) Fungsi sosio-kultural.

Adanya media pembelajaran dapat membuat pengalaman, dan memberikan stimulasi yang sama pada semua anak. Dengan demikian setiap anak tidak dibeda-bedakan.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut (Nurseto, 2012) antara lain:

- a. Mempersamakan sudut pandang anak. Dengan melihat objek yang sama, diberikan pengalaman yang sama, maka anak akan memiliki sudut pandang yang sama.
- b. Media pembelajaran dapat menjelaskan secara nyata mengenai konsep

abstrak. Misalnya ketika menjelaskan tentang angin, terbentuknya awan dan sebagainya.

- c. Dapat menampilkan sesuatu yang sulit untuk diperlihatkan ketika proses pembelajaran. Misalnya menggunakan gambar semut, binatang-binatang buas, dan sebagainya.
- d. Peserta didik menjadi lebih aktif ketika terdapat hal baru yang mereka baru jumpai.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar dalam (Simamora, 2022) antara lain:

- a. Menumbuhkan semangat anak untuk belajar.
- b. Menjadikan pembelajaran lebih mudah dimengerti oleh anak.
- c. Memungkinkan implementasi metode pembelajaran yang bervariasi sehingga anak tidak jenuh ketika proses belajar.

3. Media Buku Digital

Buku merupakan salah satu hal penting yang digunakan dalam pendidikan. Buku berisi kumpulan kertas yang ukurannya sama panjang, lalu dijilid. Di era teknologi seperti sekarang, buku tidak hanya berbentuk cetak namun juga digital. Buku digital atau disebut juga *electronic book (e-book)* merupakan buku namun dalam bentuk elektronik yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, *handphone* dan sebagainya (Ruddamayanti, 2019). Anak-anak lebih mudah menangkap maksud dari makna menggunakan gambar dan tulisan (Richard E Meyer, 2021). Buku elektronik merupakan sebuah buku konvensional pada umumnya, namun

memiliki inovasi baru didalamnya seperti terdapat video, animasi, dan suara(Korat, 2010). Terdapat beberapa format buku digital yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, antara lain:

1. PDF

Format ini mempunyai kelebihan dalam hal format, yakni siap dicetak. Bentuk format ini seperti buku pada umumnya.

2. JPEG

Format ini sering kita jumpai pada gambar atau foto yang memiliki ukuran besar. Format ini digunakan pada buku elektronik yang memiliki banyak teks, dan gambar seperti buku komik pada umumnya.

3. Docx

Format ini sering ditemui pada format *microsoft word*. Format ini banyak digunakan, karena ukuran file lebih kecil dan banyak orang menggunakan *microsoft word*.

4. HTML

Format ini merupakan format yang sering digunakan pada *web browser*. Dalam format ini, gambar dan teks dapat diakomodasi, namun bila dicetak terkadang tidak sesuai dengan tampilan yang ada di layar monitor.

Terdapat beberapa jenis buku digital yakni buku berbentuk PDF dan bentuk audio. Buku PDF berbentuk seperti buku cetak biasa yang berisi tulisan ataupun ilustrasi. Sedangkan buku audio merupakan buku yang dibacakan oleh orang, sehingga pembaca dapat mendengarkannya.

Media buku cerita sudah banyak dikembangkan melalui penelitian, salah satunya media SUMA atau Seri Membaca untuk anak usia 5-6 tahun yang disusun oleh Amelia bersama teman temannya pada tahun 2025 (Amelia et al., 2025). Terdapat beberapa hal yang menarik dari media SUMA, antara lain (1) Buku SUMA difokuskan untuk pengenalan huruf dan suku kata dasar; (2) Mengenalkan hubungan antara huruf dan bunyi; (3) Dilengkapi ilustrasi yang menarik tanpa terlalu banyak distraksi. Media SUMA tidak berdiri sendiri melainkan terdapat alat peraga edukasi yang dikenal dengan lingkaran suku kata. Media SUMA dirancang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tertera dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014.

4. Fungsi Buku Digital

Ada beberapa fungsi buku digital (Ruddamayanti, 2019) antara lain:

- a. Sebagai media yang menyebarkan informasi. Buku digital sangat mudah untuk disebarluaskan dibanding buku konvensional pada umumnya. Seseorang dapat menjadi penulis, penerbit bukunya sendiri dengan mudah.
- b. Media digital sebagai salah satu alternatif sumber belajar. Hal ini berbeda dengan buku konvensional pada umumnya. Buku digital lebih dapat memuat banyak konten, serta penyajian yang lebih menarik.

5. Kelebihan dan Kekurangan Buku Digital

Seperti halnya buku konvensional pada umumnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan, buku digital juga memiliki kelebihan serta kekurangan. Kelebihan buku digital, antara lain:

a. Lebih praktis dan mudah dibawa

Buku digital dapat diakses baik secara *online* maupun ketika luring asalkan sudah diunduh, sehingga buku digital dapat diakses di mana saja, dan karena berbentuk *file* maka mudah untuk dibawa kemana mana.

b. Lebih ramah lingkungan

Buku digital merupakan buku yang berbentuk *file* dalam perangkat digital, sehingga tidak memerlukan kertas sebagai bahannya. Oleh sebab itu, buku digital lebih ramah lingkungan.

c. Tahan lama

Buku elektronik merupakan buku yang bertahan lama atau bahkan abadi, selama data disimpan dengan aman. Berbeda dengan buku konvensional pada umumnya yang dapat mudah rusak, hilang, sobek hingga berjamur.

d. Lebih murah

Buku digital lebih murah dibandingkan dengan harga buku pada umumnya, karena buku digital tidak melalui proses percetakan dan penerbitan yang membutuhkan biaya besar. Banyak buku digital tersedia gratis baik di aplikasi ataupun di web tertentu.

e. Mudah untuk didistribusikan

Pendistribusian *e-book* dapat dilakukan dengan mudah, hanya dengan internet. Berbeda dengan buku konvensional pada umumnya yang harus menunggu beberapa hari ketika membeli di *marketplace*, atau pembeli pergi ke toko bukunya langsung. *e-book* dapat dibeli lalu beberapa

menit langsung dapat dibaca.

Selain memiliki keuntungan, buku digital juga memiliki kekurangan terlebih untuk anak usia dini, antara lain:

a. Paparan blue light dan kesehatan mata

Adanya paparan *blue light* dari layar, dapat menyebabkan mata kering dan tegang. Cahaya biru itu dapat menghambat siklus tidur pada anak, karena cahaya biru menghambat produksi melatonin yang mengatur siklus tidur.

b. Distraksi fitur interaktif

Buku digital dilengkapi fitur interaktif, seperti lagu, suara dan animasi yang sering kali membuat anak menjadi salah fokus tujuan penggunaan *e-book*. Ini berpengaruh pada fokus dan juga pemahaman anak.

c. Risiko ketergantungan layar (*screen addiction*)

Mengenalkan perangkat digital tanpa ada batasan yang ketat dapat membangun kebiasaan anak untuk bergantung dengan *gadget*. Oleh karena itu penting ketika menggunakan *e-book* diperlukan pendampingan yang aktif.

6. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk media belajar berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran (Rochaendi dkk., 2024)

antara lain:

a. Prinsip kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai dalam proses.

b. Prinsip keterlibatan aktif anak ketika pembelajaran menggunakan media.

Media pembelajaran penting digunakan ketika pembelajaran untuk meningkatkan interaksi anak selama proses pembelajaran. Vygotsky mengungkapkan bahwa anak yang aktif terlibat ketika proses pembelajaran lebih kritis ketika belajar. Media pembelajaran yang baik merupakan media yang memstimulasi anak untuk berpikir kritis serta mengeksplorasi konsep baru.

c. Prinsip keterbacaan dan keterpahaman sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran.

Terutama media pembelajaran yang berbasis teks dan visual. Penggunaan bahasa yang sederhana, serta penyusunan teks yang jelas disertai visual dan desain yang pas tidak terlalu ramai atau kosong akan membuat siswa tidak membingungkan ketika media pembelajaran digunakan. Penggunaan warna, jenis huruf dan tata letak pun harus diperhatikan secara seksama. Selain itu penting untuk memperhatikan ketepatan kata dan kalimat (Indrayatti, 2020).

d. Prinsip estetika dan desain visual.

Penting untuk sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang disusun dengan mempertimbangkan unsur estetika tidak hanya dapat menarik

visual anak, tetapi juga membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan elemen bentuk, warna serta tata letak harus diperhatikan secara detail untuk menarik daya tarik anak ketika proses pembelajaran.

e. Prinsip aksesibilitas dan interaktivitas.

Media interaktif harus dapat diakses oleh semua siswa dan harus ramah, termasuk anak yang memiliki kebutuhan khusus. Media digital untuk anak berkebutuhan khusus, untuk anak yang memiliki disabilitas dalam pendengaran dengan menyediakan audio. Media interaktif dapat melibatkan anak untuk aktif ketika pembelajaran, serta memberikan umpan balik langsung kepada anak.

7. Buku cerita bergambar

Cerita merupakan salah satu cara efektif untuk menanamkan pesan moral untuk anak-anak usia 4-6 tahun yang belum dapat memahami konsep abstrak (Efendy, 2023). Salah satu media yang digunakan yaitu buku cerita bergambar. Keuntungan menggunakan cerita bergambar yaitu adanya gambar yang menyertai cerita, dimana dapat membantu anak-anak yang belum lancar membaca untuk memahami isi cerita (L. Nisa et al., 2018). Terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam menyusun cerita bagi anak usia dini, yaitu:

- a. Tema yaitu ide utama cerita dan menjadi dasar bagi perkembangan cerita, dan dalam perancangan buku cerita ini.
- b. Latar yakni latar waktu, latar tempat, serta latar suasana terjadinya peristiwa yang diceritakan.
- c. Tokoh adalah subjek yang melakukan atau mengalami kejadian yang terjadi.

- d. Alur yaitu rangkaian kejadian. Alur pada rancangan buku cerita disusun sederhana untuk menampilkan cerita keseharian anak.
- e. Gaya bahasa yang digunakan dalam cerita harus memperhatikan karakteristik anak usia 5-6 tahun.
- f. Format buku cerita berisi tampilan buku cerita yang akan disajikan seperti berupa gambar, halaman, ilustrasi, pemilihan huruf, kombinasi warna, tata letak serta ikon yang akan ditampilkan.

C. Kajian yang relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan variabel dan jenis penelitian yang sama, antara lain:

1. Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri membaca untuk Anak) dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak usia 5-6 tahun (Amelia et al., 2025). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas, terjangkau serta bermanfaat untuk pendidikan anak usia dini.
2. Penelitian Media *Big Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini oleh (Antariani et al., 2021) Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan media *big book* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE dalam pengembangan produk. Dari hasil penelitian, bahwa pengembangan *big book* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini mendapat hasil validitas yang tinggi

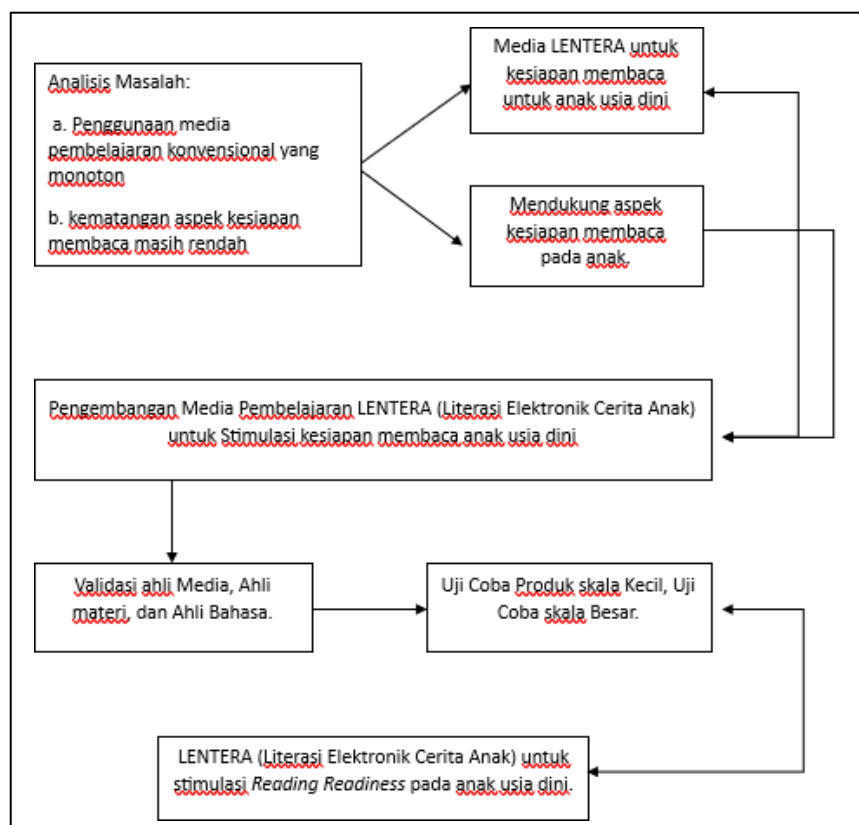
sehingga media *big book* layak digunakan ketika pembelajaran di kelas.

3. Penelitian Pengembangan *e-book* menggunakan Aplikasi *Book Creator* berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar oleh (Retno Palupi et al., 2022) Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis QR code. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangannya. Hasil dari penelitian ini, produk *e-book* mendapat presentase 84,15% sedangkan ahli materi sebesar 86,5% sangat valid.
4. Penelitian *Reading Readiness Amongst Preschool Children* in Pekanbaru Riau oleh (Majzub & Kurnia, 2010) mengenai keterampilan kesiapan membaca berdasarkan jenis kelamin, jenis Taman Kanak-Kanak dan latar pendidikan orang tua. Beberapa aspek yang dikaji yaitu kosakata, pendengaran, diskriminasi visual dan membaca mekanis. Penelitian ini menggunakan alat tes kesiapan membaca. Data dianalisis menggunakan ANOVA dan Uji-t, hasilnya tidak ada perbedaan dalam kesiapan membaca berdasarkan jenis kelamin, namun terdapat perbedaan berdasarkan jenis taman kanak-kanak dan latar pendidikan orang tua.
5. Penelitian Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Dalam Perspektif Analisis *Reading Readiness* oleh (Yani, 2019). Menganalisis kesulitan membaca permulaan disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor fisik, psikologis, jenis kelamin, pengetahuan, dan sosial-budaya. Objek penelitian ini seorang anak berinisial TH berusia 4 tahun. Metode yang

digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan hasil bahwa kesulitan membaca disebabkan karena anak belum memiliki kesiapan dalam membaca, seperti mengenal warna dasar, mengenal huruf, mengenal angka, pura pura membaca dan menulis nama sendiri.

Dari lima penelitian diatas, tiga penelitian menggunakan model penelitian yang sama yaitu ADDIE dengan variabel membaca permulaan pada anak usia dini. Sedangkan, dua penelitian terakhir memiliki persamaan mengenai *reading readiness* pada anak usia dini.

D. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) untuk stimulasi *reading readiness* pada anak usia dini. Media pembelajaran LENTERA merupakan buku elektronik yang berisi cerita dan gambar. Media LENTERA memiliki beberapa kelebihan, salah satunya mudah terjangkau dan praktis untuk digunakan ketika pembelajaran. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui layak atau tidaknya pengembangan media pembelajaran LENTERA untuk stimulasi *reading readiness* pada anak usia dini. Adapun kerangka berpikir penelitian pada bagan berikut ini.

E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian di atas, maka hipotesis pada penelitian ini terdiri dari tiga hipotesis. Ketiga hipotesis tersebut diantaranya:

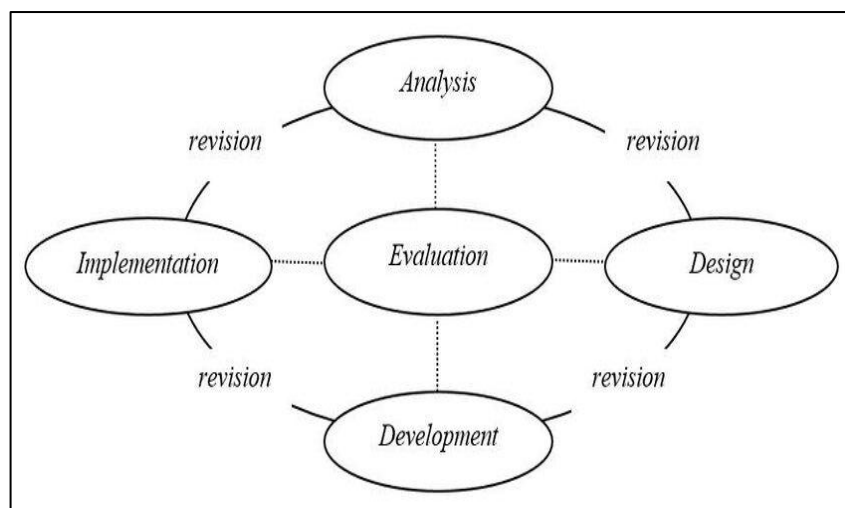
1. Kondisi awal anak usia dini kelas B di TK Ash Shidiq dalam aspek membaca belum menarik dan belum sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Bahan ajar yang dikembangkan berupa *flipbook* cerita bergambar yang mampu menstimulasi *reading readiness* pada anak.
3. Guru dan anak merespon dengan baik terhadap media LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) yang dikembangkan oleh peneliti.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut (Antariani et al., 2021). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) untuk stimulasi *reading readiness* atau kesiapan membaca pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisi (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), and Evaluasi (*Evaluation*). Model pengembangan ADDIE dipelopori oleh Dick and Carry (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021) seperti bagan berikut.



Gambar 3. 1 Model ADDIE

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ash Shidiq, yang beralamat di Jl. Kemerdekaan No.112 Desa Kuripan Kidul, Kec. Kesugihan, Kab. Cilacap. Waktu penelitian dilakukan sejak bulan Januari hingga Juni 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Sugiyono, 2022) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi tersebut, dengan kata lain sampel merupakan unit dari populasi. Populasi dalam penelitian ini merupakan semua siswa yang beradi di TK Ash Shidiq yang berada di Desa Kuripan Kidul.

Tabel 3. 1 Populasi penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah siswa usia 5-6 tahun
1.	TK Ash-Shidiq	25 Anak

D. Teknik Uji Validitas dan Realibilitas

1. Uji Validitas

Validitas dalam sebuah penelitian yaitu jika terdapat kesamaan antara data yang sudah terkumpul dengan data yang ada di lapangan atau obyek penelitian (Sugiyono, 2022). Uji Validitas adalah pengujian untuk melihat apakah suatu instrument tersebut valid atau tidak. Dalam pengukuran instrument digunakan rumus: (tersaji di halaman 54).

$$r = \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi

N : jumlah responden

X : skor item

Y : skor total

Kriteria pengujian validitas yaitu instrument dikatakan valid jika nilai korelasi (r_{hitung}) > r_{tabel} dengan tingkat signifikansi (α) 5% atau 0,05 (Sugiyono, 2022).

2. Uji Reliabilitas

Penelitian yang reliabel bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrument yang reliabel merupakan instrument yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama dapat menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2022). Uji reliabilitas untuk mengukur lembar validitas angket peserta didik. Uji reliabilitas instrument menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengukur konsistensi jawaban pada skala Likert, antara lain:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabilitas

k : cacah butir

S_i : variasi skor butir

S_t : varians total responden

Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's Alpha* dengan tingkat signifikan yang digunakan dalam hal ini 60% atau 0.6 (Azizah & Chalimatusadiah, 2025).

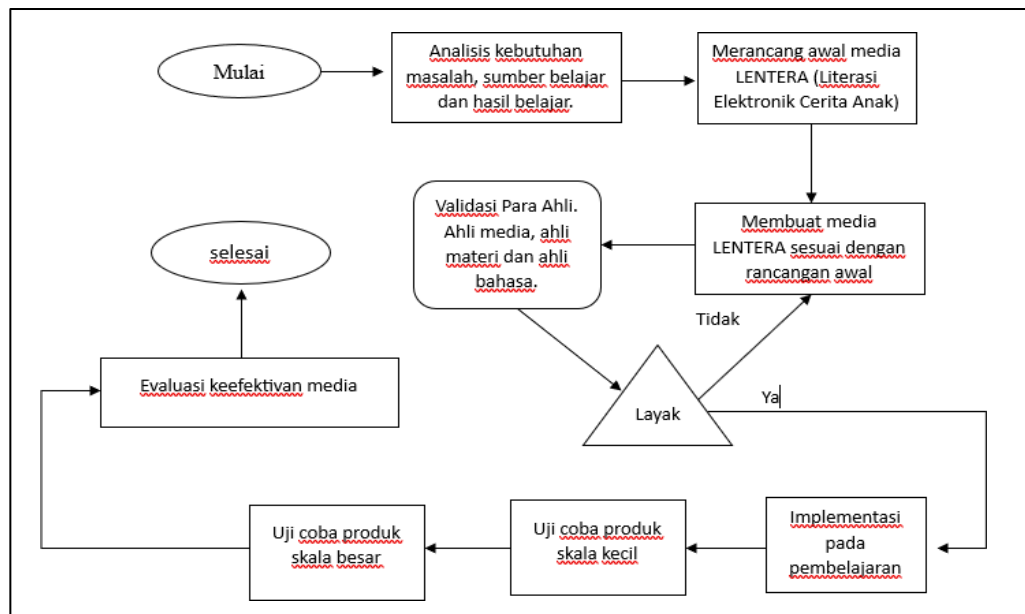
E. Desain dan Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Berikut penjabaran dari masing-masing tahapan model ADDIE yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Tabel 3. 2 Desain dan Prosedure Pengembangan

Tahapan	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Analyze</i> (Analisis)	Menganalisis dan mengetahui permasalahan yang ada.	Kesimpulan analisis.
	Menganalisis sasaran pengguna media.	
	Menganalisis konten atau materi yang digunakan.	
	Menganalisis perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media.	
	Menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar, serta tujuan pembelajaran. Produk yang dikembangkan mengacu pada kesiapan membaca anak usia dini.	

<i>Design (Desain)</i>	Membuat rancangan atau desain awal produk yang akan dikembangkan.	Produk awal
	Menentukan tata letak kasar.	
	Menentukan materi konten.	
	Menentukan aktivitas yang akan ada di dalam produk.	
<i>Development (Pengembangan)</i>	Membuat produk yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan desain awal.	Instrumen penilaian produk media yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
	Melakukan validasi ahli terkait produk yang akan dikembangkan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.	
Tahapan	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Implementation (Implementasi)</i>	Menguji produk yang telah dibuat dan memperoleh penilaian produk dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.	Produk yang telah dirancang.
	Dilakukan uji coba produk dalam skala kecil.	
	Melakukan revisi produk setelah dilakukan uji coba produk dalam skala kecil.	
	dilakukan Uji coba produk dalam skala besar.	
	Selama uji coba produk dilakukan penilaian aktivitas anak selama menggunakan produk.	
<i>Evaluation (Evaluasi)</i>	Melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.	Evaluasi dan hasil akhir produk.
	Pelaporan dan penyelesaian penelitian.	



Gambar 3. 2 Alur Pengembangan

F. Uji Coba Produk

Penelitian pengembangan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) ini merupakan penelitian yang dilakukan perorangan dan peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam kegiatan uji coba ini produk yang dikembangkan mendapatkan saran dan masukan. Saran dan masukan dari responden akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan (Sugiyono, 2022). Uji coba sebuah produk harus melalui beberapa tahap sebelum menjadi sebuah produk seutuhnya (Benny A. Pribadi, 2020), antara lain:

a. Uji ahli

Dalam penelitian ini uji ahli yang dimaksud yaitu uji ahli media, uji ahli materi dan uji ahli bahasa. Sebelum media pembelajaran digunakan dalam

pembelajaran di kelas, diperlukan pengujian oleh para ahli. Para ahli disini yaitu orang-orang yang sudah memiliki kemampuan dalam bidangnya, baik itu media, materi dan bahasa, salah satunya dosen.

b. Uji Satu-satu

Setelah produk media diuji oleh para ahli, diperlukan pendidik yang ada di lapangan untuk menguji. Pada tahap ini, sudut pandang pendidik dan anak yang dijadikan dasar penilaian. Tujuannya untuk melihat kekurangan ketika digunakan. Kesimpulan penilaian dan revisi dilakukan kembali untuk menyempurnakan produk media. Diperlukan 3 anak dan 1 pendidik dari tiap sekolah.

c. Uji coba kelompok kecil

Dalam tahap ini, jumlah anak sedikit lebih banyak dari tahap sebelumnya, yaitu 6 anak dan 1 pendidik untuk mengidentifikasi kekurangan produk.

d. Uji lapangan

Uji lapangan merupakan tahap akhir dari uji coba produk, yakni dalam skala yang lebih besar. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mendapat masukan, saran untuk perbaikan media yang dikembangkan. Jumlah anak lebih banyak dari tahap sebelumnya, yaitu 15 anak dan 1 pendidik dari tiap sekolah.

Jika produk sudah melewati ketiga uji coba ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, maka produk dapat dikatakan layak dan tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Variabel merupakan suatu hal

yang penting untuk diketahui ketika ingin melakukan penelitian (Sugiyono, 2022). Oleh sebab itu, peneliti harus sudah paham betul mengenai variabel yang ingin diteliti.

G. Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA untuk stimulasi *reading readiness* pada anak usia dini yakni media LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) dan *reading readiness* atau kesiapan membaca.

a. LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak)

LENTERA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media buku cerita digital yang berisi aspek-aspek yang harus dikuasai anak sebelum membaca formal dalam bentuk cerita anak. Didalamnya mengandung aspek tahap kesiapan membaca atau pra-membaca. ini dilengkapi gambar, teks bacaan, latihan soal, cara penggunaan dan sebagainya. *e- book* cerita ini disusun menjadi media yang interaktif sehingga terjadi komunikasi dua arah antara anak dan guru.

b. *Reading readiness*

Kesiapan membaca penting menjadi fondasi tahap membaca anak sebelum anak belajar membaca secara formal. Terdapat beberapa keterampilan dasar dalam (Adelani, 2021) kesiapan membaca yakni kosakata, keterampilan bicara dan pemahaman, identifikasi huruf, kemampuan fonik dan fonemik, konsep teks, kemampuan visual dan motorik. Ketika anak sudah menguasai keterampilan dasar, maka anak sudah dapat belajar

membaca formal yang didasari keinginan anak maupun orang tua.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting untuk sebuah penelitian, karena tujuan dari sebuah penelitian ialah mendapatkan data. Instrument pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, antarlain: observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Beberapa penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

a. Observasi

Metode observasi sering disebut juga metode mengamati. Dalam menjadi seorang pengamat, harus jeli dalam melihat proses kejadian di lapangan. Metode observasi yang digunakan peneliti adalah pengamatan langsung terhadap proses belajar di kelas B saat pembelajaran berlangsung. Metode ini dilakukan sebagai bahan awal peneliti memperoleh data dan informasi mengenai permasalahan pembelajaran di tempat penelitian.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data ini dilakukan secara lisan dan tatap muka secara individual yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan yang perlu diteliti. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas B di sekolah TK Ash shidiq berbeda untuk mengetahui mengenai permasalahan dan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

c. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner berupa daftar pertanyaan atau pernyataan topik tertentu (Sugiyono, 2022) Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas B dan peserta didik. Angket digunakan untuk mengetahui bagaimana pendapat para responden terhadap media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran dan digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-book* yang dikembangkan oleh peneliti (Adelani, 2021).

d. Dokumentasi

Dokumentasi berupa teknik pengumpulan data yang berupa foto- foto atau karya tulis, dan seni yang telah ada. Ini berguna untuk mendukung teknik penelitian, baik observasi ataupun wawancara sehingga dapat dipercaya keasliannya. Hasil dokumentasi dalam penelitian ini merupakan dokumentasi produksi dan dokumentasi foto saat uji coba.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan dan diperoleh menggunakan instrument penelitian, yaitu validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta respon dari guru dan peserta didik.

1. Angket validasi ahli media.

Angket validasi ahli media dikembangkan berdasarkan indikator berikut.

Tabel disajikan di halaman 62-63. .Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen ahli

media.

Tabel 3. 3 Kisi kisi instrumen ahli media

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	No Butir		sumber
				Fav	Unfav	
1.	Tampilan Visual	Ilustrasi cerita	Relevansi gambar dengan materi yang disampaikan.	1	2	(Janottama & Putraka, 2017)
		Kesesuaian warna	Komposisi warna yang harmonis dan seimbang.	3,4	5	(Anto dkk., 2017)
		Kualitas grafis/gambar	Resolusi gambar tajam atau tidak pecah.	6	7,8	(Kurniawati & Koeswanti, 2020)
2.	Tata letak	Layout halaman	Proporsi antar elemen (teks, gambar, video) seimbang.	9	10	(Effendy dkk., 2013)
		Tipografi (teks)	Keterbacaan jenis font yang digunakan.	11	12	(Nisa dkk., 2018)
3.	Navigasi	Kemudahan penggunaan	Bentuk dan ikon tombol mudah dikenali.	13	14	(Rochaendi dkk., 2024)
		Kejelasan indikator posisi.	Kemudahan berpindah dari satu menu ke lainnya.	15,16	17	(Syarifuddin & Utari, 2022)
4.	Kualitas teknis	Kelancaran media (<i>Functionality</i>)	Media merespon perintah dengan cepat (tidak <i>delay</i>)	18	20	(Ruddamayanti, 2019)

		Kompatibilitas	Dapat digunakan dengan berbagai perangkat digital seperti laptop, hp, dll.	19	21,22	(Ruddamayanti, 2019)
No	Aspek	Indikator	deskripsi	fav	unfav	sumber
5.	Keamanan dan kenyamanan	Keamanan data	Media tidak memerlukan data pribadi.	23	24	(Syarifuddin & Utari, 2022)
		Durasi penggunaan	Rentang waktu tidak terlalu panjang.	25	26	(Syarifuddin & Utari, 2022)

2. Angket validasi ahli materi

Tabel 3. 4 Kisi kisi instrumen ahli materi

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	No Butir		Sumber
				Fav	Unfav	
1.	Kesesuaian tujuan	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	Konten sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1	2,3	(Nisdik., 2018)
2.	Kesesuaian perkembangan anak	Kesesuaian usia	Sesuai dengan usia anak sasaran 5-6 tahun.	4	5,6	(Syafawani & Safari, 2024)
		Kesesuaian tingkat kesulitan	Kesulitan sesuai dengan perkembangan anak 5-6 tahun.	7	8	(Syafawani & Safari, 2024)
3.	Struktur cerita	Kejelasan alur cerita	Alur cerita tidak terlalu dominan, sehingga tidak mengaburkan materi pembelajaran.	9	10	(Syarifuddin & Utari, 2022)

		Konsistensi isi cerita	Rangkaian cerita konsisten dari awal sampai akhir.	11	12	(Syarifuddin & Utari, 2022)
4.	Nilai edukatif	Muatan nilai positif	Cerita mengandung pesan moral	13	14	(Putudkk., 2025)
		Relevan dengan kehidupan anak	Cerita dekat dengan kehidupan anak.	15	16	(Putudkk., 2025)
	Literasi awal	Dukungan literasi	Pemilihan kata yang sederhana menambah kosakata anak	17	18	(Fatimah dkk., 2024)
		Stimulasi bahasa	Pengulangan kata membantu anak mengenali bunyi	19	20	(Hanifah Try Evelina dkk., 2024)
6.	Keakuratan materi	Ketepatan konsep	Isi konten benar secara ilmiah dan sesuai dengan standar yang berlaku.	22	21,23	(Ismail, 2015)
7.	Keamanan konten	Kelayakan isi	Isi konten bebas dari unsur kekerasan, SARA atau konten dewasa.	24	25,26	(Syafawani & Safari, 2024)

3. Angket validasi ahli bahasa.

Tabel 3. 5 Kisi kisi instrumen ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	No butir		sumber
				Fav	Unfav	
1.	Kesesuaian Bahasa	Bahasa sesuai dengan usia anak.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia anak.	1,2	3	(Simamora, 2022)

2.	Kejelasan bahasa	Kejelasan kalimat	Kalimatnya jelas, tidak bertele-tele.	4,5	6	(Rochaendi dkk., 2024)
		Kesederhanaan struktur	Struktur sederhana, S-P-O-K.	7	8	(Rochaendi dkk., 2024)
3.	Kosakata	Kesesuaian kosakata	Kosakata sesuai dengan perkembangan anak.	9	10	(Fatimah dkk., 2024)
		Konsistensi cerita	Kesinambungan tokoh, latar, alur masuk akal (tidak membingungkan pembaca)	11,12	13	(Fatimah dkk., 2024)
4.	Keterbacaan	Tingkat keterbacaan	Teks dapat dengan mudah dipahami oleh sasaran pembaca.	14	15	(Rochaendi dkk., 2024)
		Panjang kalimat	Panjang kalimat sesuai dengan perkembangan anak.	16	17	(Fatimah & Maryani, 2018)
No	Aspek	Indikator	Deskripsi	Fav	unfav	Sumber
5.	Ketepatan bahasa	Ketepatan ejaan	Penggunaan ejaan tepat sasaran.	18	19	(Indrayatti, 2020)
		Ketepatan tanda baca	Penggunaan tanda baca sesuai.	20	21	(Indrayatti, 2020)
6.	Gaya bahasa	Bahasa komunikatif	Bahasa tidak kaku, serta mampu melibatkan pembaca.	22,23	24	(Hanifah Try Evelina dkk., 2024)
		Daya tarik	Bahasa yang digunakan interaktif/membangkitkan rasa ingin tahu.	25	26,27	(Rochaendi dkk., 2024)

7.	Keamanan bahasa	Kelayakan bahasa	Bahasa yang digunakan layak untuk anak usia dini	28	29,30	(Rochaendi dkk., 2024)
----	-----------------	------------------	--	----	-------	------------------------

4. Angket respon guru

Tabel 3. 6 Kisi kisi instrumen respon guru

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	No Butir	
				fav	unfav
1.	Tampilan Visual	Kejelasan gambar, video, animasi	Gambar, video serta animasi yang disajikan jelas/tidak buram.	1,2	3
		Kesesuaian warna	Warna seimbang antara gambar, teks dan latar belakang.	4	5
2.	Navigasi	Kemudahan penggunaan	Bentuk dan ikon mudah untuk dikenali.	6,7	8
		Kejelasan tombol	Mudah berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya.	9,10	11
3.	Keamanan dan kenyamanan	Durasi penggunaan	Rentang waktu tidak terlalu panjang	12	13
		Kelayakan isi konten	Bebas dari unsur kekerasan, SARA dan konten dewasa	14	15
4.	Kesesuaian perkembangan anak	Kesesuaian usia	Isi konten sesuai dengan perkembangan usia anak	16	18
		Kesesuaian tingkat kesulitan	Tingkat kesulitan disesuaikan dengan usia anak	19	20
5.	Nilai edukatif	Muatan nilai positif	Terdapat pesan moral cerita	21	22
		Relevansi kehidupan anak	Dekat dengan kehidupan anak	23	24

6.	Kesesuaian bahasa	bahasa sesuai dengan usia anak	Bahasa yang digunakan sederhana, sesuai dengan usia anak.	25	26
7.	Keterbacaan	Keterbacaan teks	Huruf, teks, mudah untuk dipahami dan dibaca untuk sasaran pembaca.	27	28
		Kesesuaian ejaan, tanda baca, bahasa	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan bahasa yang tepat.	29	30
8.	Gaya bahasa	Bahasa komunikatif	Bahasa yang digunakan tidak kaku untuk anak-anak	17	31
		Daya tarik	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa ingin tau.	32	33

5. Angket respon anak

Tabel 3. 7 Kisi kisi instrumen respon anak

No	Aspek	Indikator	Deskripsi	No butir	
				fav	unfav
1	Tampilan Media	Kemenarikan Gambar	Ilustrasi cerita	1	2
		Kejelasan Visual	Kualitas gambar	3,4	5
		Animasi dan Suara	Kejelasan audio dan animasi	6	7
2	Navigasi	Kejelasan Ikon/tombol	Kemudahan berpindah halaman	8,9	10
		Kemudahan penggunaan	Bentuk dan ikon mudah dikenali	12	11
3	Kesiapan Membaca	Kesadaran Fonemik/Fonik	Anak mampu mengenali bunyi huruf individu, per suku kata pada kalimat.	13	14,15
		Kosakata	Anak mampu menyebutkan nama nama benda yang ada disekitarnya	17	16
		Pemahaman isi	Anak mampu menjelaskan kembali tokoh, latar, dari cerita sebelumnya	18	19
		Konsep teks	Anak mampu paham membaca dari kiri ke kanan, atas bawah	21	20
4	Minat dan Motivasi	Rasa senang	Perasaan senang anak ketika menggunakan media	22	23

		keberlanjutan	Media dapat digunakan sampai kapan pun	25	24
--	--	---------------	--	----	----

I. Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data yang dibutuhkan yakni pencarian serta penyusunan data secara sistematis. Data yang sudah diperoleh nantinya akan memudahkan dalam memahami informasi dari pengumpulan data tersebut. Data yang dianalisis dibagi menjadi dua, yakni kuantitatif dan kualitatif. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Data Hasil Validator Ahli

Penghitungan angket data dari validator ahli, penelitian dilakukan menggunakan skala pengukuran penelitian pengembangan. Untuk analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti tabel berikut:

Tabel 3. 8 Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Tidak Baik	2
4.	Sangat Tidak Baik	1

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat baik, baik, kurang baik dan sangat kurang baik. Menggunakan interval untuk melihat tingkatan hasil pengukuran. Respon netral sengaja dihilangkan, sehingga responden dapat menunjukkan sikap ataupun pendapatnya terhadap pernyataan yang diajukan oleh kuesioner. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam metode skala likert. Perolehan interval itu akan dikaji dengan

menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden dengan menggunakan perhitung berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase komponen

S = Jumlah skor komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Selanjutnya dalam perhitungan persentase rata-rata angket digunakan persamaan di bawah berikut:

$$P = \frac{\sum p}{N}$$

Keterangan:

P = Persentase rata-rata

$\sum p$ = Jumlah persentase

N = Jumlah item angket

Persentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan kedalam kategori berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. 9 Skala Likert

Skor rata-rata	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Sangat Kurang Layak

Media pembelajaran dinyatakan layak untuk diuji cobakan apabila presentase minimal adalah $\geq 61\%$ (Mawardi, 2019). Data Hasil Angket Respon Guru dan Siswa setelah melakukan Uji Coba Produk.

Angket respon guru dan peserta didik dilakukan setelah uji coba produk. Angket respon digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) yang dikembangkan. Angket respon diisi oleh guru dan peserta didik. Angket respon berisi pernyataan yang urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari peneliti, identitas responden, petunjuk pengisian dan item pertanyaan. Angket respon bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon (Mawardi, 2019). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti tabel berikut:

Tabel 3. 10 Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

Berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden dengan menggunakan perhitungan berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase komponen

S = Jumlah skor komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Selanjutnya dalam perhitungan persentase rata-rata angket digunakan persamaan di bawah berikut:

$$P = \frac{\sum p}{N}$$

Keterangan:

P = Persentase rata-rata

$\sum p$ = Jumlah persentase

N = Jumlah item angket

Persentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan kedalam kategori berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. 11 Presentase Kelayakan

Skor rata-rata	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Sangat Kurang Layak

Media pembelajaran dinyatakan layak untuk diuji cobakan apabila presentase minimal adalah $\geq 61\%$ (Mawardi, 2019).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media LENTERA atau Literasi Elektronik Cerita Anak yang dirancang untuk menstimulasi reading readiness pada anak usia dini 5-6 tahun. Media LENTERA ini berisi kumpulan cerita pendek yang mudah dibaca dan dipahami oleh anak usia dini 5-6 tahun. Selain itu, terdapat Alat Peraga Edukasi berupa spin wheel yang membantu anak untuk belajar huruf vokal dan konsonan. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil pengembangan produk awal ini didapatkan setelah melakukan lima tahapan ADDIE yaitu sebagai berikut.

a. Analysis

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi suatu masalah yang ada di sekolah melalui observasi dan wawancara. Berikut beberapa analisis yang dilakukan, antara lain:

1) Sekolah

Peneliti melakukan penelitian satu tempat, yaitu TK Ash-Shidiq, TK Ash Shidiq beralamat di Jl. Kemerdekaan No.112 Desa Kuripan Kidul, Kec. Kesugihan, Kab. Cilacap.

Bangunan TK Ash Shidiq terdiri dari 1 ruang kelas, 1 ruang guru, toilet, serta taman bermain di halaman sekolah. Sarana di sekolah cukup

memadai, terdapat loker, buku bacaan, serta IFP yang merupakan fasilitas yang diberikan pemerintah untuk setiap sekolah. Terdapat 1 tenaga pendidik, 4 guru, dan 27 peserta didik.

2) Kurikulum

Kurikulum yang dipakai di sekolah, TK Ash-Shidiq, yaitu Kurikulum Merdeka sesuai dengan Undang-Undang Kementerian Permendikbudristek Tahun 2024. Kurikulum merdeka menekankan untuk pengenalan keaksaraan pada pembelajaran melalui cerita, percakapan sehari-hari, sehingga tidak menjadi beban untuk anak. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran kontekstual berbasis elektronik untuk mendukung tercapainya aspek perkembangan bahasa anak.

3) Analisis Kebutuhan Guru

Kebutuhan media pembelajaran yang variatif dan inovatif, yang mana guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat anak tanpa mengandalkan media kertas terus menerus. Guru dalam stimulusnya harus dapat mengenalkan kesiapan membaca (*reading readiness*) pada anak seperti pengenalan huruf, kesadaran fonemik dan pemahaman alur cerita tanpa memaksa pada anak (*drilling*). Pemanfaatan teknologi serta efisiensi waktu yang saling berkesinambungan antara satu sama lain, guru butuh media elektronik yang praktis, fleksibel dan mudah dioperasikan di perangkat apa saja, sekaligus dengan adanya media elektronik tersebut dapat

mempersingkat waktu untuk menyiapkan lebih awal.

4) Kebutuhan Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan operasional konkret, artinya anak usia dini belajar melalui visual dan sensori seperti menggunakan gambar atau ilustrasi yang menarik. Anak usia dini juga berada pada masa peka untuk mengenalkan kesadaran bercerita, mengenali arah membaca serta menghubungkan simbol dengan bunyi kata sekaligus upaya untuk memperbanyak kosakata sehari-hari. Selain itu, karena anak usia dini memiliki rentang perhatian yang singkat, maka media yang digunakan harus praktis, interaktif supaya anak tidak cepat bosan, dengan cara bermain sambil belajar.

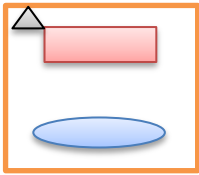
5) Analisis Kebutuhan Media yang tersedia

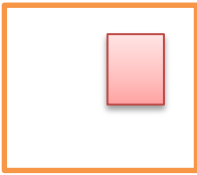
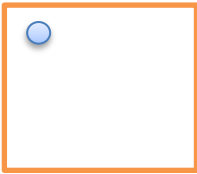
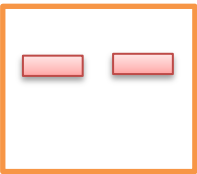
Ketersediaan buku cerita bergambar fisik di sekolah masih terbatas, dan beberapa sudah mengalami kerusakan fisik karena sering digunakan untuk belajar. Sekolah juga menggunakan IFP atau *Interactive Flat Panel* yang memudahkan anak untuk belajar lewat layar digital. Sebagian media digital yang digunakan masih berupa dokumen PDF konvensional yang berteks panjang.

b. Design

Tahap desain merupakan tahapan untuk membuat gambaran media pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen produk yang dikembangkan. Berikut rancangan dari media LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) yang akan peneliti kembangkan. Media

LENTERA dapat diakses dalam bentuk html, sehingga mudah untuk diakses dan digunakan oleh guru. Media LENTERA atau Literasi Elektronik Cerita Anak berisi huruf alfabet, seri suku kata dan cerita. Terdapat 25 slide, dan menggunakan ukuran 20 cm x 20 cm seperti buku cerita anak pada umumnya. Media LENTERA berisi cerita anak dengan tema keseharian anak anak, seperti tentang kebersihan, sopan santun menggunakan kata kata sederhana yang diharapkan dapat menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Selain itu, isi media mengenalkan bunyi huruf dan suku kata, serta teka-teki sederhana sehingga dapat terjadi interaksi antara anak dan media. Berikut bagan desain dari Media lentera atau literasi elektronik cerita anak yang berada di halaman 77-78.

No	Desain	Keterangan
1		Cover buku dengan judul “LENTERA” Literasi Elektronik Cerita Anak di bagian Tengah (Persegi Panjang) dan dibawahnya terdapat nama penulis, NIM, prodi, fakultas dan universitas (lingkaran bagian bawah) dan logo universitas (segitiga)
2		Halaman pertama berisi kata pengantar.

3		Terdapat profil peneliti pertama, peneliti kedua dan peneliti ketiga per halaman. Yang berisi nama lengkap, tempat dan tanggal lahir.
4		Berisi tujuan dari media pembelajaran LENTERA dengan sasaran anak usia dini 5-6 tahun.
5		Berisi daftar isi dari buku.
6		Kumpulan abjad dari A – Z di setiap lingkaran.
7		Kumpulan suku kata yang terdapat di cerita.
8		Judul dari cerita yang disajikan.
9		Isi cerita dari awal sampai selesai yang terdiri dari 8-10 halaman.

10		Setelah semua cerita berakhir, berikutnya halaman berisi lagu/video yang berkaitan dengan cerita sebelumnya.
11		Halaman penutup.

c. Development

Tahap pengembangan merupakan tahapan mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah dirancang. Pada tahap ini memerlukan penilaian oleh validator untuk memberikan saran serta masukan terhadap media yang sedang dikembangkan. Setelah itu, media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan di lapangan. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk dengan memberikan angket uji coba kepada guru kelas B dan peserta didik kelas B di TK Ash Shidiq.

d. Implementation

Setelah produk direvisi dan mendapat penilaian yang layak dari validator pada tahap pengembangan, maka dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba pada responden, yang mana responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini merupakan guru kelas b dan peserta didik kelas b.

1) Peran Guru menggunakan media

Guru sebagai mitra *observer* atau kolaborator. Artinya guru kelas bertindak sebagai pengamat eksternal. Guru kelas mengamati secara langsung bagaimana interaksi anak-anak dengan media *e-book* lentera saat dipandu oleh peneliti. Guru kelas menilai aspek kepraktisan media saat dioperasikan di depan kelas. Selain itu, guru kelas juga mencatat dan menilai ketercapaian indikator kesiapan membaca anak, sekaligus mengisi lembar respon kepraktisan guru terhadap penggunaan *e-book* lentera dalam pembelajaran. Guru kelas juga membantu anak untuk menjaga ketertiban anak di dalam kelas, supaya tetap kondusif. Setelah selesai pembelajaran, guru kelas memberikan masukan, berupa catatan lapangan serta umpan balik kepada peneliti terkait respon anak serta kelemahan dan kelebihan media yang terlihat selama proses pembelajaran.

2) Peran anak menggunakan media

Anak-anak menyimak cerita yang dibawakan oleh guru dengan antusias melalui tayangan visual dari *e-book*. Secara bergantian anak dipanggil kedepan untuk menavigasikan sendiri media di bawah bimbingan guru. Terakhir anak merespon pertanyaan yang guru sebutkan dengan menjawab sesuai apa yang anak lihat di *e-book*.

3) Peran peneliti

Peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran utama sekaligus *observer* partisipan. Peneliti mengambil dua peran langsung

sebagai pengajar dalam mengoperasikan media dan memimpin kegiatan stimulasi reading readiness, sementara guru kelas bertindak sebagai observer kedua yang membantu mengamati keterlibatan anak dan mengisi lembar observasi.

Tahap implementasi merupakan tahapan menguji cobakan produk kepada guru kelas B dan kelompok satu-satu yang terdiri dari tiga peserta didik. Apabila pada tahap uji coba mendapatkan penilaian yang layak dari guru dan peserta didik, maka selanjutnya dapat mengaplikasikan produk kepada enam peserta didik dan satu guru kelas. Setelah uji coba kelompok kecil selesai, dilanjut uji coba pada kelompok besar, yakni 15 peserta didik dan seorang guru kelas B. Saran dari guru wali kelas dan peserta didik kelompok B akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Sehingga produk yang diciptakan dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

e. Evaluation

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta ahli praktisi (guru) dan uji coba kelompok kecil peserta didik kelompok B yang terdiri dari enam peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk tersebut.

1) Revisi Berdasarkan Ahli Media

Setelah dilakukan proses validasi oleh ahli media, diperoleh beberapa saran dan masukan guna menyempurnakan media

pembelajaran e-book lentera (literasi elektronik cerita anak), yaitu belum terdapat profil pengembang dari media pembelajaran.

2) Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Setelah dilakukan proses validasi oleh ahli materi, diperoleh beberapa saran dan masukan guna menyempurnakan media pembelajaran e-book lentera (literasi elektronik cerita anak), yaitu perlu ditambahkan keterangan nama, NIM, prodi dan fakultas serta Universitas di sampul depan, selain itu ditambahkan tema dari produk yang sedang dikembangkan, ditambah juga indikator dan tujuan mengapa dikembangkan suatu produk, terakhir perlu ditambah huruf abjad dari a-z sebagai membaca permulaan.

Selain revisi di atas, terdapat juga catatan yang diberikan oleh ahli materi, antara lain:

- a) tingkat kesulitan materi harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak
- b) latar belakang sudah sesuai dengan tema namun jauh dari kehidupan anak anak.
- c) Kosa kata harus diuji cobakan supaya tau kemampuan pemahaman anak.

3) Revisi Berdasarkan Ahli Bahasa

Setelah dilakukan proses validasi ahli bahasa, diperoleh kesimpulan layak tanpa adanya revisi.

4) Revisi Berdasarkan Uji coba guru

Setelah dilakukan proses uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan oleh guru kelas, diperoleh beberapa catatan antara lain,

- a) pada dasarnya sudah baik dalam mengajarnya, namun perlu ditingkatkan lagi dalam menyampaikan kepada siswa agar dapat dimengerti sesuai kondisi usia anak. Alat dan bahan bagus, menarik dan mengesankan, pertahankan yang sudah dicapai.
- b) Saran, sudah baik, penyampaian materi dan penggunaan media *e-book* sudah baik. Diselingi *ice breaking* juga sudah tepat. Kesimpulannya, secara keseluruhan sudah baik dan dapat diterapkan di TK

B. Hasil Validasi

Validasi adalah suatu tindakan untuk membuktikan bahwa setiap bahan, proses, prosedur, perlengkapan atau mekanisme yang digunakan dalam produksi dan pengawasan akan mampu mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan dari penelitian ini untuk menilai suatu produk dalam kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, dengan melibatkan tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validator ahli media yaitu Bapak Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I lalu terdapat validator ahli materi yakni Bapak Alvan Hazhari, M.Pd dan terakhir Validator ahli bahasa yaitu Bapak Gigih Winandika, M.Pd. Proses validasi ahli media dan ahli bahasa dilakukan sekali, sedangkan validasi ahli materi dua kali. Hasil Validasi dari validator antara lain.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan pada tampilan produk yang dikembangkan. Berikut hasil dari validasi ahli media.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Media	40	88,88%	Sangat Layak

Keterangan :

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$9 \times 5 = 45$$

$$NP = \frac{s}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$= 88,88\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 40, sehingga persentase memperoleh nilai 88.88% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Terdapat pula saran yang disampaikan oleh ahli media, yakni belum ada profil pengembang

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi pada sebuah produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	47	94%	Sangat Layak

Keterangan :

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x

responden

$$10 \times 5 = 50$$

$$NP = \frac{s}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 47, sehingga persentase memperoleh nilai 94% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Selain data tersebut, terdapat beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi materi. Berdasarkan penilaian dari ahli materi tersebut produk sangat layak diuji cobakan revisi sesuai saran. Adapun saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli materi sebagai berikut.

a. Ditambah Nama, NIM, Prodi dan Fakultas serta Universitas.

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	

b. Ditulis tema dari produk yang sedang dikembangkan

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	

- c. Ditambahkan indikator/tujuan dari produk yang sedang dikembangkan.

Sebelum revisi	Sesudah revisi
Tidak ada	

- d. Ditambah huruf A-Z sebagai awal membaca

Sebelum revisi	Sesudah revisi
Tidak ada	

Terdapat pula catatan dari ahli materi mengenai produk yang sedang dikembangkan, yaitu:

- 1) Tingkat kesulitan materi harus dilihat sesuai tingkat perkembangan anak.
- 2) Latar belakang materi sudah sesuai dengan tema, namun jauh dari kehidupan anak.

- 3) Kosa kata harus diuji cobakan supaya tahu kemampuan pemahaman anak.

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kekurangan pada aspek bahasa di sebuah produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli bahasa.

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
1	Bahasa	64	91,42%	Sangat Layak

Keterangan :

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$14 \times 5 = 70$$

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{s}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{64}{70} \times 100\% \\
 &= 91,42\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 64, sehingga persentase memperoleh nilai 91,42% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Maka, produk LENTERA ini dinyatakan telah layak digunakan dalam pembelajaran.

C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran dari tiga ahli, yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selanjutnya dilakukan tindakan Uji coba

satu satu sebagai berikut.

1. Uji Coba Satu Satu (*one to one*)

Setelah melalui tahap validasi ahli media pembelajaran LENTERA kemudian diujicobakan secara langsung melalui uji coba satu satu, yang dilaksanakan pada hari Rabu, 3 Juni 2026 di TK Ash Shidiq Kuripan Kidul. Subjek dalam uji coba ini terdiri dari 4 peserta didik dan 1 guru kelas. Tujuan dari uji coba satu satu ini yaitu untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran, kemenarikan visual. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara bergantian kepada masing masing peserta didik. Peneliti mendampingi anak saat mengakses media LENTERA, mengamati interaksi antara anak dengan media elektronik serta sedikit membaca cerita. Setelah itu, peneliti memberikan pertanyaan yang memantik untuk melihat respon peserta didik. Disisi lain guru kelas diminta untuk mengamati proses tersebut sekaligus memberikan penilaian dan masukkan menggunakan instrumen yang sudah disediakan.

Berdasarkan observasi selama uji coba satu satu, keempat anak menunjukkan sikap antusiasme dan respon yang positif terhadap media LENTERA. Selain respon dari peserta didik, uji coba ini juga memperoleh tanggapan positif dari guru kelas. Guru menyatakan bahwa media LENTERA sangat potensial menstimulasi *reading readiness* karena formatnya interaktif yang dilihat dari hasil instrumen berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Angket Guru Kelas

Jumlah Pernyataan	Skor	Persentase	Kriteria
15 butir	75	82,67%	Sangat Layak

Secara keseluruhan hasil analisis dari penilaian yang diberikan oleh guru dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$15 \times 5 = 75$$

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{S}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{62}{75} \times 100\% \\
 &= 82,67\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

NP = Presentase

S = Total Jawaban responden

N = Jumlah jawaban tertinggi

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa jumlah skor dari angket yang diperoleh adalah 75, sehingga persentase yang diperoleh yaitu 82,67% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu terdapat saran dan catatan untuk perbaikan media, yakni mengenai *spinwheel* untuk tombol pilihan A dan B, simbol suara diperbesar dan diposisikan bersebelahan.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan uji coba satu satu dengan 4 peserta didik dan 1 guru, dilanjutkan dengan serangkaian uji coba kelompok kecil dengan responden 7 peserta didik dan 1 guru yang dilaksanakan pada

hari Sabtu, 6 Juni 2026 di TK Ash Shidiq Kuripan Kidul. Instrumen yang digunakan dalam uji coba kelompok kecil yaitu lembar pertanyaan yang terdiri dari 4 butir dari skala 1 sampai 4.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan ini memenuhi syarat kedayagunaan dan kemenarikan pada skala kelompok kecil.

3. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan merupakan tahap akhir dari uji coba produk yang dikembangkan terhadap peserta didik. Pada uji coba lapangan ini, terdapat 25 peserta didik dan 1 guru kelas yang dilaksanakan pada hari Jum'at 12 Juni 2026. uji coba ini memperoleh tanggapan positif dari Kepala Sekolah.

Tabel 4. 5 Hasil Angket Kepala Sekolah

Jumlah Pernyataan	skor	Persentase	Kriteria
15 butir	65	86,67%	Sangat Layak

Hasil dari tabel diatas menunjukkan skor hasil angket dari Kepala sekolah terhadap Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) yakni 65, sehingga persentase yang diperoleh yaitu 86,67% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran LENTERA (literasi elektronik Cerita anak) sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di satu tempat yakni TK Ash Shidiq Kuripan Kidul.
2. Waktu penelitian yang singkat, sehingga hanya berisi satu cerita.
3. Karena sasarannya untuk anak usia dini, ketika menggunakan media pembelajaran digital perlu pendampingan oleh guru kelas.
4. Kurangnya aspek suara serta kualitas gambar pada media. Sehingga peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan kembali media *flipbook* ini sesuai dengan relevansi untuk anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) yang digunakan untuk merangsang kesiapan membaca anak usia dini diperoleh melalui tahapan analisis dengan menggunakan model ADDIE. Teknik yang digunakan dalam analisis tersebut adalah observasi dan wawancara di TK Ash Shidiq. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terutama berupa buku biasa, kartu huruf atau *flashcard*, sehingga kurang beragam. Sementara itu, sekolah sudah memiliki fasilitas *Interactive Flat Panel* (IFP), tetapi fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal. Selain itu, masih ada anak yang kesulitan membedakan suara huruf, mengenali tanda huruf, serta mempertahankan perhatian saat belajar membaca. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran digital yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan sifat anak usia 5–6 tahun, sehingga dibuatlah media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) sebagai pilihan alternatif untuk memicu kesiapan membaca.
2. Media pembelajaran LENTERA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan *reading readiness* pada anak usia dini berdasarkan hasil validasi para ahli. Validasi ahli media memperoleh persentase 88,88%, validasi ahli materi memperoleh persentase 94%, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase 91,42%, yang seluruhnya

berada pada kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media LENTERA telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan media, dan penggunaan bahasa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa revisi sesuai masukan validator.

3. Media pembelajaran LENTERA dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas dan kepala sekolah setelah media diterapkan pada tahap uji coba. Hasil penilaian guru kelas pada uji coba satu-satu memperoleh persentase 82,67% dengan kategori Sangat Praktis, sedangkan penilaian kepala sekolah pada uji coba lapangan memperoleh persentase 86,67% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media LENTERA mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, media pembelajaran LENTERA dinyatakan praktis untuk digunakan sebagai media stimulasi reading readiness pada anak usia dini.

B. Saran

1. Bagi Pendidik, penggunaan media pembelajaran LENTERA merupakan salah satu alternatif kegiatan untuk mengenalkan huruf pada anak. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini. Namun, anak usia dini masih perlu pendampingan supaya tidak berlebihan dan masih sesuai kebutuhan anak.
2. Bagi sekolah, dapat mendukung serta memanfaatkan media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Ceria Anak) guna mengenalkan teknologi

sekaligus dapat menumbuhkan minat anak dalam membaca.

3. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan produk digital berikutnya. Namun terdapat beberapa kekurangan yang bisa dilengkapi kemudian hari seperti dapat menambahkan cerita lebih banyak dari sebelumnya, penambahan video maupun lagu, dan sebagainya. Sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelani, R. (2021). Membangun Kesiapan Belajar Membaca di Jenjang Prasekolah. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 20(2), 227–234. <https://doi.org/10.15408/Kordinat.V20i2.21326>
- Alsaadat, K. (2020). Reading Readiness And Pre-Reading Instruction: A Development And Foundation Of Written Language. *European Journal Of English Language Teaching*, 5(2). <https://doi.org/10.5281/Zenodo.3700442>
- Amelia, Z., Suwardi, S., Rahmadani, A., Nisa, A. F., & Lestari, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Suma (Seri Untuk Membaca Anak) Dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(1), 118–134. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V5i1.873>
- Amseke, F. V., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar Dan Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6723–6731. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i6.2532>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/Jf.V11i2.2546>
- Anisawwn, A. W. H., Chandra, A., & Sulianto, J. (2022). Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau Dari Aspek Fonetik Dan Aspek Semantik. *Generasi Emas*, 5(1), 1–7. [https://doi.org/10.25299/Ge:Jpiaud.2022.Vol5\(1\).7482](https://doi.org/10.25299/Ge:Jpiaud.2022.Vol5(1).7482)
- Antariani, K. M., Ketut Gading, I., & Antara, P. A. (2021). Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 467–475. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jjpauud/index>
- Apriyani, T. W. (2025). Perkembangan Bahasa Dan Gangguan Linguistik Pada Anak : Telaah Literatur Dengan Kerangka Teori Chomsky. *Journal Of Life Span Development*, 2(5), 246–253.
- Arsy, Loka, N., Wardhani, A. E., Rahmadani, A. L., & Ningsih, E. P. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Montessori Pada Anak Usia Dini. *Jurnal I Tibar*, 9(01), 59–69. <https://doi.org/10.53649/Itibar.V9i01.921>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

- Di Tk Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Aulina, C. N. (2019). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-623-7578-09-3>
- Azizah, N., & Chalimatusadiah. (2025). Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar . *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 9, 6637–6643.
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Benny A. Pribadi, M. A. (2020). Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model Addie. In *Kencana*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, R., & Suyadi. (2018). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(4), 219–230.
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What It Means To Be A Citizen In The Internet Age: Development Of A Reliable And Valid Digital Citizenship Scale. *Computers & Education*, 107, 100–112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>
- Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 1–10. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i01.3>
- Efendy, T. (2023). Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jmi (Jurnal Multidisiplin Indonesia)*, 2(6), 1243–1252. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/Rp>
- Fadlillah, M., 2020. (2020). Buku Ajar Konsep Dasar Paud. In *Samudra Biru*.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Gambar Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Paud Bahrul Ihsan Kawasen. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 33–50. <https://doi.org/10.61580/itsb.v2i1.50>

- Hanifah Try Evelina, Najwa Amelia Damanik, Richa Alfani, Fitra Audina, & Fitra Audina. (2024). Fonetik Fonemik Dan Grafemis. *Multiple: Journal Of Global And Multidisciplinary*, 2(5), 1644–1652. <https://Journal.Institercom-Edu.Org/Index.Php/Multiple/Article/View/366>
- Hewi, L., Anhusadar, L., & Fadhilah, N. (2024). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Menginjak Gambar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1064–1075. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V5i2.1010>
- Husna Muthiah Tsabitah, & Arifin, E. (2023). Penerapan Metode Fonik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Di Sps Tabata Islamic Preschool Kota Bekasi. *Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran - Stai Bani Saleh*, 2(2), 40–51. <https://doi.org/10.54125/Wildan.V2i2.14>
- Indrayatti, W. (2020). Kemampuan Menulis Ringkasan Teks Cerita Siswa Kelas Vii Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Tanjungpinang Tahun 2019. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 56–65. <https://doi.org/10.31629/Kiprah.V8i1.2072>
- Iskandar, R., Ms, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Menstimulasi Peserta Didik Yang Mengalami Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(2), 330–360. <https://doi.org/10.23887/Jjpsd.V9i2.34362>
- Jones, M. E., & Christensen, A. E. (2022). Early Literacy. In *Constructing Strong Foundations Of Early Literacy* (Pp. 1–13). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429284021-1>
- Khaing, E. P. (2023). Examining The Factors Affecting Reading Readiness Of Kindergarten Students. *International Journal Of Educational Management And Development Studies*, 4(4), 28–60. <https://doi.org/10.53378/353019>
- Korat, O. (2010). Reading Electronic Books As A Support For Vocabulary, Story Comprehension And Word Reading In Kindergarten And First Grade. *Computers & Education*, 55(1), 24–31. <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2009.11.014>
- Kurnianta, P., & Maharani, S. D. (2020). Refleksi Aksiologis Atas Teori Bahasa Noam Chomsky Dan M.A.K Halliday. *Diksi*, 28(2), 190–198. <https://doi.org/10.21831/Diksi.V28i2.33080>
- Majzub, R., & Kurnia, R. (2010). Reading Readiness Amongst Preschool Children In Pekanbaru Riau. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 9, 589–594. <https://doi.org/10.1016/J.Sbspro.2010.12.202>
- Maulida, S., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Melalui Media Abc Magnet Box Di Ra M Gandu I. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam*

- Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 150–158.
<https://doi.org/10.26877/paudia.V10i1.8049>
- Mawardi, M. (2019). Rambu-Rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert Untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2019.V9.I3.P292-304>
- Morrow, L. M. (2021). Literacy Development In The Early Years: Helping Children Read And Write. *Handbook Of Instructional Practices For Literacy Teacher-Educators*.
- Muhamad Irgi Abdillah Az-Zarkasyi, Firdaus, M. D. A., Pelupessy, I. F., & Fitriyah, M. (2024). Analisis Dampak Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak Dan Remaja. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 78–91. <https://doi.org/10.30640/Dewantara.V3i1.2085>
- Nisa, L., Wuryandani, W., & Masradiani, M. (2018). Perancangan Buku Cerita Pop-Up Berbasis Karakter Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini. *Proceedings Of The Icecrs*, 1(3), 205–218. <https://doi.org/10.21070/Picecrs.V1i3.1366>
- Nisa, R., Kurnia, R., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan Media E-Pop Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal On Education*, 06(01), 3072–3081.
- Novitasari, K., & Handoko, H. (2019). Pengembangan Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita Paud*, 4(1), 38–48. <https://doi.org/10.33222/Pelitapaud.V4i1.816>
- Novitasari, K., & Utami, N. R. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Multisensori Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2, 55–65.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/Jep.V8i1.706>
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi Bookcreator Berbasis Qr Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *Ptk: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/Ptk.V3i1.123>
- Richard E Meyer. (2021). *Multimedia Learning*.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Itera Press.

- Rosyadi, A. A. P. (2020). Development Of Interactive Mathematic Stories (Bucim) Based On Dienes Theory. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 235–243. <https://doi.org/10.33654/Math.V6i2.678>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Online Universitas Pgri Palembang*, 1193–1202.
- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Nurina Widya: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1, 83–88.
- Sinaga, E. S., Dhieni, N., & Sumadi, T. (2021). Pengaruh Lingkungan Literasi Di Kelas Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 279–287. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V6i1.1264>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (29th Ed.). Alfabeta, Cv.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Wildová, R., & Kropáčková, J. (2015). Early Childhood Pre-Reading Literacy Development. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 191, 878–883. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.418>
- Yani, A. (2019). Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Dalam Perspektif Analisis Reading Readiness. *Mimbar Pendidikan Jurnal Untuk Kajian Pendidikan*, 4(2), 113–126.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Observasi Penelitian



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/096/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Observasi Skripsi

Kepada Yth.
Kepala TK Assidiq Kuripan Kidul
di –

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Salwa Kusuma Ningrum
NIM : 22AE10001
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Untuk Meningkatkan Reading Readiness Pada Anak Usia Dini"**

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Senin 19 Januari 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Cilacap, 19 Januari 2026

Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK 41 230714 012

Lampiran 2 Surat Permohonan ahli Media



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/I/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/609/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubung dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) Untuk Stimulasi Reading Readiness Anak Usia Dini**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Salwa Kusuma Ningrum
NIM : 22AE10001
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Media yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 13 Mei 2026
Dekan FKIP,


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : kip@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 3 Surat Permohonan ahli Materi



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/T/01/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/609/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Alvan Hazhari, M.Pd.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) Untuk Stimulasi Reading Readiness Anak Usia Dini"** oleh mahasiswa kami:

Nama : Salwa Kusuma Ningrum
NIM : 22AE10001
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Materi yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 13 Mei 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 4 Surat Permohonan Ahli Bahasa



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/609/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Gigih Winandika, M.Pd.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) Untuk Stimulasi Reading Readiness Anak Usia Dini"** oleh mahasiswa kami:

Nama : Salwa Kusuma Ningrum
NIM : 22AE10001
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Bahasa yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 13 Mei 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/712/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Penelitian Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala TK Ash-Shidiq Kuripan Kidul
di –

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Salwa Kusuma Ningrum
NIM : 22AE10001
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Pengembangan Media Pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) Untuk Stimulasi Reading Readiness Anak Usia Dini"**

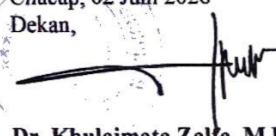
Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Rabu, 03 Juni 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 02 Juni 2026
Dekan,


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

Lampiran 6 Lembar Validasi ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak)
UNTUK STIMULASI *READING READINESS* PADA ANAK USIA DINI

Peneliti : Salwa Kusuma Ningrum
Validator : Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I
Profesi : Dosen PIAUD
Hari/Tanggal : Rabu, 20 Mei 2026

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas media yang telah dikembangkan oleh peneliti, berupa media buku elektronik untuk menstimulasi *reading readiness* pada anak usia dini usia 5-6 tahun dengan nama LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak, serta mengetahui pendapat bapak dosen mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam lembar validasi ini. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari bapak dosen akan sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi Media

Berikut merupakan petunjuk pengisian lembar validasi media yang dapat memudahkan validator dalam melakukan penilaian.

1. Validator dapat mengakses produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam tautan berikut ini.
2. Validator dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Validator dapat memberikan saran secara khusus mengenai setiap butir komponen penilaian pada kolom saran yang disediakan sebagai bahan perbaikan untuk kedepannya.

Lampiran 7 Hasil Validasi ahli Media

C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Gambar atau ilustrasi yang disajikan relevan dengan materi cerita anak yang disampaikan.					✓	
2	Komposisi warna yang digunakan pada media terlihat harmonis dan seimbang.					✓	
3	Kualitas gambar atau ilustrasi dalam media terlihat tajam dan tidak pecah.				✓		
4	Tata letak elemen teks, gambar, sudah seimbang.				✓		
5	Jenis dan ukuran huruf (font) yang digunakan mudah dibaca oleh target pengguna.				✓		
6	Tombol navigasi memudahkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain.					✓	
7	Media pembelajaran merespon perintah/sentuhan dengan cepat tanpa mengalami hambatan (delay).				✓		
8	Media dapat diakses dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat (HP, Laptop, IFT, dll).				✓		
9	Media dapat diakses langsung secara praktis tanpa melalui proses registrasi/login yang rumit					✓	

D. Catatan

(lanjutan!)

$$\frac{40}{45} \times 100 = 88.89$$

$$\frac{40}{45} \times 100 = 88.89$$

total =

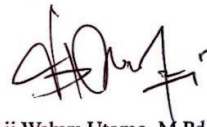
Lampiran 8 Hasil akhir validasi ahli media

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) untuk menstimulasi reading readiness pada anak usia dini, dinyatakan:

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi
	Tidak layak digunakan

Kesugihan, 20 Mei 2026



Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I

Lampiran 9 Lembar Validasi ahli Materi



LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak)
UNTUK STIMULASI *READING READINESS* PADA ANAK USIA DINI

Peneliti : Salwa Kusuma Ningrum
Validator : Alvan Hazhari, M.Pd.
Profesi : Dosen PIAUD
Hari/Tanggal : Rabu, 20 Mei 2026

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas materi yang telah dikembangkan oleh peneliti, berupa media buku elektronik untuk menstimulasi reading readiness pada anak usia dini usia 5-6 tahun dengan nama LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak, serta mengetahui pendapat bapak dosen mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam lembar validasi ini. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari bapak dosen akan sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi Materi

Berikut merupakan petunjuk pengisian lembar validasi media yang dapat memudahkan validator dalam melakukan penilaian.

1. Validator dapat mengakses produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam tautan berikut ini.
2. Validator dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Validator dapat memberikan saran secara khusus mengenai setiap butir komponen penilaian pada kolom saran yang disediakan sebagai bahan perbaikan untuk kedepannya.

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi

C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Konten cerita dalam media pembelajaran ini sangat sesuai dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.					✓	
2	Tingkat kesulitan materi dan konten cerita sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.				✓		
3	Alur cerita dirancang secara proporsional sehingga penyampaian inti materi tetap terlihat jelas.					✓	
4	Penyajian tokoh, latar, dan jalannya konten cerita konsisten dari awal hingga akhir.					✓	
5	Isi cerita mengandung pesan moral atau nilai-nilai positif yang bermanfaat bagi anak.					✓	
6	Tema dan latar cerita yang diangkat dekat dengan lingkungan kehidupan sehari-hari anak.				✓		
7	Struktur kalimat dan pemilihan kosakata (<i>pilihan kata</i>) mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.				✓		
8	Pengulangan kata atau rima tertentu dalam cerita membantu anak mengenali berbagai macam bunyi huruf (<i>kesadaran fonemis</i>).					✓	
9	Konsep materi yang disampaikan dalam cerita sudah akurat sesuai konsep pengetahuan anak.					✓	
10	Konten cerita aman dan bebas dari unsur kekerasan, SARA, maupun konten dewasa.					✓	

Total Nilai : 47

35
12
47

D. Catatan

...Tingkat kesulitan materi harus dibuat sesuai tingkat perkembangan anak.
 ...Latar belakang materi sudah sesuai dengan tema namun jauh dari kehidupan anak.
 ...Kosa kata harus diuji terlebih dahulu supaya tahu kemampuan pemahaman anak.

Lampiran 11 Hasil Akhir Validasi ahli Materi

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) untuk mestimulasi reading readiness pada anak usia dini, dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi
	Tidak layak digunakan

Kesugihan, 20 Mei 2026



Alvan Hazhari, M.Pd.

Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI BAHASA
MEDIA PEMBELAJARAN LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak)
UNTUK MENSTIMULASI *READING READINESS* ANAK USIA DINI

Peneliti : Salwa Kusuma Ningrum
Validator : Gigih Winandika, M.Pd.
Profesi : Dosen PGSD
Hari/Tanggal : Rabu, 20 Mei 2026

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas bahasa yang telah dikembangkan oleh peneliti, berupa media buku elektronik untuk menstimulasi *reading readiness* pada anak usia dini usia 5-6 tahun dengan nama LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak, serta mengetahui pendapat bapak dosen mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam lembar validasi ini. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari bapak dosen akan sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi Bahasa

Berikut merupakan petunjuk pengisian lembar validasi media yang dapat memudahkan validator dalam melakukan penilaian.

1. Validator dapat mengakses produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam tautan berikut ini.
2. Validator dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Validator dapat memberikan saran secara khusus mengenai setiap butir komponen penilaian pada kolom saran yang disediakan sebagai bahan perbaikan untuk kedepannya.

Lampiran 13 Hasil validasi ahli bahasa

C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak usia sasaran.				✓		
2	Kalimat yang digunakan dalam teks cerita memiliki makna yang jelas dan lugas.				✓		
3	Penyampaian pesan di dalam cerita disampaikan secara padat dan langsung pada inti.				✓		
4	Kalimat dalam teks cerita menggunakan struktur sederhana yang memenuhi kaidah S-P-O-K baku.					✓	
5	Kosakata yang digunakan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kebahasaan anak.					✓	
6	Kesinambungan/jalinan bahasa antara karakter tokoh, latar, dan alur cerita terasa logis.				✓		
7	Teks cerita dapat dengan mudah dipahami oleh anak usia dini.					✓	
8	Panjang kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan kapasitas membaca anak usia dini.					✓	
9	Penggunaan ejaan dan penulisan kata pada teks cerita sudah tepat dan benar.				✓		
10	Penggunaan tanda baca diletakkan secara sesuai untuk memandu intonasi membaca.					✓	
11	Gaya bahasa yang digunakan dalam cerita terasa luwes dan tidak kaku.					✓	
12	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan mampu memicu respon aktif dari anak.				✓		
13	Pemilihan bahasa mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak terhadap kelanjutan cerita.				✓		
14	Kelayakan bahasa yang digunakan aman, santun, serta layak dikonsumsi anak.					✓	
Total		24 + 40 = 64					

$$\frac{64}{2} = 32$$

$$\frac{32 \times 100}{100} = 32$$

$$32 \times 2 = 64$$

$$64 \times 20 = 1280$$

$$1280 \div 14 = 91,429$$

Lampiran 14 Hasil akhir validasi ahli bahasa

D. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) untuk menstimulasi reading readiness pada anak usia dini, dinyatakan:

☒	Layak digunakan tanpa revisi
☐	Layak digunakan dengan revisi
☐	Tidak layak digunakan

Kesugihan, 20 Mei 2026



Gigih Winandika, M.Pd.

Lampiran 15 Lembar Instrumen Uji coba Kelompok kecil



UJI COBA KELOMPOK KECIL

LEMBAR INSTRUMEN GURU KELAS B TK ASH SHIDIQ

MEDIA PEMBELAJARAN LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak)

UNTUK STIMULASI *READING READINESS* PADA ANAK USIA DINI

Guru kelas : Eni Hornawati, S.Pd.

Hari/Tanggal : Sabtu, 6 Juni 2026

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, berupa media buku elektronik untuk menstimulasi reading readiness pada anak usia dini usia 5-6 tahun dengan nama LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak, serta mengetahui pendapat guru kelas mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam lembar validasi ini. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari guru kelas akan sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk Pengisian Lembar Instrumen

Berikut merupakan petunjuk pengisian lembar instrument yang dapat memudahkan dalam melakukan penilaian.

1. Guru dapat mengakses produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam tautan berikut ini.
2. Guru dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Guru dapat memberikan saran secara khusus mengenai setiap butir komponen penilaian pada kolom saran yang disediakan sebagai bahan perbaikan untuk kedepannya.

Lampiran 16 Hasil Instrumen Guru Uji Coba Kelompok Kecil

C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
Aspek Media							
1	Gambar atau ilustrasi yang disajikan relevan dengan materi cerita anak yang disampaikan.					✓	
2	Komposisi warna yang digunakan pada media terlihat harmonis dan seimbang.				✓		
3	Kualitas gambar atau ilustrasi dalam media terlihat tajam dan tidak pecah.					✓	
4	Tata letak elemen teks, gambar sudah seimbang.				✓		
5	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca oleh target pengguna.					✓	
6	Tombol navigasi memudahkan pengguna untuk berpindah satu halaman ke halaman yang lain.					✓	
Aspek Bahasa							
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini sasaran.				✓		
8	Teks cerita dapat dengan mudah dipahami oleh anak usia dini					✓	
9	Panjang kalimat sesuai dengan kemampuan bahasa anak usia dini					✓	
10	Bahasa yang digunakan interaktif, luwes dan mampu memunculkan respon anak					✓	
Aspek Materi							
11	Konten cerita dalam media pembelajaran sangat sesuai dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran					✓	
12	Tingkat kesulitan sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun					✓	
13	Isi cerita mengandung pesan moral atau nilai-nilai positif yang bermanfaat bagi anak.						✓
14	Pengulangan kata atau rima dalam cerita membantu anak mengenali macam bunyi huruf						✓
15	Tema dan alur cerita dekat dengan lingkungan kehidupan anak						✓

$$4 \times 7 = 28$$

$$5 \times 8 = 40$$

$$28 + 40 = 68$$

$$\frac{68}{75} = 90,67\%$$

$$\frac{68}{75} \times 100\%$$

Lampiran 17 hasil akhir instrumen guru uji coba kelompok kecil

D. Saran

pada dasarnya sudah baik dalam mengajarnya, Namun perlu di tingkatkan lagi dalam penyampaian kepada siswa agar dapat di mengerti. Sebaiknya Ustaz Qadab. Alah dan Bapak Dagus, Menarik dan mengesankan, pertunjukan yang sudah di Capai.

E. Kesimpulan

Guru Kelas B TK Ash Shidiq

Kuripan Kidul, Sabtu, 6 Juni 2026

Ash
Eny-Harnawati Spd.

Lampiran 18 Lembar Instrumen Guru uji coba lapangan

UJI COBA LAPANGAN

LEMBAR INSTRUMEN GURU KELAS B TK ASH SHIDIQ MEDIA PEMBELAJARAN LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak) UNTUK STIMULASI *READING READINESS* PADA ANAK USIA DINI

Guru kelas : Hanih Nur A.

Hari/Tanggal : Jum'at, 12 Juni 2026

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, berupa media buku elektronik untuk menstimulasi reading readiness pada anak usia dini usia 5-6 tahun dengan nama LENTERA (Literasi Elektronik Cerita Anak, serta mengetahui pendapat guru kelas mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam lembar validasi ini. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari guru kelas akan sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk Pengisian Lembar Instrumen

Berikut merupakan petunjuk pengisian lembar instrument yang dapat memudahkan dalam melakukan penilaian.

1. Guru dapat mengakses produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam tautan berikut ini.
2. Guru dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Guru dapat memberikan saran secara khusus mengenai setiap butir komponen penilaian pada kolom saran yang disediakan sebagai bahan perbaikan untuk kedepannya.

Lampiran 19 hasil instrumen guru uji coba lapangan

C. Tabel Penilaian									
No	Pernyataan	Skor					Saran		
		1	2	3	4	5			
Aspek Media									
1	Gambar atau ilustrasi yang disajikan relevan dengan materi cerita anak yang disampaikan.				✓				
2	Komposisi warna yang digunakan pada media terlihat harmonis dan seimbang.					✓			
3	Kualitas gambar atau ilustrasi dalam media terlihat tajam dan tidak pecah.						✓		
4	Tata letak elemen teks, gambar sudah seimbang.						✓		
5	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca oleh target pengguna.						✓		
6	Tombol navigasi memudahkan pengguna untuk berpindah satu halaman ke halaman yang lain.						✓		
Aspek Bahasa									
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini sasaran.				✓				
8	Teks cerita dapat dengan mudah dipahami oleh anak usia dini					✓			
9	Panjang kalimat sesuai dengan kemampuan bahasa anak usia dini						✓		
10	Bahasa yang digunakan interaktif, luwes dan mampu memunculkan respon anak						✓		
Aspek Materi									
11	Konten cerita dalam media pembelajaran sangat sesuai dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				✓				
12	Tingkat kesulitan sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun					✓			
13	Isi cerita mengandung pesan moral atau nilai-nilai positif yang bermanfaat bagi anak.						✓		
14	Pengulangan kata atau rima dalam cerita membantu anak mengenali macam macam bunyi huruf						✓		
15	Tema dan alur cerita dekat dengan lingkungan kehidupan anak						✓		

$$\begin{aligned}
 15 \times 5 &= 75 \\
 4 \times 10 &= 40 \\
 75 + 40 &= 115 \\
 115 &\div 75 = 1.53
 \end{aligned}$$

Lampiran 20 hasil akhir instrumen guru uji coba lapangan

D. Saran

.....
sudah baik, Penyampaian materi dan penggunaan media ebook
.....
sudah baik. Diselingi ice breaking juga sudah dapat
.....
.....

E. Kesimpulan

.....
Secara keseluruhan sudah baik dan dapat diterapkan
.....
di Tk
.....
.....

Guru Kelas B TK Ash Shidiq

Kuripan Kidul, Jum'at, 12 Juni 2026



Haniah Humid

DOKUMENTASI

Uji coba satu satu



Uji coba Kelompok Kecil



Uji coba Lapangan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Salwa Kusuma Ningrum dilahirkan di kota Cilacap pada 21 Juni 2003 yang merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Sarman dan (alm) Ibu Jimbeni yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis beralamat di Jalan Sulawesi, rt 02 rw 05 Desa Kuripan Kidul, Kabupaten Cilacap. Penulis menempuh pendidikan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kuripan Kidul, SMP Negeri 7 Cilacap, SMA Negeri 1 Maos dan berkuliah di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, dengan mengambil program studi pendidikan anak usia dini.