
Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun

Nurul ‘Ilmi Miftahul Jannah*, Henny Helmi, Mega Nurrizalia

Program Studi Pendidikan Masyarakat, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Sriwijaya JL. Palembang – Prabumulih. KM 32 Indralaya Kabupaten Ogan Ilir (30662) telpon (0711)580069,580225,580169 Faksimile (0711) 580644

*Corresponding Author: nurul.ilmim@gmail.com

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 10th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku bergambar yang valid dan praktis untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di kelompok bermain Hubullah, kelurahan Timbangan, Indralaya. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, wawancara dan observasi. Hasil validasi produk media buku bergambar menunjukkan media termasuk kategori sangat valid, dengan validasi media sebesar 85%, validasi materi sebesar 90%, dan validasi bahasa sebesar 90%. Hasil uji coba *one to one* sebesar 98% dan uji coba *small group trial* sebesar 98% sehingga termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media buku bergambar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini untuk menstimulasi kemampuan membaca anak.

Keywords: ADDIE, Buku Bergambar, Membaca Permulaan

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini adalah usaha untuk mendorong dan merangsang pertumbuhan serta perkembangan mereka, baik fisik maupun mental, sebagai Langkah persiapan untuk masuk ke pendidikan yang lebih tinggi (Putri & Suyana, 2022). Anak -anak di usia dini sangat berharga untuk masa depan Masyarakat. Cara mereka diasuh dan diajar sejak kecil memiliki pengaruh besar dan signifikan karena di usia dini, pertumbuhan mereka berlangsung sangat cepat, termasuk dalam aspek fisik. Kognitif. Sosio-emosional dan bahasa. Kemampuan membaca di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan pernyataan dari kementerian pendidikan dan kebudayaan, hanya 6,06% pelajar yang memiliki kemampuan membaca yang baik, sementara 47,11% berada pada kategori cukup dan 46,83% berada di kategori kurang (fajar et al., 2022). Ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk memperbaiki system pendidikan, terutama di level anak-anak. Dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak di usia dini, peran guru sangat penting untuk mengembangkan literasi dengan cara yang efektif. Menurut Safitri dan Dafit (2021), guru

tidak hanya berfungsi sebagai pendidik, tetapi juga harus berperan sebagai pembimbing dan penggerak, agar anak-anak menjadi lebih suka membaca.

Regulasi permendikbud nomor 37 tahun 2014 menjelaskan bahwa pendidikan untuk anak usia dini adalah bentuk pendidikan yang bertujuan untuk merangsang dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Bentuk dari pendidikan usia dini bisa berupa layanan pendidikan yang formal, nonformal, atau informal (Wasis, 2022). Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong dan mengembangkan minat serta bakat anak sejak usia awal, sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan berikutnya. Suryana dalam (Magfiroh & Suryana, 2021) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah layanan pendidikan yang mencakup anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun. Proses pertumbuhan dan perkembangan anak di usia dini terjadi dengan sangat cepat. Langkah pertama bagi seorang guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini adalah menerapkan metode dan strategi yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media dalam mengasah

keterampilan membaca pada anak-anak. Hal ini akan membantu mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru serta meningkatkan minat mereka dalam aktivitas membaca. Buku bergambar adalah salah satu media yang sangat menarik untuk anak-anak, karena mereka secara alami cenderung tertarik pada gambar-gambar yang unik dan warna yang cerah. Oleh karena itu, menurut Firmadani (2020), penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan efisien, serta mempererat hubungan antara guru dan siswa.

Menurut Andrian et al., (2024) media pembelajaran adalah alat komunikasi dalam proses belajar yang berfungsi menyalurkan pesan dari guru kepada siswa dengan cara yang efektif untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Media digunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat memicu pembelajaran aktif, serta membuat materi jadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk merancang alat belajar yang sesuai bagi siswa agar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Ada tiga jenis media pembelajaran. pertama, media audio yang menyampaikan informasi hanya dengan suara. Kedua media visual yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk gambar. Ketiga media audio visual yang memungkinkan penyampaian materi secara dinamis dengan melihat dan mendengar. Media ini merupakan kombinasi dari audio dan visual yang tampak dalam film dan video pembelajaran (Furoidah A, 2020). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memiliki variasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan jenis yang sesuai dengan siswa, sehingga mendukung proses belajar.

Menurut Oemar dalam Firmadani (2020) ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut: pertama, media pembelajaran sering diartikan sebagai peragaan yang berasal dari kata “raga” yang berarti objek yang dapat dilihat atau didengar melalui Indera. Kedua, media menekankan penyampaian informasi secara audio visual. Ketiga, media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Keempat, media digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar. Kelima, media berperan sebagai perantara dalam pembelajaran. Keenam,

media memiliki aspek yang sangat berkaitan dengan metode belajar. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dirancang sesuai dengan kriteria siswa. Media pembelajaran yang efektif adalah yang memiliki ciri-ciri tersebut.

Umumnya, buku adalah wadah tertulis yang berisi pengetahuan, seperti hasil penyelidikan, pengalaman actual, observasi, biografi, dan karya fiksi. Buku yang berkualitas adalah yang ditulis dengan bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh para pembacanya, disajikan dengan cara yang menarik, serta dilengkapi dengan ilustrasi dan keterangan yang sesuai dengan ide atau gagasan pengarang. Maka, dapat disimpulkan bahwa buku bergambar adalah jenis bacaan yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan biasanya ditujukan untuk anak usia dini (Umi, 2021). buku bergambar merupakan buku yang menyertakan teks dan gambar ilustratif. Buku ini ada yang memiliki sedikit teks atau bahkan tanpa teks sehingga pembaca dapat menikmati cerita hanya melalui gambar. Desain buku bergambar bertujuan untuk menarik perhatian pembaca dengan gambar-gambar yang menarik dan biasanya lebih ringkas jika dibandingkan dengan buku narasi yang murni.

Menurut Sartika Dewi (2021) ada beberapa jenis media yang termasuk dalam kategori buku bergambar, yaitu:

1. Buku abjad
Buku abjad berisi huruf yang disertai dengan gambar-gambar seperti hewan, objek dan kendaraan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengembangkan kosakata mereka.
2. Buku mainan
Buku mainan memiliki gaya penyajian yang berbeda dibandingkan dengan buku lainnya. Buku ini terbuat dari bahan seperti kartu, kain, dan pipet. Fungsinya adalah untuk merangsang kemampuan kognitif, termasuk pemahaman terhadap teks, puisi dan alur cerita.
3. Buku konsep
Buku konsep menjelaskan ide atau benda yang ingin dikembangkan. buku ini dilengkapi dengan warna, bentuk dan ukuran dan bisa dipadukan dengan ide-ide lain.
4. Buku bergambar tanpa kata
Buku ini menceritakan kisah hanya melalui ilustrasi tanpa kata-kata. Jenis buku bergambar tanpa kata ini menarik tidak hanya bagi anak-anak tetapi juga untuk orang

dewasa. Penyajiannya disusun dengan urutan gambar yang jelas. Buku bergambar memiliki berbagai jenis dan fungsinya. Oleh karena itu pentingnya untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik agar sejalan dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tahapan awal dalam membaca untuk anak usia dini menurut Dwi Haryanti & Dhiarti Tejaningrum (2020:22-25) adalah sebagai berikut:

1. Tahap munculnya kesadaran akan tulisan
Di tahap ini anak mulai menggunakan buku dan menyadari pentingnya buku. Mereka melihat dan membolak-balik halaman buku, serta kadang-kadang membawa buku favorit mereka.
2. Tahap membaca gambar
Anak usia dini mulai melihat diri mereka sebagai pembaca dan terlibat dalam aktivitas membaca. Mereka berpura-pura membaca, memberikan makna pada gambar dan menggunakan bahasa yang ditemukan dalam buku meskipun itu tidak selalu sesuai dengan tulisan.
3. Tahap pengenalan bacaan
Pada tahap ini anak usia dini mulai menggunakan tiga system bahasa seperti, suara huruf, makna kata, dan aturan kata. Mereka mulai mengenali tanda-tanda yang terdapat pada benda-benda di sekitar mereka.
4. Tahap membaca dengan lancar
Di tahap ini anak-anak sudah dapat membaca dengan lancar berbagai jenis buku dan materi yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

Tahapan dalam membaca awal untuk anak usia dini di mulai dengan mengenalkan buku dan mengerti akan pentingnya buku dalam proses pembelajaran serta menyukai buku sehingga tidak adanya pemaksaan dalam proses belajar membaca. Membaca awal dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang krusial dalam belajar membaca yang mencakup pengenalan huruf-huruf dan kata-kata. Keterampilan membaca permulaan melibatkan penguasaan Teknik membaca serta pemahaman penuh terhadap isi bacaan. Untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca mereka (Nahdi & Yunitasari, 2019). Tahap membaca awal adalah langkah penting dalam proses membaca yang melibatkan pengenalan dan pelafalan huruf, suku kata dan kalimat sederhana. Kegiatan membaca permulaan juga dapat memperkuat kemampuan

kognitif dan bahasa anak untuk memahami teks yang lebih berdimensi dala, pendidikan selanjutnya. Permendikbud No 137 2014 indikator untuk kemampuan awal membaca pada anak usia 5 hingga 6 tahun adalah sebagai berikut. Pertama, menyebutkan huruf yang sudah dikenal. Kedua, mengetahui suara dari huruf pertama nama-nama benda yang ada di sekitarnya. Ketiga, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki suara atau huruf awal yang serupa. Keempat, anak dapat membedakan satu huruf dari yang lain. Kelima, membaca Namanya sendiri. Keenam, menuliskan Namanya sendiri (Maulidiyah, 2022). Indikator pada anak usia dini melibatkan aktivitas seperti mengenal dan menyebutkan huruf (a-z), mengetahui dan menyebutkan huruf konsonan dan huruf vokal, membaca kata sederhana, dan mampu membaca namanya sendiri.

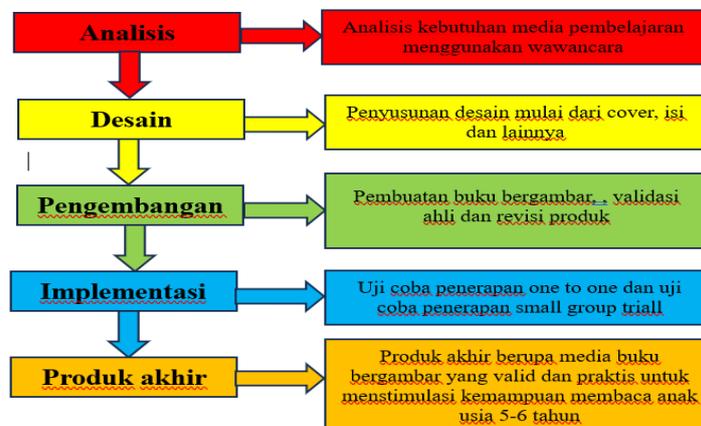
METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan menurut (Sugiyono, 2022), “metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan /memproduksi rancangan tersebut, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang melibatkan lima tahapan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap implementation (implementasi) dikarenakan lebih memfokuskan pada pengembangan dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui kevalidan dan kepraktisan media buku bergambar untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Fokus pada penelitian ini yaitu pengembangan media buku bergambar untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di kelompok bermain Hubullah Kelurahan Timbangan dengan fokus utama melihat kevalidan dan kepraktisan media buku bergambar untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Subjek pada penelitian ini berjumlah 20 orang yang terdiri dari 3 ahli atau pakar yaitu 1 ahli bahasa, 1 ahli media, 1 ahli materi dan 3 guru kelompok

bermain Hubullah sebagai informan. Peneliti akan menggunakan dua kali uji coba yaitu menggunakan uji coba perorangan atau *one to one* yang akan diikuti oleh 3 orang peserta didik

di kelompok bermain Hubullah dan uji coba terbatas atau kelompok kecil *small group triall* sebanyak 11 orang peserta didik di kelompok bermain Hubullah.



Gambar 1. Model Pengembangan model ADDIE

Dalam penelitian ini, diperlukan sumber-sumber data yang dapat dipercaya kebenarannya dan Teknik yang sesuai agar mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam proses mengumpulkan data yaitu angket, wawancara dan observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode skala dengan modifikasi skala likert. Skala Likert merupakan skala penilaian yang digunakan dalam kuisioner untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok terhadap produk yang telah dikembangkan. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari nilai terkecil satu sampai dengan nilai terbesar empat. Skala ini dapat disederhanakan menjadi 4 jawaban saja agar tanggapan responden lebih jelas pada posisi mana dan tidak ada jawaban netral.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Setelah memperoleh hasil penilaian oleh para ahli, selanjutnya adalah menghitung data dari hasil validasi dan uji coba dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Nilai (\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, selanjutnya untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan pada skala likert, klasifikasi menjadi empat bagian.

Tabel 2. Kategori Kevalidan

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Valid	81%-100%
2.	Valid	61%-80%
3.	Kurang Valid	41%-60%
4.	Tidak Valid	<40%

Tabel 3. Kategori Kepraktisan

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Praktis	76%-100%
2.	Praktis	51%-75%
3.	Tidak Praktis	26%-50%
4.	Sangat Tidak Praktis	<25%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang di dapatkan dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika guru memberikan media buku bergambar kepada anak, banyak yang memperlihatkan respon seperti semangat memulai pembelajaran dan menceritakan pengalamannya sesuai dengan

gambar yang ada di buku. Sedangkan ketika anak diberikan buku yang banyak teksnya, mereka kesulitan untuk memahami isi buku dan kurang tertarik untuk menggunakannya. Analisis kebutuhan ini juga diperkuat oleh hasil observasi di kelompok bermain Hubullah menunjukkan masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengenal, menghafal dan mengurutkan huruf, buku yang tersedia di kelompok bermain sudah banyak yang rusak, jumlah buku yang tersedia sedikit, buku yang tersedia tidak menarik. Tahapan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut akan dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan yang disesuaikan dengan karakteristik, dan kebutuhan sehingga peneliti akan mengembangkan media pembelajaran buku bergambar untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Proses validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang telah ditunjuk. Mereka adalah validator ahli untuk media, materi dan bahasa. Setelah produk media berupa buku bergambar dibuat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun peneliti akan melaksanakan kegiatan validasi. Peneliti akan menyerahkan produk dan lembar validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Mereka akan menilai dan mengkaji kevalidan dari buku bergambar tersebut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Aspek	Rekapitulasi presentase
1.	Media	85
2.	Materi	90
3.	Bahasa	90
Total		265
Hasil Rekapitulasi		85%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat dijabarkan pada validasi media mendapatkan skor persentase sebesar 85%, validasi materi mendapatkan persentase sebesar 90% dan validasi bahasa mendapatkan skor persentase sebesar 90%. Hasil tersebut dilakukan rekapitulasi sehingga mendapatkan rata-rata total hasil validasi sebesar 85%. jika dirujuk pada kategori yang digunakan sebagai pedoman maka masuk kedalam kategori “Sangat Valid”. Tahap selanjutnya melakukan uji coba penerapan *one to one* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan peneliti. Pada tahap uji coba penerapan *one to one* peneliti akan mengamati tiga anak berusia 5-6 tahun. Temuan uji coba penerapan *one to one* sebagai berikut.

Tabel 5. Uji Coba Penerapan *One to One*

Inisial Anak	No Item										Nilai
	Kemampuan Membaca					Kepraktisan Media					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MF	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	95
AP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
ZA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	98
	Total										293
	Persentase										98%
	Kategori										Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5 di atas diperoleh berdasarkan uji coba *one to one* yang dilakukan oleh tiga orang anak yang berusia 5-6 tahun yaitu MF dengan nilai 95, AP dengan nilai 100 dan ZA dengan nilai 98 sehingga mendapatkan persentase sebesar 98% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Setelah melakukan uji coba penerapan *one to one* maka tahap

selanjutnya melakukan uji coba penerapan *small group trial* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan peneliti. Pada tahap uji coba penerapan *small group trial* peneliti akan mengamati sebelas anak berusia 5-6 tahun. Temuan uji coba penerapan *small group trial* sebagai berikut.

Tabel 6. Uji Coba Penerapan *Small Group Trial*

Inisial Anak	No Item										Nilai
	Kemampuan Membaca					Kepraktisan Media					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
SY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
AA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
MG	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	98
F	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	98
KAM	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	98
WR	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	93
FT	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	98
Total										1.085	
Persentase										98%	
Kategori										Sangat Praktis	

Dari Tabel 6 di atas diperoleh dari hasil observasi uji coba penerapan *small grup trial* yang dilakukan dengan anak usia 5-6 tahun sebanyak 11 orang. Dapat di jelaskan bahwa AZ dengan nilai 100, RF dengan nilai 100, RA dengan nilai 100, A dengan nilai 100, SY dengan nilai 100, AA dengan nilai 100, MG dengan nilai 98, F dengan nilai 98, KAM dengan nilai 98, WR dengan nilai 93 dan FT dengan nilai 98 sehingga mendapatkan persentase sebesar 98% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelompok bermain Hubullah kelurahan timbangan yang memiliki fokus penelitian yang menghasilkan produk berupa buku bergambar untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun yang valid dan praktis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Mulyatiningsih (2020) mengemukakan bahwa model ADDIE di anggap terstruktur sehingga penggunaan model ini disarankan untuk pengembangan produk media pembelajaran, bahan ajar, strategi pembelajaran. Model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. dalam penelitian yang dilakukan peneliti membatasi hanya sampai pada tahap implementasi dengan demikian pengembangan yang dilakukan hanya sampai tahap uji coba penerapan (*one to one*) dan uji coba penerapan (*small group triall*). Pembatasan ini di karenakan memfokuskan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui kevalidan dan kepraktisan media buku bergambar

untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Walaupun pada penelitian ini tidak melakukan tahap evaluasi tetapi tetap melakukan perbaikan dari hasil validasi dan saran ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Pada tahap awal penelitian ini yaitu analisis. Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara tidak struktur dengan membahas secara garis besar penelitian kepada pengelola kelompok bermain Hubullah dan observasi secara langsung untuk mendapatkan data awal untuk mengetahui permasalahan yang ada dilapangan, setelahnya peneliti melakukan analisis kebutuhan lebih lanjut untuk menggali informasi lebih dalam dengan wawancara secara struktur kepada 3 orang yaitu 1 pengelola dan 2 guru yang mengajar anak usia 5-6 tahun di kelompok bermain Hubullah. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa dalam menstimulasi membaca peserta didik usia 5-6 tahun masih ada kendala yang dialami baik dari diri peserta didik itu sendiri seperti kesulitan untuk mengenal huruf, mengurutkan huruf, kurangnya motivasi belajar, karakteristik anak yang berbeda-beda. sumber informan mengemukakan bahwa perlunya pengembangan media yang membantu dalam menstimulasi kemampuan membaca anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hasan et al., 2021) media didefinisikan sebagai alat penyampaian pesan kepada peserta didik, sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, perantara dalam mencapai tujuan pembelajaran, sebagai seperangkat untuk merangsang motivasi belajar peserta didik, sebagai perantara dalam mencapai

tujuan pembelajaran dan sebagai alat untuk menstimulasi kemampuan peserta didik. hal ini selaras dengan pendapat (Sartika dewi,2021) yang menyatakan media buku bergambar yaitu buku yang menyajikan teks dengan gambar sebagai ilustrasi selain sebagai perantara juga dapat menjadi motivasi belajar anak.

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Ditahap ini peneliti akan merancang media buku bergambar mulai dari *cover*, isi, dan lainnya sesuai dengan katakteristik peserta didik dan perkembangan bahasa anak. Liyana & Kurniawan (2019) kopetensi dasar anak usia 5-6 tahun yaitu memahami bahasa reseptif, kemampuan berbahasa respiratif, memahami bahasa ekspresif, dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif. Temuan ini menjadi dasar peneliti dalam mendesain media buku bergambar untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Aplikasi yang digunakan dalam mendesain produk media buku bergambar adalah canva dengan ukuran A4 yaitu memiliki Panjang 29,7cm dan lebar 21 cm. Bagian rancangan buku bergambar di awali dengan redaksi yaitu nama penulis, nama dosen pembimbing, nama ahli materi, nama ahli media, dan nama ahli bahasa, kata pengantar yang berisikan ucapan syukur dan salam penulis, daftar isi untuk memudahkan melihat nomor halaman dari setiap bagian buku, materi level 1 berisikan huruf besar dan kecil dan mengenal huruf vokal yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar benda yang familiar dan menarik, materi level 2 berisikan mengenal huruf vokal yang disandingkan dengan huruf konsonan dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang familiar dan menarik, dan materi level 3 berisikan materi membaca suku kata sederhana dan di lengkapi ilustrasi gambar yang menarik. Bagian buku bergambar dirancang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan membaca anak dan meningkatkan minat literasi awal. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Dalam proses pengembangan terbagi menjadi beberapa bagian seperti pembuatan produk, validasi produk dan revisi produk. Pada tahap pembuatan produk peneliti menyusun buku bergambar sesuai dengan urutan yang telah dibuat. Setelah selesai dalam pembuatan produk tahap pengembangan berikutnya yaitu validasi ahli. Validasi ahli yang digunakan dalam penelitian ini validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa hal ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk sebelum di sebarluaskan. Hal ini selaras dengan Ilyas et al., (dalam karya

Pratama & Shomedran, 2023) pengembangan media harus dilihat kevalidannya , kepraktisan dan efektifannya.

Validator melakukan penilaian pada lembar validasi yang menggunakan skala likert yaitu sekala 4 dengan poin yang terdiri dari sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1) dan di lengkapi dengan kritik dan saran guna memperbaiki produk yang dikembangkan. validator ahli media pada produk yang dikembangkan merupakan salah satu dosen pendidikan masyarakat fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sriwijaya. Hasil validasi media mendapatkan skor 34 dengan persentase 85% dan termasuk kedalam kategori “sangat valid”. Selanjurnya validator ahli materi pada produk yang dikembangkan merupakan salah satu dosen pendidikan islam anak usia dini UIN Raden Fatah. Hasil validasi materi mendapatkan skor 36 dengan persentase 90% dan termasuk kedalam kategori “sangat valid”. Selanjutnya validator ahli bahasa pada produk yang dikembangkan merupakan dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Hasil validasi mendapatkan skor 37 dengan persentase 90% dan termasuk kedalam “sangat valid”. Setelahnya melakukan rekapitulasi persentase hasil penilaian validator dan mendapatkan persentase sebesar 85% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan Rustandi (2021) yang menyatakan sebuah media dapat dikatakan valid jika mencapai persentase 80-100% dan termasuk kedalam kategori sangat valid. Setelah melakukan validasi ahli maka peneliti melakukan revisi produk berdasarkan kritik, masukan dan saran oleh para ahli.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi. Tahap implementasi ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti yang meliputi tahap uji coba penerapan (*one to one*) dan uji coba penerapan (*small group trial*) untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap uji coba penerapan (*one to one*) melibatkan tiga peserta didik usia 5-6 tahun kelompok bermain Hubullah. Hasil dari uji coba ini mendapatkan persentase sebesar 98% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan Dini (2022) yang menyatakan sebuah media dapat dikatakan praktis jika mencapai persentase 76-100% dan termasuk kedalam kategori sangat praktis. Tahap selanjutnya uji coba penerapan (*small group trial*) yang melibatkan 11 orang peserta didik usia

5-6 tahun kelompok bermain Hubullah. Hasil dari uji coba ini mendapatkan persentase sebesar 98% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan Setiawan et al., 2021 yang menyatakan media dapat dikatakan praktis dengan melakukan uji coba penerapan dan telah melakukan perbaikan. Tindak lanjut dari media buku bergambar yang telah selesai melalui tahapan dan telah dinyatakan valid oleh validasi ahli dan praktis untuk digunakan maka media buku bergambar siap di cetak dan dipergunakan oleh guru dan orang tua untuk menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Penelitian ini adalah sebuah penelitian yang fokus pada pengembangan yang menghasilkan sebuah produk dengan menggunakan model ADDIE dalam empat tahap hingga tahap implementasi. Dalam penelitian ini, validasi dari ahli media menunjukkan hasil sebesar 85% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu validasi dari ahli materi dan ahli bahasa masing-masing menunjukkan persentase sebesar 90% dan termasuk ke dalam kategori sangat valid. Uji coba penerapan dengan pendekatan *one to one* menunjukkan hasil persentase 98% yang dinyatakan sangat praktis. Selain itu uji coba *small group trial* mencapai persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media buku bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi anak usia 5-6 tahun sangat valid dan praktis untuk diterapkan dalam rangka menstimulasi kemampuan membaca mereka. Setelah melewati beberapa tahapan dan di nyatakan valid dan praktis selanjutnya media buku bergambar dapat di cetak dalam jumlah yang dibutuhkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun oleh guru dan orang tua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada ibu kepala pengelola dan guru kelas usia 5-6 tahun Kelompok Bermain Hubullah.

REFERENSI

- Andriana, O., Janna, A. M., & Wahyuni, P. (2024). Pengembangan Media Belajar dengan Desain Khusus Bagi ABK Slow Learning. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 161-166.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun untuk Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3648-3658.
- Fajar, R. P. A. L., Wiguna, A. C., Oktari, D., & de Eloisa Tobing, J. A. (2022). Problematika Literasi Membaca Pada Generasi Penerus Bangsa Dalam Menghadapi Abad 21. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1478-1489.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Furoidah, A. (2020). Media pembelajaran dan peran pentingnya dalam pengerjaan dan pembelajaran Bahasa arab. *Al-fusha: Arabic language Education Journal*, 2(2), 63-77.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking pyramid sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa inggris anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225-232.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Maulidiyah, E. C. (2022). Pengaruh game belajar membaca terhadap kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun. *Kumara Cendekia*, 10(4), 302-316.
- Mulyatiningsih, E. (2020). Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Pratama, R.I., & Shomedran. (2023). Pengembangan Media Informasi Berbasis Web Blog pada Laboratorium Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 07 16.

- Putri, A. D., & Suryana, D. (2022). Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12486-12494.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Sartika, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Di RA Bani Fuad Syihabuddin. *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 119-140.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112-119.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UMI, K. (2021). *Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Menstimulasi Aspek Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Al-Hidayah Sukabumi Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36-41.