

Pengembangan Komik Edukatif Berbasis Budaya Lokal Sasak Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Kelompok B

Nova Sri Widiana*, Nuriadi, Ika Rachmayani

PG-PAUD FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: widiananova03@gmail.com, nuriyadi@unram.ac.id ikarachmayani.fkip@unram.ac.id,

Article History

Received : June 27th, 2026

Revised : July 23th, 2026

Accepted : August 03th, 2026

Abstract: Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini yang memerlukan media pembelajaran yang sesuai untuk menstimulasi keterampilan membaca permulaan anak. Hasil observasi awal di RA Nurul Huda NW Banjarsari menunjukkan bahwa sebagian besar anak Kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan memahami bacaan pendek karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak, khususnya legenda Putri Mandalika, serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca anak. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Kelayakan produk dinilai melalui validasi ahli, observasi anak, dan respons guru, sedangkan efektivitasnya dianalisis menggunakan desain one-group pretest-posttest dengan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,43% dari ahli media, 97,27% dari ahli materi, 92,05% dari observasi anak, dan 94,17% dari respons guru, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 94,98% yang termasuk kategori sangat layak. Nilai rata-rata keterampilan membaca anak meningkat dari 49,53 pada pretest menjadi 79,40 pada posttest dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,59 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak usia dini.

Keywords: anak usia dini, budaya lokal, komik edukatif, keterampilan membaca.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa sebagai dasar kemampuan literasi. Salah satu kompetensi literasi yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan membaca permulaan. Kemampuan membaca pada anak usia 5–6 tahun tidak hanya terbatas pada pengenalan huruf, tetapi juga meliputi kemampuan mengenali bunyi huruf, menghubungkan simbol dengan makna, membaca kata sederhana, serta memahami isi bacaan sesuai tingkat perkembangannya.

Pembelajaran membaca pada anak usia dini sebaiknya dilaksanakan melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak akan lebih mudah memahami materi apabila

pembelajaran didukung oleh media yang mampu menarik perhatian, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta melibatkan unsur visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu anak memahami hubungan antara simbol, bunyi, dan makna sehingga proses membaca menjadi lebih mudah dipahami.

Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pada anak usia dini masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku paket, kartu huruf, dan lembar kerja. Media tersebut cenderung menekankan kegiatan menghafal huruf tanpa memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RA Nurul Huda NW Banjarsari, sebagian besar anak kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membaca suku kata,

merangkai kata sederhana, serta memahami isi bacaan pendek. Selain itu, guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat monoton sehingga keterlibatan anak selama proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurang berkembangnya kemampuan membaca permulaan anak.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media komik merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ainun, Fahrudin, Rachmayani, dan Nurhasanah (2021) serta Zulvia, Fahrudin, Rachmayani, dan Astawa (2021) yang menunjukkan bahwa media visual bergambar terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B. Komik mampu menggabungkan ilustrasi, warna, dan cerita sederhana sehingga memudahkan anak memahami isi bacaan sekaligus meningkatkan motivasi membaca. Penyajian cerita melalui gambar yang menarik menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan penggunaan media konvensional. Selain membantu anak mengenali huruf dan kata, komik juga mampu meningkatkan daya ingat, memperkaya kosakata, dan mengembangkan kemampuan memahami isi bacaan melalui konteks cerita yang disajikan.

Di sisi lain, pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar masih belum optimal. Padahal, budaya lokal memiliki potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran yang kontekstual karena dekat dengan kehidupan anak. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah sejak usia dini, sebagaimana ditemukan oleh Fatmi, Rachmayani, dan Nurhasanah (2025) bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Salah satu cerita rakyat yang memiliki nilai edukatif adalah legenda Putri Mandalika yang berasal dari masyarakat Sasak, Nusa Tenggara Barat. Cerita tersebut mengandung nilai pengorbanan, kepedulian, persatuan, dan tanggung jawab yang relevan untuk dikenalkan kepada anak melalui media pembelajaran yang menarik.

Pengembangan media komik berbasis budaya lokal Sasak Putri Mandalika diharapkan mampu menjadi solusi terhadap rendahnya

keterampilan membaca anak sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya daerah. Melalui perpaduan ilustrasi berwarna, cerita yang sederhana, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, media komik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Anak tidak hanya belajar mengenali huruf dan membaca kata, tetapi juga memahami isi cerita serta mengenal budaya lokal yang menjadi bagian dari identitas masyarakatnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis budaya lokal Sasak Putri Mandalika yang memenuhi kriteria valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak kelompok B di RA Nurul Huda NW Banjarsari. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru PAUD sekaligus menjadi salah satu upaya pelestarian budaya lokal melalui proses pendidikan sejak usia dini.

METODE

This Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan hingga penyebarluasan produk yang telah memenuhi kriteria kelayakan. Penelitian dilaksanakan di RA Nurul Huda NW Banjarsari dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak Kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Selain anak sebagai subjek uji coba, penelitian ini juga melibatkan satu orang guru kelas sebagai pengguna media, seorang ahli materi, dan seorang ahli media untuk melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan.

Tahap pertama, yaitu *define* (pendefinisian), dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Pada tahap ini dianalisis kondisi awal keterampilan membaca anak, karakteristik peserta didik, media pembelajaran yang digunakan guru, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak masih rendah, sedangkan media yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat konvensional dan

belum memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar.

Tahap kedua adalah *design* (perancangan). Pada tahap ini disusun rancangan media komik berbasis budaya lokal Sasak dengan mengangkat legenda Putri Mandalika sebagai materi utama. Perancangan meliputi penyusunan alur cerita, penentuan tokoh dan ilustrasi, penyusunan dialog menggunakan kalimat sederhana sesuai karakteristik anak usia 5–6 tahun, pemilihan warna, tata letak gambar, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, lembar observasi, angket respons guru, dan instrumen tes kemampuan membaca.

Tahap ketiga, yaitu *develop* (pengembangan), dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi sehingga media komik memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Produk yang telah direvisi selanjutnya diuji coba kepada anak Kelompok B untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media sekaligus mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca. Efektivitas media diukur melalui pemberian *pretest* sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah proses pembelajaran menggunakan media komik selesai dilaksanakan.

Tahap terakhir adalah *disseminate* (penyebarluasan). Pada tahap ini media yang telah dinyatakan layak diperkenalkan kepada guru sebagai alternatif media pembelajaran membaca di kelas. Penyebarluasan dilakukan dalam lingkup terbatas sesuai dengan tujuan penelitian sehingga produk dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis budaya lokal di RA Nurul Huda NW Banjarsari.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes kemampuan membaca. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar anak selama penggunaan media komik. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran membaca. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan media, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses penelitian. Tes kemampuan membaca diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca anak setelah menggunakan media komik.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli, observasi, dan respons guru dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

dengan P merupakan persentase kelayakan, $\sum X$ adalah jumlah skor yang diperoleh, dan $\sum X_i$ adalah jumlah skor maksimum. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat validitas media yang dikembangkan.

Analisis efektivitas media dilakukan menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain)* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Nilai *N-Gain* selanjutnya dikategorikan ke dalam kategori tinggi apabila $g \geq 0,70$, kategori sedang apabila $0,30 \leq g < 0,70$, dan kategori rendah apabila $g < 0,30$. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan membaca anak setelah menggunakan media komik berbasis budaya lokal Sasak Putri Mandalika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak yang mengangkat legenda Putri Mandalika sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak Kelompok B di RA Nurul Huda NW Banjarsari. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model Four-D (4D) yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate.

Tahap Define (Fendefinisian)

Tahap pendefinisian dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kondisi awal keterampilan membaca anak serta media pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membaca suku kata, merangkai kata sederhana, dan memahami bacaan pendek. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa

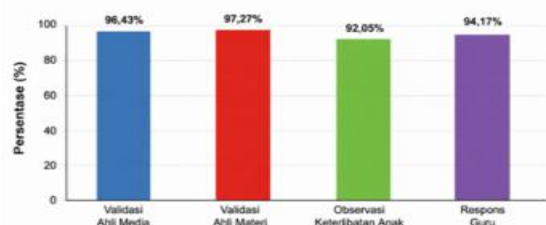
buku paket, kartu huruf, dan lembar kerja sehingga belum mampu menarik perhatian anak secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca masih rendah dan pembelajaran belum berlangsung secara maksimal.

Tahap Design (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, disusun rancangan komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak dengan mengangkat cerita rakyat Putri Mandalika. Komik dirancang menggunakan ilustrasi berwarna, bahasa sederhana, dialog yang mudah dipahami, serta aktivitas membaca yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar observasi aktivitas anak, angket respons guru, serta instrumen pretest dan posttest.

Tahap Develop (Pengembangan)

Produk yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik edukatif memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak.



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Komik

Tabel 1. Hasil Uji N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain skor	15	0,54	0,64	0,59	0,03
Ngain Persen	15	53,70	63,83	59,15	3,03
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 1, penggunaan komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak memberikan peningkatan terhadap keterampilan membaca permulaan anak. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu anak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh persentase di atas 90%, sehingga komik edukatif yang dikembangkan memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, kegrafikan, dan kemudahan penggunaan sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan dilakukan dalam skala terbatas melalui implementasi komik edukatif pada kegiatan pembelajaran membaca di Kelompok B RA Nurul Huda NW Banjarsari. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif mengamati ilustrasi, membaca dialog sederhana, menjawab pertanyaan guru, serta menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa mereka sendiri. Guru juga memberikan respons positif terhadap penggunaan komik karena mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama kegiatan pembelajaran.

Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik berbasis budaya lokal Sasak Putri Mandalika terhadap keterampilan membaca permulaan anak Kelompok B di RA Nurul Huda NW Banjarsari. Pengujian dilakukan melalui pemberian pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media komik pada 15 anak sebagai subjek uji coba. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 49,53, sedangkan hasil posttest meningkat menjadi 79,40. Hasil analisis N-Gain disajikan pada Tabel 1.

mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata sederhana, serta memahami isi bacaan. Temuan ini menunjukkan bahwa komik edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga dapat mendukung proses pembelajaran membaca secara lebih optimal..

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak Putri Mandalika memenuhi kriteria sangat layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini. Tingginya tingkat kelayakan produk menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Penggunaan ilustrasi berwarna, alur cerita yang sederhana, serta dialog yang mudah dipahami menjadikan media lebih menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat anak selama proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret, gambar, simbol, dan pengalaman visual daripada penjelasan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penyajian materi membaca melalui media komik memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak dapat menghubungkan simbol huruf dengan ilustrasi dan konteks cerita yang disajikan.

Peningkatan keterampilan membaca setelah penggunaan komik edukatif menunjukkan bahwa media visual yang dipadukan dengan cerita kontekstual mampu memberikan stimulasi yang lebih efektif dibandingkan media pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Agustina, Suarta, Sriwarthini, dan Astini (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran visual yang dirancang secara kontekstual mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun secara signifikan. Selama proses pembelajaran, anak tidak hanya mengenal huruf dan membaca kata sederhana, tetapi juga memahami isi cerita melalui gambar dan dialog yang saling berkaitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses membaca berlangsung secara lebih alami karena anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar melalui bermain.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal Sasak melalui legenda Putri Mandalika memberikan nilai tambah terhadap media yang dikembangkan. Cerita rakyat yang dekat dengan kehidupan masyarakat menjadikan pembelajaran lebih

kontekstual sehingga anak lebih mudah memahami isi bacaan. Selain meningkatkan kemampuan membaca, media ini juga memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak sejak usia dini sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya daerah melalui proses pendidikan.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media komik mampu meningkatkan kemampuan literasi, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini konsisten dengan temuan Kusumaningtyas, Astini, Fahrudin, dan Rachmayani (2022), Rahmadani, Fahrudin, Astawa, dan Rachmayani (2023), serta Ruwaida, Suarta, dan Jaelani (2024) yang masing-masing membuktikan bahwa media visual seperti kartu kata bergambar, permainan kartu kata berbasis PPT, dan papan flanel efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya mengembangkan komik sebagai media literasi, tetapi juga mengintegrasikan budaya lokal Sasak Putri Mandalika sebagai sumber belajar. Integrasi budaya lokal tersebut menjadikan pembelajaran lebih kontekstual sekaligus mendukung pengenalan identitas budaya daerah kepada anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak. Penggunaan media yang memadukan unsur visual, cerita, dan budaya lokal mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, komik edukatif berbasis budaya lokal dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran membaca pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak dengan mengangkat legenda Putri Mandalika sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak Kelompok B di RA Nurul Huda NW Banjarsari. Produk yang dikembangkan melalui model Four-D (4D) telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli maupun pengguna,

sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Implementasi komik edukatif menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak melalui penyajian ilustrasi yang menarik, bahasa yang sederhana, serta cerita yang kontekstual dengan kehidupan anak. Penggunaan budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya membantu anak memahami materi membaca dengan lebih mudah, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pengenalan nilai-nilai budaya daerah sejak usia dini.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi inovatif dalam mengembangkan pembelajaran literasi pada pendidikan anak usia dini. Komik edukatif berbasis budaya lokal Sasak berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal melalui kegiatan belajar di sekolah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan komik edukatif dengan cakupan materi yang lebih luas, melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, serta menguji efektivitas media pada berbagai jenjang dan satuan pendidikan anak usia dini. Selain itu, pengembangan media berbasis budaya lokal dari daerah lain juga perlu dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual sekaligus memperkaya sumber belajar yang berorientasi pada pelestarian budaya Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada validator ahli media dan ahli materi yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan produk komik edukatif yang dikembangkan. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Kepala RA Nurul Huda NW Banjarsari beserta guru kelas dan seluruh anak Kelompok B yang telah memberikan izin, bantuan, serta berpartisipasi selama proses pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat berlangsung dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi

pengembangan media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui pemanfaatan budaya lokal Sasak.

REFERENSI

- Agustina, F. H., Suarta, I. N., Sriwarthini, N. L. P. N., & Astini, B. N. (2023). Pengembangan Media Creativity Box untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri 02 Aikmel. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2308–2317. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1695>
- Ainun, S., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Nurhasanah, N. (2021). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di Kecamatan Wera Tahun 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(2), 67–73.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Saleh, S. U. (2023). Identifikasi Penggunaan Pakaian Adat melalui Pembelajaran Muatan Lokal di PAUD Kecamatan Sekarbela Kota Mataram. *Jurnal Usia Dini*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52400>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Fatima, L., Hartati, S., & Usman, A. (2023). Pengembangan Komik Berbasis Budaya Luwu untuk Meningkatkan Literasi Anak RA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 98–108.
- Fatmi, H., Rachmayani, I., & Nurhasanah, N. (2025). Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 4–5 Tahun di TK PGRI 07 Aikmel. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4).
- Hapidin, H., Rahmawati, E., & Putra, M. (2023). Identifikasi Materi dan Media Komik untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(3), 211–220.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Khodijah, S., Rahmi, D., & Fauzan, M. (2024). Validasi Media Pembelajaran PAUD Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(2), 112–121.
- Kusumaningtyas, N. F., Astini, B. N., Fahrudin, F., & Rachmayani, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2373>
- Lusiana, F. F., Habibi, M. M., Astawa, I. M. S., & Astini, B. N. (2023). Penerapan Boneka Jari sebagai Media dalam Meningkatkan Bahasa Sasak Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Melati Desa Nyurlembang Kecamatan Narmada. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 3(1).
- Maydiantoro, A. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan (R&D)*. Deepublish.
- Murti, W., Sukini, S., & Yuliani, D. (2020). Pengaruh Media Komik terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 76–85.
- Ni'mah, R., & Utsman, A. (2024). Komik Literasi Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pengembangan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 33–42.
- Nurhandriatie, E., Rofiq, M., & Syamsudin, S. (2023). Analisis Validitas Instrumen Asesmen Anak Usia Dini dengan Model Aiken's V dan Rasch. *Jurnal Psikologi Pendidikan Anak*, 8(2), 101–110.
- Nuriadi, Baharudin, Isnaini, M., & Fadri, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Apresiasi Sastra untuk Siswa SMA Negeri 1 Praya Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*.
- Qomari S.P., U., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Fahrudin, F. (2021). Pengaruh Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini di Desa Rempung. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(1), 21–35.
- Rahmadani, T. W., Fahrudin, F., Astawa, I. M. S., & Rachmayani, I. (2023). Pengembangan Media Permainan Kartu Kata Berbasis PPT untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK Al-Banna Sekarbela Tahun 2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Rahmawati, D., & Wahyuni, S. (2022). Asesmen Formatif Berbasis Konteks Budaya Lokal dalam PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(3), 211–222.
- Ruwaida, R., Suarta, I. N., & Jaelani, A. K. (2024). Penerapan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Sihombing, R. (2024). Penerapan Model 4D dalam Pengembangan Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak*, 9(2), 115–123.
- Solatiyah Asriyani, S., Rahmawati, R., & Dewi, L. (2024). Nilai-Nilai Karakter dalam Legenda Putri Mandalika Masyarakat Sasak Lombok. *Jurnal Budaya Nusantara*, 5(1), 60–70.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisno, E., Rahman, A., & Mulyani, T. (2023). Validasi Isi Instrumen Pembelajaran PAUD dengan Skala Likert Empat Poin. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 142–151.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Zamsiswaya, M., Ramli, A., & Fauzan, H. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 44–53.
- Zulvia, Z., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Astawa, I. M. S. (2021). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di RA Rozaini Husna. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(3), 294–299.