



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 5 Tahun 2024 Halaman 4260 - 4275

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan *E-book* Cerita Bergambar (Cergam) untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak pada Usia 5-6 Tahun

Dian Safitri Fajriyani^{1✉}, Tomas Iriyanto², Wuri Astuti³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: dian.safitri.1901536@students.um.ac.id¹, tomas.iriyanto.fip@um.ac.id², riastuti.um@gmail.com³

Abstrak

Pengenalan cerita masih menerapkan model konvensional dengan media buku cergam cetak sehingga kurang membangkitkan minat peserta didik. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk *e-book* cerita bergambar yang layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* dengan adaptasi model ADDIE. Produk *e-book* cergam dinilai oleh ahli materi, media, bahasa, dan pengguna. Instrumen pengumpulan data berupa validasi produk dari para ahli dan pengguna menggunakan angket, sedangkan pengumpulan data uji coba produk terhadap peserta didik 5 orang (kelompok kecil) di KB BB dan 15 orang (kelompok besar) dan TK DW 09 Kabat, Banyuwangi dilaksanakan tanggal 20 dan 21 Juni 2024 dengan menggunakan lembar observasi. Hasil uji validasi ahli dan uji coba pengguna dianalisis dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif didasarkan pada uji validasi dan uji coba pengguna, sedangkan analisis data kualitatif didasarkan pada kritik dan saran para validator. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa uji coba kelompok kecil diperoleh skor 93 % dan kelompok besar 91,11 %. Hal ini berarti produk *e-book* cergam layak untuk digunakan sebagai media stimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *e-book*, cergam, menstimulasi, dan bahasa reseptif.

Abstract

The introduction of stories or storytelling was still proposed to be applied in conventionally model through printed picture of story books, so it does not arouse students' interest. The objective of this study was to produce a picture of story e-book that worthy easy to use in having stimulation the receptive language skills of children aged 5-6 years. This study used research and development method with the adaptation of the ADDIE model. The picture of story e-book product was assessed by material, media, language, and user experts. The instruments used to collect the data were on product validation from experts and users by using a questionnaire, while collecting product trial data on 5 students (small group) at KB BB and 15 people (large group) at DW 09 Kabat Kindergarten, Banyuwangi was conducted on June 20th and 21th, 2024 by using an observation sheet. The results of expert validation tests and user trials were analysed with qualitative and quantitative data analysis. Quantitative data analysis was based on validation tests and user trials, while qualitative data analysis was based on the validators' criticisms and suggestions. The result of the research showed that the small group trial obtained a score of 93% and a large group of 91.11%. This means that a picture of story e-book that is worthy easy to use in having stimulation the receptive language skills of children aged 5-6 years.

Keywords: *e-book*, picture story, stimulation, dan reseptive language.

Copyright (c) 2024 Dian Safitri Fajriyani, Tomas Iriyanto, Wuri Astuti

✉ Corresponding author :

Email : dian.safitri.1901536@students.um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8720>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 5 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus mengalami perubahan dari masa ke masa seiring dengan berkembangnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat, telah membawa konsekuensi di bidang pendidikan bahwa pemanfaatan teknologi digital tidak dapat dihindarkan (Hasjiandito et al., 2023; Pertiwi, 2022). Semakin cepat perkembangan zaman, kebutuhan mengenai hal pendidikan akan berubah menuju ke era digital. Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari, akan tetapi bagaimana cara memanfaatkan teknologi dengan benar untuk kehidupan sehari-hari atau dalam pembelajaran (Fauzi, 2020). Pemanfaatan teknologi digital seperti smartphone, tablet, komputer, dan laptop dapat memberikan ruang kepada setiap peserta didik untuk mengakses sumber belajar yang tersaji dalam bentuk interaktif diharapkan dapat mencapai suatu keberhasilan dalam memperoleh pengetahuan yang belum ada sebelumnya (Khikmawati et al., 2021).

Penggunaan media *e-book* memiliki korelasi sangat kuat terhadap kualitas pembelajaran. Peneliti-peneliti sudah membuktikan di antaranya *e-book* interaktif yang berisi teks, gambar, grafis, video dan sebagainya dapat memikat perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar (Lestari et al., 2016). Pada era digital pendidik harus menerapkan pembaharuan pembelajaran yang mengedepankan keunggulan teknologi yang berupa buku digital karena *e-book* atau buku digital mampu membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Pratama et al., 2019; Janah et al., 2022).

Penelitian yang relevan berdasarkan temuan sebelumnya yaitu buku cerita bergambar “Liburan Awal Tahun Jojo dan Popo” melalui pendekatan budaya lokal berbasis kode QR di TK Lab Malang, dapat merangsang kegiatan belajar anak yang lebih baik dalam menstimulasi aspek perkembangan sosial emosionalnya (Hura et al., 2023). Lalu, penelitian di TK PGRI AR-Rusyda Kecamatan Trumon, pemanfaatan buku cerita bergambar 2D kemampuan bahasa anak dapat berkembang seperti mampu memahami aturan, perintah, menghargai bacaan, menceritakan kembali isi cerita (Lhamisah, 2023). Penelitian tentang cerita bergambar di RA Al-Amin II Ngruki, menyimpulkan bahwa buku cergam mampu mengeksplorasi bahasanya (Wati, 2023). Selanjutnya, Penelitian Tindakan Kelas di TK Miftahul Ulum Pandanwangi Malang dengan jumlah sampel 13 peserta didik, hasil siklus kedua menunjukkan bahwa 11 peserta didik usia 3-6 tahun mengalami peningkatan bahasa reseptif berkembang sangat baik (BSB) dan 2 peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH) melalui mendengarkan cerita dengan media cergam. Sementara itu, penelitian di PAUD Ibnu Sina, Aceh, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *big book* dapat mengembangkan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun yang cukup signifikan dengan mencapai lebih tinggi sebesar 87,5 % dilakukan selama dua siklus (Fitriani et al., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya tersebut, penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah membahas tentang media pembelajaran cerita bergambar (cergam) dan mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak. Selain itu, hasil penelitian menyepakati penggunaan media *e-book* cergam mampu meningkatkan minat belajar anak dan menjadi media interaktif yang dapat menginovasi pembelajaran.

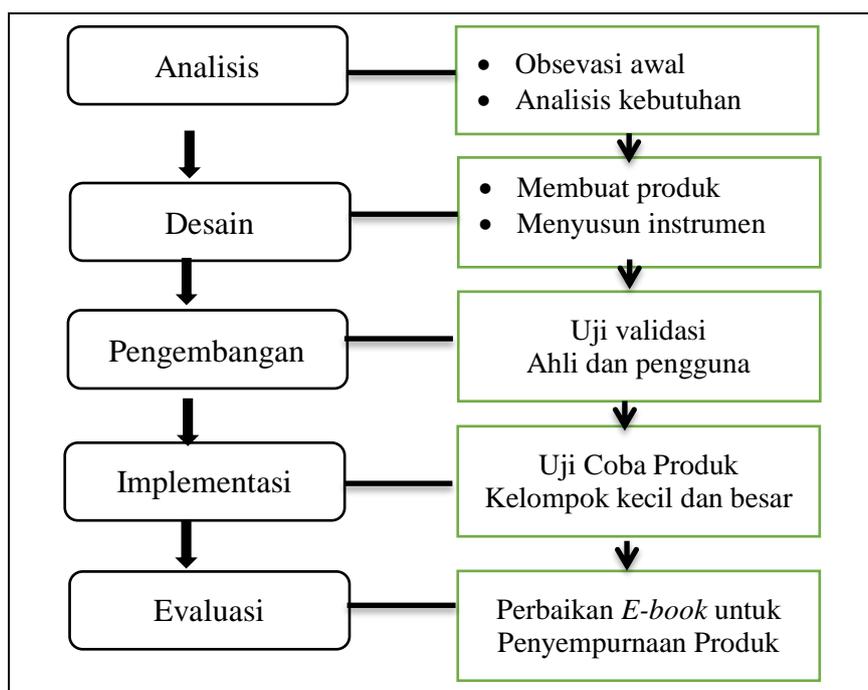
Hal yang membedakan dengan penelitian terdahulu adalah metode yang diterapkan dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*Research & Development*), sedangkan penelitian sebelumnya lebih banyak menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemudian, hal lain yang membedakan produk *e-book* cergam yang dikembangkan, penelitian ini menghasilkan produk buku cergam dengan format digital tetapi penelitian sebelumnya menghasilkan produk buku cergam konvensional yakni berupa buku cetak manual (kertas). Produk *e-book* cergam yang dimanfaatkan sebagai media sumber belajar untuk menstimulasi bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun belum dikembangkan oleh peneliti lain.

Di sisi lain, kemampuan bahasa reseptif anak sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena dengan pengembangan kemampuan berbahasa, anak mampu memahami dan menyampaikan keinginannya serta dapat berkomunikasi dengan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya (Ulfah & Umiasih, 2021). Kemampuan bahasa tidaklah tumbuh dan berkembang dengan sendirinya, tetapi membutuhkan stimulasi dari orang di sekitarnya terutama orangtua jika berada di rumah. Namun, kenyataannya bahwa ketika pendidik menyampaikan cerita bergambar masih banyak peserta didik yang belum memahami cerita yang disampaikan. Hal ini didukung oleh pendapat Adini (2016) menyatakan bahwa kemampuan bahasa reseptif peserta didik belum terstimulasi dengan baik. terbukti bahwa pendidik saat membacakan dan menceritakan sebuah cerita, sebagian besar peserta didik hanya bisa menjawab beberapa unsur cerita, yaitu judul dan tokoh saja, belum memahami peraturan tertulis dan tidak tertulis di dalam kelas, misalnya menerima pelajaran sambil jalan-jalan, makan bekal sambil berdiri, datang ke sekolah terlambat, dan sebagainya.

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan di dua lembaga PAUD, KB BB dan TK DW 09, Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi kurang lebih memiliki karakteristik yang relatif sama. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model bercerita untuk menstimulasi kemampuan berbahasa reseptif pada anak usia 5-6 tahun masih rendah. Hal ini berdampak pada kemampuan pemahaman materi cerita bergambar (cergam), yaitu (1) motivasi belajar peserta didik rendah; (2) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital (3) peserta didik merasa bosan dengan suasana belajar yang monoton; (4) minat belajar peserta didik terhadap materi bercerita cenderung pasif; (5) buku cetak masih menjadi satu-satunya sumber belajar; (6) peserta didik sebagian besar kemampuan bahasa reseptif masih rendah; (7) kemampuan peserta didik untuk memahami isi cerita belum sesuai harapan (Maharani, 2024; Aprilia et al., 2017; Agusniatih & Manopa, 2019). Padahal kegiatan bercerita dan mendongeng harus ditumbuhkembangkan sejak usia dini agar perkembangan bahasa reseptifnya tidak mengalami hambatan. Dengan media *e-book* berbasis *Flipbook Heyzine* ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu sumber belajar yang solusif untuk meningkatkan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media buku digital ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif peserta didik pada usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian Pengembangan ini dapat menghasilkan produk media berupa buku digital cergam yang berjudul “Persahabatan Dina & Kiti” yang dimanfaatkan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif pada anak usia 5 – 6 tahun. Metode yang diterapkan dalam penelitian pengembangan adalah *Research and Development* (Sugiyono, 2023) dengan mengadaptasi model ADDIE. Model ini selain sangat populer, juga cukup banyak digunakan dalam penelitian pengembangan saat ini. Prosedur pengembangannya juga lebih simpel dan fleksibel dibandingkan dengan model lainnya. Selain itu, tahap-tahapnya lebih terstruktur dan sistematis dari fase awal hingga akhir. Adapun alur penahapan model ini meliputi lima fase/tahap, yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, (5) dan tahap evaluasi (Branch, 2019). Tahap-tahap model ADDIE dapat disajikan pada gambar 1



Gambar 1: Tahap-tahap Model ADDIE

Langkah pertama adalah tahap analisis. Pada fase ini peneliti melaksanakan observasi awal di dua lembaga pendidikan PAUD memiliki karakteristik relatif sama, yaitu di KB BB dan TK DW 09, Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang pelaksanaan pembelajaran, khususnya materi bercerita dan pemanfaatan media sumber belajar yang digunakan. Analisis pelaksanaan bercerita kurang optimal dalam penyampaian materi bercerita atau mendongeng cenderung kurang ekspresif dan atraktif. Buku cetak masih menjadi pegangan utama sebagai media bercerita sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik minat peserta didik. Jika pengenalan bercerita/mendongeng diajarkan dengan model seperti itu, maka akan berdampak membosankan dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Padahal kegiatan bercerita harus ditumbuhkan sejak usia dini yang bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif peserta didik.

Langkah kedua adalah tahap membuat desain produk cergam. Merujuk hasil observasi dan analisis kebutuhan yang telah ditemukan, maka dilakukan tahapan merancang produk, yaitu mengembangkan sebuah produk media buku cergam interaktif yang berbasis digital diharapkan dapat menghadirkan media alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pengembangan buku cerita diawali dari penentuan tema cerita, kemudian membuat draf cerita meliputi tokoh cerita, alur cerita, dan amanat yang ingin disampaikan. Selanjutnya, desain buku cerita dirancang di aplikasi Canva meliputi desain cover buku, daftar isi, tampilan gambar dan warna agar lebih menarik. Setelah selesai merancang di Canva, langkah selanjutnya membuat buku cerita dalam bentuk *plifbook* (dapat dibolak-balik) di sebuah *website Heyzine*. Sebelum melakukan validasi produk yang dikembangkan, peneliti melengkapi dengan pembuatan instrumen penelitian buku cerita yang akan divalidasi oleh penilai ahli materi, media, bahasa, dan pengguna. Instrumen penilaian yang dikembangkan tersebut mencakup tiga aspek, kemenarikan, keefektifan dan keefisienan *e-book* cergam.

Langkah ketiga adalah tahap pengembangan. Pada fase ini proses perancangan *e-book* cergam sudah selesai dilaksanakan. Selanjutnya, *e-book* cergam divalidasi oleh validasi materi 1 ENA, validasi media 1 YDP, validasi bahasa 1 RDTM, dan validasi pengguna 1 SR. Agar pengembangan *e-book* cergam menjadi lebih valid diperlukan validator pembanding yang divalidasi oleh validasi materi 2 MA, validasi media 2 ER,

validasi bahasa 2 AN, dan validasi pengguna 2 SK. Kisi-kisi penilaian para ahli dan pengguna disajikan pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Deskriptor	Nomor Soal
Kemenarikan	Tema, isi cerita, ilustrasi gambar, materi dibuat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik	1, 2, 3, 4, 5
Keefektifan	Materi sesuai dengan Kurikulum dan sesuai dengan perkembangan anak PAUD, urutan penyajian sudah sesuai dan sistematis, dapat menyampaikan nilai-nilai moral, mampu meningkatkan bahasa reseptif, dan efektif digunakan di sekolah dan di rumah	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Keefisienan	Teks cerita mudah dipahami, mudah diakses, sarana memudahkan diskusi, efisien waktu untuk menstimulasi bahasa reseptif anak	16, 17, 18, 19, 20

Tabel 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Deskriptor	Nomor Soal
Kemenarikan	Media <i>e-book</i> dibuat <i>Flipbook</i> , tampilan gambar lebih dominan, warna kontras cerah, dilengkapi audio-visual, dan video.	1, 2, 3, 4, 5
Keefektifan	Tampilan gambar sesuai dengan isi cerita, tampilan gambar jelas, latar sudah sesuai tema, jenis dan ukuran huruf sudah sesuai dengan kebutuhan, tata letak (lay out) gambar, kualitas gambar, warna gambar, dan kombinasi gambar dan teks.	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Keefisienan	Media <i>e-book</i> cergam mudah digunakan dalam pembelajaran, mudah mengedukasi, dan mudah menstimulasi bahasa reseptif	16, 17, 18, 19, 20

Tabel 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Deskriptor	Nomor Soal
Kemenarikan	Gaya narasi teks <i>e-book</i> cergam, perpaduan gambar dan teks, penggunaan teks yang berwarna, dan pemilihan kosakata (diksi)	1, 2, 3, 4, 5
Keefektifan	Pemilihan kata binatang, dapat memperkaya perbendaharaan kata, jenis dan ukuran huruf, kalimat efektif, struktur kalimat, kaidah penulisan kalimat.	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Keefisienan	Penyajian mudah dipahami, pengenalan kata sifat, penggunaan frase mudah, penggunaan kalimat mudah untuk menstimulasi bahasa reseptif	15, 16, 17, 18, 19, 20

Tabel 4 Kisi-kisi validasi Pengguna

Aspek	Deskriptor	Nomor Soal
Kemenarikan	Tema binatang, ilustrasi gambar dan warna, cerita pengalaman pribadi, kesederhanaan susunan kalimat, buku cergam berbentuk digital	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Keefektifan	Peserta didik mampu menyimak dengan baik; memahami cerita, aturan, perintah, dua perintah, dan kosa kata, gambar memperkaya kosa kata, membedakan bentuk dan warna, menghargai cerita, diksi membantu pemahaman, ilustrasi gambar membantu pemahaman, teks cerita sesuai dengan perkembangan anak.	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
Keefisienan	Relevansi cerita dengan kehidupan, mudah diakses, durasi dan panjang cerita, penyajian cerita singkat dan jelas, mudah dipahami	21, 22, 23, 24, 25

Tahap keempat dilakukan implementasi produk media *e-book* cergam yang dikembangkan. Pada fase ini dilakukan uji coba kepada pengguna (peserta didik) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan produk *e-book* cergam. Uji coba dilakukan di dua lembaga PAUD yang memiliki karakteristik sekolah relatif sama baik dilihat dari aspek manajemen sekolah, karakter peserta didik, kemampuan di bidang TIK pendidik saat melakukan observasi sebelumnya. Uji coba pertama kelompok kecil di KB BB, Desa Dadapan, Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi, subyek penelitian sebanyak 5 orang peserta didik. Kemudian, uji coba kedua kelompok besar di TK DW 09, Desa Kabat, Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi, subyek penelitian sebanyak 15 orang peserta didik. Uji coba produk *e-book* cergam menggunakan instrumen lembar observasi yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan seputar bahasa reseptif anak saat pembelajaran berlangsung. Kisi-kisi lembar observasi uji coba produk kepada pengguna (peserta didik) Tabel 5.

Tabel 5 Kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek	Deskriptor	Nomor Soal
Kemenarikan	Tema binatang menarik perhatian, senang dengan tema yang dekat dengan lingkungan anak, ilustrasi gambar warna-warni, mengikuti pembelajaran dengan penuh antusiasme, penggunaan <i>e-book</i> cergam dalam bentuk <i>flipbook</i> .	1, 2, 3, 4, 5
Keefektifan	Memahami judul, memahami tokoh, mendengarkan dengan baik, menceritakan kembali, memahami pesan moral, memahami peraturan tertulis, memahami peraturan tidak tertulis, memahami dua perintah bersamaan, memahami kosa kata, memahami kata sifat jelek, baik, lucu, cantik dsb.	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Keefisienan	Bahasa <i>e-book</i> cergam sederhana, singkat, dan jelas., mudah diakses, font huruf mudah dibaca, ilustrasi gambar mempermudah pemahaman, pertanyaan pemantik dari pendidik.	16, 17, 18, 19, 20

Langkah kegiatan kelima adalah tahap evaluasi, yaitu pada fase ini dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan *e-book* cergam yang dikembangkan. Hasil evaluasi ini didasarkan pada hasil validasi para ahli dan pengguna, serta lembar observasi uji kelayakan produk. Hasil uji kelayakan produk tersebut terdiri dari aspek kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan sehingga *e-book* cergam yang berjudul “Persahabatan Dina dan Kiti” layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif pada anak usia 5-6 tahun.

Selanjutnya, produk media *e-book* cergam tersebut dianalisis melalui dua cara, yaitu menganalisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperlukan untuk mengolah data yang didapatkan dari hasil olahan lembar observasi di kelas dan komentar/masukan dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi, media, dan bahasa serta pengguna (pendidik dan orang tua). Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang didapatkan melalui angket yang diisi oleh para ahli, yakni ahli materi, media, dan bahasa serta data angket pendukung yang diisi oleh pendidik dan orang tua peserta didik sebagai pengguna. Data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui skor persentase tentang aspek kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan produk yang dikembangkan. Data yang terkumpul dari angket uji kelayakan oleh ahli materi, media, bahasa, dan pengguna dianalisis dengan skor persentase validasi yang diperoleh melalui rumus yang dimodifikasi pada persamaan 1.

$$Sv = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

(Diadaptasi dari Riduwan, 2013)

Dimana, Sv merupakan skor total validasi yang didapatkan dari penilaian ahli materi, media, bahasa, dan pengguna, n adalah hasil skor yang diperoleh setiap butir soal, N skor maksimal, dan 100 % bilangan yang bersifat konstan

Hasil analisis validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pengguna serta lembar observasi untuk peserta didik yang diperoleh dengan menggunakan rumus di atas, maka dapat diinterpretasikan ke dalam bentuk tabel kriteria kevalidan dan kelayakan suatu produk *e-book* cergam sebagai berikut. Kriteria instrumen *e-book* cergam disajikan pada tabel 6.

Tabel 6 Kriteria Instrumen E-book Cergam Validator Ahli dan Pengguna

Persentase	Kriteria Penilaian
0% - 20%	Tidak menarik/efektif/efisien
21% - 40%	Kurang menarik/efektif/efisien
41% - 60%	Cukup menarik/efektif/efisien
61% - 80%	Menarik/efektif/efisien
81% - 100%	Sangat menarik/efektif/efisien

(Diadaptasi dari Riduwan, 2013)

Berdasarkan hasil interpretasi yang telah ditunjukkan dalam kriteria validator para ahli dan pengguna (pendidik dan orang tua), maka dapat diambil keputusan apakah produk *e-book* cergam yang telah dikembangkan layak digunakan sebagaimana tertera pada tabel 7. Selanjutnya, hasil interpretasi yang telah ditunjukkan dalam kriteria pengguna (peserta didik), maka dapat diambil keputusan apakah produk *e-book* cergam yang telah dikembangkan layak digunakan sebagaimana tertera pada Tabel 7.

Tabel 7 Skala Likert 5 Validator Ahli Materi, Media, Bahasa, Pengguna (1)

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Tabel 8 Skala likert Model Guttman untuk Validator Pengguna (Peserta didik) (2)

Skor	Kriteria Penilaian
1	Ya/Setuju/Pernah
0	Tidak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berawal dari tahap analisis, peneliti melakukan observasi di dua lembaga PAUD, yaitu KB BB dan TK DW 09, Kecamatan kabat, Kabupaten Banyuwangi. Fakta di lapangan menunjukkan beberapa fenomena bahwa kemampuan bahasa reseptif peserta didik masih rendah dan pemahaman cerita saat pembelajaran bercerita belum sesuai harapan. Hal ini dapat dibuktikan kurangnya motivasi belajar, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital jarang dilakukan, peserta didik cepat bosan dengan situasi pembelajaran yang monoton, minat belajar peserta didik cenderung pasif; buku cetak masih

menjadi satu-satunya sumber belajar utama pendidik sehingga pembelajaran kurang interaktif dan menyenangkan.

Tahapan selanjutnya, perancangan produk. Pada tahapan ini peneliti menentukan pilihan produk desain buku cergam elektronik (*e-book*). Pembuatan buku digital ini diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan solusi pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penilaian berupa angket validasi penilaian yang akan dinilai oleh ahli materi, media, bahasa, dan pengguna, serta lembar observasi pengguna (peserta didik) saat pelaksanaan pembelajaran. Perancangan desain *e-book* cergam dimulai dari pembuatan draf cerita, lalu dikreasi ke dalam aplikasi *Canva* untuk mengedit gambar, warna, teks, font huruf, tata letak, dsb. Setelah itu, hasil kreasinya diunduh melalui format PDF lalu dibuat *flipbook* di *website Heyzine*. *E-book* cergam dilengkapi dengan fitur-fitur lain seperti *background* buku, *audio*, *video*, *link*, kode *QR* agar tampilannya terlihat menarik dan mudah diakses. Tampilan *e-book* cergam disajikan pada tabel 9. Produk media *e-book* ini juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan untuk pengguna. Buku panduan berisi petunjuk dan tips penggunaan *e-book* yang bermanfaat untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan buku digital tersebut. Tampilan buku panduan penggunaannya disajikan pada tabel 10.

Tabel 9 Tampilan Produk E-book Cergam





Tabel 10 Tampilan Buku Panduan E-book Cergam



Hasil uji kelayakan dari validator ahli materi, media, bahasa, dan pengguna yang meliputi validasi penilaian aspek kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan. Tabel 11 disajikan hasil uji kelayakan ahli materi. Tabel 12 disajikan hasil uji kelayakan ahli media. Tabel 13 disajikan hasil uji kelayakan ahli bahasa. Tabel 14 disajikan hasil uji kelayakan pengguna. Setelah perancangan produk *e-book* cergam selesai, tahapan

selanjutnya adalah tahap pengembangan. Produk yang dikembangkan kemudian diuji validitasnya oleh para ahli dan pengguna.

Tabel 11 Data Kuantitatif Hasil Uji Kelayakan dari Ahli Materi

Aspek	Validator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
Kemenarikan	Materi 1	16	25	64 %
	Materi 2	20	25	80 %
	Total	36	50	72 %
Keefektifan	Materi 1	36	50	72 %
	Materi 2	44	50	88 %
	Total	88	100	80 %
Keefisienan	Materi 1	16	25	64 %
	Materi 2	21	25	84 %
	Total	37	50	74 %
Akumulasi Persentase Validasi Ahli Materi				75,34 %

Tabel 12 Data Kuantitatif Hasil Uji Kelayakan dari Ahli Media

Aspek	Validator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
Kemenarikan	Media 1	15	25	60 %
	Media 2	25	25	100 %
	Total	40	50	80 %
Keefektifan	Media 1	36	50	72 %
	Media 2	47	50	83 %
	Total	83	100	83 %
Keefisienan	Media 1	19	25	76 %
	Media 2	24	25	96 %
	Total	43	50	86 %
Akumulasi Pesentase Validasi Ahli Media				83 %

Tabel 13 Data Kuantitatif Hasil Uji Kelayakan dari Ahli Bahasa

Aspek	Validator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
Kemenarikan	Bahasa 1	19	25	76 %
	Bahasa 2	21	25	84 %
	Total	40	50	80 %
Keefektifan	Bahasa 1	39	50	78 %
	Bahasa 2	44	50	88 %
	Total	83	100	83 %
Keefisienan	Bahasa 1	22	25	88 %
	Bahasa 2	21	25	84 %
	Total	43	50	86 %
Akumulasi Persentasi Validasi Bahasa				83 %

Tabel 14 Data Kuantitatif Hasil Uji Kelayakan dari Pengguna

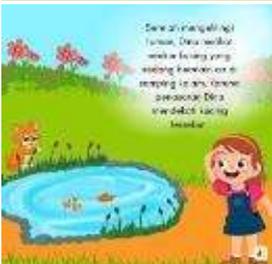
Aspek	Validator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
Kemenarikan	Pengguna 1	6	7	85,7 %
	Pengguna 2	6	7	85,7 %
	Total	12	14	85,7 %
Keefektifan	Pengguna 1	10	13	76,9 %
	Pengguna 2	10	13	76,9 %

	Total	20	26	76,9 %
Keefisienan	Pengguna 1	5	5	100 %
	Pengguna 2	4	5	80 %
	Total	9	10	90 %
Akumulasi Persentase Validasi Pengguna				84,20 %

Berdasarkan dari tabel 11, 12, 13, dan 14 data uji kelayakan *e-book* cergam hasil penilaian ahli materi, media, bahasa, dan pengguna dapat disimpulkan bahwa akumulasi hasil analisis data kuantitatif para validator dilihat dari aspek kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan diperoleh hasil rata-rata skor, yakni ahli materi **75,34 %**, ahli media **83 %**, ahli bahasa **83 %**, dan pengguna **84,20%**. Hasil data tersebut dapat dikategorikan pada kriteria layak digunakan karena berada pada rentang 60% - 80% (Ridwan, 2013). Jadi, produk *e-book* cergam yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif pada anak usia 5-6 tahun.

Setelah melalui serangkaian validasi dan uji coba, media *e-book* cergam yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan saran dan kritik dari para ahli dan pengguna. Agar media lebih sempurna dan layak untuk digunakan sebagai media sumber belajar, maka peneliti melakukan perbaikan produk yang akan digunakan sebagai sumber analisis data kualitatif. Revisi produk *e-book* cergam ini dapat dirangkum pada Table 15.

Tabel 15 Revisi Produk

NO.	SEBELUM	SESUDAH	PERBAIKAN
1			Penambahan nama dosen pembimbing
2			Judul dari huruf kapital semua diubah menjadi huruf kapital di awal kata saja
3			Ukuran font huruf dibuat lebih besar

4			<p>Halaman 13 ada bagian cerita yang hilang, yaitu “Dina tidak menemukan Kity”, sehingga tidak runtut dengan halaman 14</p>
5			<p>Kata “dicek” tidak komunikatif bagi anak diubah menjadi “mencarinya”</p>
6			<p>Menambahkan 1 halaman yang berisi tentang pesan moral dalam cerita.</p>

Langkah selanjutnya adalah implementasi, pada tahap ini setelah dinyatakan layak digunakan oleh para validator, hasil produk media *e-book* cergam diimplementasikan uji coba produk di lapangan kepada pengguna (peserta didik) di dua lembaga PAUD, yaitu di KB BB dan TK DW 09, Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi. Uji kelayakan produk dibagi menjadi dua kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil dan besar. Uji kelayakan pertama dilakukan uji coba kelompok kecil pada tanggal 20 Juni 2022 kepada peserta didik sebanyak 5 orang di KB BB. Kegiatan uji coba pertama dilakukan penjelasan *e-book* cergam yang berjudul “Persahabatan Dina dan Kiti”, ditayangkan di slide moneter diiringi dengan bercerita atau mendongeng kepada peserta didik. Sebelum kegiatan bercerita, peserta didik juga diberi pertanyaan pemantik yang terkait memahami perintah, aturan, dan tata tertib mendengarkan cerita. Saat proses pembelajaran peserta didik juga diberi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan isi cerita agar anak memahami isi cerita secara keseluruhan. Semua kegiatan pembelajaran itu diamati dengan menggunakan rubrik observasi yang sudah disiapkan sebelumnya.

Selanjutnya, Uji coba kedua pada peserta didik kelompok besar dilakukan pada tanggal 21 Juni 2022 sebanyak 15 orang di TK DW 09. Pada uji coba ini, peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok agar pembelajaran berlangsung lebih efektif dan interaktif. Kegiatan uji coba ini dilakukan penjelasan *e-book* cergam yang berjudul “Persahabatan Dina dan Kiti” ditayangkan di slide layar moneter diiringi dengan bercerita atau mendongeng kepada peserta didik. Sebelum kegiatan bercerita, peserta didik juga diberi pertanyaan pemantik misalnya memahami perintah, aturan, dan tata tertib mendengarkan cerita. Saat proses pembelajaran berlangsung diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita, misalnya judul, nama tokoh, latar, dan nilai moral agar anak memahami isi cerita secara keseluruhan. Semua kegiatan pembelajaran itu diamati dengan menggunakan rubrik observasi yang sudah disiapkan sebelumnya. Tabel 16 disajikan hasil analisis data lembar observasi uji kelayakan produk kelompok kecil dan besar.

Tabel 16 Hasil Observasi Uji Kelayakan Produk Kelompok Kecil dan Besar

Aspek	Uji Kelayakan Produk Kelompok Kecil	Uji Kelayakan Produk Kelompok Besar
	(dalam %)	(dalam %)
Kemenarikan	100	96
Keefektifan	85	77,33
Kemenarikan	100	100
Total	93	91,11
Keputusan	Sangat layak digunakan	Sangat layak digunakan

Berdasarkan dari tabel 16 data hasil uji kelayakan produk kelompok kecil yang dilaksanakan 20 Juni 2024 dapat diketahui bahwa data kuantitatif berupa perolehan jumlah skor secara keseluruhan dari uji coba kelompok kecil mengenai aspek kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan total **93 %**. Selanjutnya, hasil uji produk kelompok besar yang dilaksanakan pada 21 Juni 2024 dapat diketahui bahwa data kuantitatif berupa perolehan jumlah skor secara keseluruhan dari uji coba kelompok kecil mengenai aspek kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan total **91,11 %**. Hasil analisis data yang diperoleh tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan. Hasil data tersebut dapat dikategorikan pada kriteria sangat layak digunakan karena berada pada rentang 81% - 100% (Ridwan, 2013). Maka, produk *e-book* cergam yang dikembangkan dilihat dari aspek kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan memiliki kualifikasi sangat layak digunakan.

Kemenarikan media pembekajaran bisa terlihat saat kegiatan mendengarkan isi cerita yang dibacakan dan pengisian lembar observasi.. Peserta didik terlihat antusias sekali dengan menunjukkan keingintahuan terhadap media, merasa senang, dan penuh perhatian terhadap cergam tersebut. Pemanfaatan media yang menarik dalam pembelajaran, dapat menghidupkan suasana belajar untuk membangkitkan motivasi dan merangsang belajar peserta didik (Hura et al., 2023; Mu'awwanah & Umayah, 2021; Nengseh & Damayanti, 2022).

Pada aspek keefektifan, hasil uji kelayakan pada kelompok kecil yang diterapkan di KB BB Kabat, Banyuwangi berjumlah 5 peserta didik diperoleh skor 86 %. Selanjutnya, uji kelayakan pada kelompok besar yang diterapkan di TK DW 09 Kabat, Banyuwangi berjumlah 15 peserta didik didapatkan skor 77 %. Maka kategori produk *e-book* cergam yang dikembangkan berada pada rentang 80 % - 100 %, sehingga produk tersebut dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Seamolec (2013) bahwa fungsi dari *e-book* dalam proses pembelajaran adalah sebagai media yang dapat menumbuhkan produktivitas belajar dan sebagai alat bantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran (Aprilia et al., 2017). Keefektifan pemanfaatan suatu media pembelajaran dapat terlihat pada ketercapaian media terhadap tujuan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik semakin meningkat (Hura et al., 2023).

Pada aspek keefisienan, hasil uji kelayakan pada kelompok kecil yang diterapkan di KB BB Kabat, Banyuwangi berjumlah 5 peserta didik diperoleh skor 100 %. Selanjutnya, uji kelayakan kelompok besar yang diterapkan di TK DW 09 Kabat, Banyuwangi berjumlah 15 peserta didik didapatkan skor 100 %. Maka kategori produk *e-book* cergam yang dikembangkan berada pada rentang 80 % - 100 %, sehingga produk tersebut dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Menurut pendapat beberapa ahli bahwa media pembelajaran yang efisien adalah media yang dapat mengefisienkan lamanya waktu pembelajaran, yaitu tujuan belajar dapat tercapai lebih mudah dan mampu memaksimalkan waktu dan meminimal tenaga yang digunakan serta penggunaan media memungkinkan proses belajar dapat diterapkan di mana saja maupun kapan saja (Anggian, 2022; Anwar et al., 2022). Sebuah media pembelajaran dikatakan efisien apabila kemampuan media pembelajaran tersebut dapat menjangkau ke seluruh peserta didik dalam satu kali pertemuan secara serentak. sehingga hasil dari proses pembelajaran kualitasnya dapat terukur (Purba et al., 2020; Aliyyah et al., 2021).

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan bergantung pada tujuan dan sasaran penggunaannya. Kelebihan penggunaan media *e-book* cergam yang dikembangkan ini, yaitu (1) dibuat dengan tujuan pembelajaran yang jelas, untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak (2) dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, (3) dibuat menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, (4) dapat digunakan secara berulang-ulang (5) dibuat dengan biaya relatif murah (6) mudah diakses di mana pun dan kapan pun, (7) dapat bertahan lama atau tidak mudah rusak, dan (8) media ini juga dapat menghemat waktu (Noor et al., 2023). Adapun kelemahan media *e-book* cergam adalah (1) hanya dapat dibuka jika terdapat jaringan internet untuk mengunduh, (2) hanya dapat digunakan di *smartphone*, laptop, dan komputer, (3) pengguna harus terbiasa menggunakan media digital.

Tahap kelima dari rangkaian kegiatan ini adalah fase evaluasi. Hasil evaluasi didapatkan dari lembar penilaian dari para ahli materi, media, dan bahasa serta pengguna terhadap media *e-book* cergam untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif pada anak usia 5 - 6 tahun. Pada fase terakhir ini, peneliti mengkaji kegiatan dari awal proses pengembangan hingga terealisasinya hasil produk *e-book* cergam. Dengan kegiatan evaluasi ini, maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan perhitungan hasil rata-rata penilaian untuk ahli materi, ahli media, bahasa, dan pengguna serta respon peserta didik terhadap hasil uji kelayakan yang diterapkan pada anak usia 5 – 6 tahun.

KESIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian pengembangan *e-book* cergam yang berjudul “Persahabatan Dina dan Kiti” dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Pada Hasil uji validasi produk buku berbasis digital ini mendapatkan penilaian yang sangat layak (menarik, efektif, dan efisien) sebagai media pembelajaran. Pada uji produk dilakukan kepada pengguna peserta didik di dua lembaga PAUD, baik di KB BB maupun TK DW 09 diperoleh hasil yang baik. Respon peserta didik sangat tinggi dalam kegiatan belajar, yaitu pembelajaran berlangsung secara interaktif, aktif, dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti sangat berterima kasih kepada seluruh tenaga dosen PGPAUD Universitas Negeri Malang, terutama Dekan, Kepala Departemen, dosen pembimbing 1 dan 2 yang telah meluangkan waktu membimbing dengan sabar dan telaten untuk mendukung penyelesaian artikel ini. Peneliti juga berterima kasih kepada kedua orang tua yang memberi dukungan moral dan material. Tak lupa, peneliti sampaikan terima kasih kepada para validator ahli yang bersedia memberi penilaian produk *e-book* cergam yang dikembangkan. Kepala Sekolah beserta para pendidik di KB Bunga Bangsa dan TK Dharma Wanita 09, Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi yang telah memfasilitasi tempat dan kerja sama yang baik untuk kelancaran penelitian ini. Terakhir, anak-anak KB Bunga Bangsa dan TK Dharma Wanita 09 yang bersedia menjadi subyek penelitian saat pembelajaran berlangsung tercipta dengan penuh kebersamaan dan keakraban yang harmonis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, A. L. (2016). Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Kelompok A Gugus V Kecamatan Berbah Tahun 2016. *Pendidikan Guru Paud S-1*, 5(6), 600–611.
- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher.

- 4274 *Pengembangan E-book Cerita Bergambar (Cergam) untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak pada Usia 5-6 Tahun – Dian Safitri Fajriyani, Tomas Iriyanto, Wuri Astuti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8720>
- Aliyyah, R. R., Nurhafitri, I., & Astuti, L. F. (2021). Kurikulum Pembelajaran Sekolah Dasar. *Researchgate. Net, July*.
- Anggian, L. A. S. (2022). Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Era Digital. *Mahira: Journal Of Arabic Studies*, 2(2), 137–150.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* Tohar Media.
- Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2017). *Penggunaan Media Sains Flipbook Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasarr. Teknodika*, 15 (2), 75.
- Fauzi, H. (2020). Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Pengaruh Sosial Emosi Aud Dalam Konsep Pembelajaran Literasi Digital. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 50–53.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 237–246.
- Hasjiandito, A., Waluyo, E., Handayani, S. S. D., & Sulistio, B. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Tpack Guru Paud. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Unsiq*, 10(2), 116–122.
- Hura, L. C., Samawi, A., & Astuti, W. (2023). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kode Qr Dengan Inseri Budaya Lokal*. 7(3), 3692–3712. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2791>
- Janah, N. N., Budiana, S., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Pada Tema 9 Subtema Kegiatan Berbasis Literasi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 7894–7901.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kudus. *Buletin Kkn Pendidikan*, 3(1), 74–82.
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2016). *Ebook Media Pembelajaran Interaktif. E-Issn: 2615-8787 E-Book*, 71–76.
- Lhamisah, C. (2023). *Pengembangan Media Buku Bergambar 2d Dalam Meningkatkan Bahasa Anak Di Tk Pgri Ar-Rusyda Kec. Trumon*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Maharani, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 1 Kota Jambi*. Universitas Unja.
- Mu’awwanah, U., & Umayah, U. (2021). *Pengembangan Media Buku Pintar Bahasa Jawa Banten Sebagai Sarana Literasi Anak Usia Dini*.
- Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1598–1607.
- Noor, A. F., Candrawangi, R., Qory, D. L., & Ashfiah, A. (2023). Analisis Materi E-Book Al-Mumtaz Jilid I Dalam Penerapan Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Tk B. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 9(1).
- Pertiwi, N. P. N. (2022). Media Pembelajaran Digital Berbasis Instagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 402–414.
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah, M. (2019). Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9–13.
- Purba, B., Gaspersz, S., Bisyrri, M., Putriana, A., Hastuti, P., Sianturi, E., Yuliani, D. R., Widiastuti, A., Qayyim, I., & Djaliil, N. A. (2020). *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*. Yayasan Kita Menulis.

- 4275 *Pengembangan E-book Cerita Bergambar (Cergam) untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak pada Usia 5-6 Tahun – Dian Safitri Fajriyani, Tomas Iriyanto, Wuri Astuti*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8720>
- Ulfah, D., & Umiasih, E. (2021). Stimulasi Keterampilan Bahasa Reseptif Anak Melalui Kegiatan Mendengarkan Cerita Di Tk Miftahul Ulum Pandawangi Malang. *Tematik*, 7(2), 62–70.
- Wati, A. T. (2023). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Buku Cerita Bergambar Di Ra Al Amin Ii Ngruki Tahun Pelajaran 2022-2023* (Hal. 141). Universitas Raden Mas Said Surakarta. <https://Eprints.Iain-Surakarta.Ac.Id/6802/1/163131040>