



Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis Power Point Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini

Kadek Yunitasari^{1*}, I Made Teguh², Nice Maylani Asril³ 

^{1,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

² Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received October 19, 2021

Revised October 20, 2021

Accepted March 20, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Media Permainan, Kartu Bergambar, Membaca

Keywords:

Media Games, Picture Cards, Reading



This is an open access article under the

[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Lemahnya kemampuan membaca pada anak akan memberika dampak buruk bagi anak, baik dari segi mental ataupun prestasi akademik. Keterampilan membaca anak yang rendah berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian yaitu 4 orang ahli, meliputi 2 ahli materi pembelajaran, dan 2 ahli media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu penilaian dari ahli isi materi pelajaran diperoleh 1,00 (validitas sangat tinggi), dan ahli media pembelajaran yaitu 1,00 (validitas sangat tinggi). Dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* layak diterapkan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan anak usia dini.

ABSTRACT

Weak reading skills in children will harm children both in terms of mental and academic achievement. Children's low reading skills have an impact on low student learning outcomes. This research aims to create a power point-based picture word card game to improve children's reading skills. This type of research is development research with the ADDIE development model. The research subjects were four experts, including 2 learning material experts and 2 learning media experts. The methods used in data collection are interviews, observation, and questionnaires. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The technique used in analyzing the data is descriptive qualitative and quantitative statistics. The study results, namely the assessment of subject matter content experts, obtained 1.00 (very high validity), and learning media experts, namely 1.00 (very high validity). It can be concluded that the power point-based picture word card game media can be applied in learning. This research implies that the media for playing word cards based on powerpoint can be used by teachers to improve early childhood skills.

1. PENDAHULUAN

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan sehingga perlu mendapatkan pendidikan yang baik. Hal ini disebabkan karena masa usia dini akan menentukan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak (Hirschman & Wood, 2018; Schwartz et al., 2018). Beberapa aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek kognitif, bahasa, motoric, social emosional, moral dan seni (Dong et al., 2020; Sun & Gao, 2016). Hal ini yang menyebabkan anak harus mendapatkan pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh aspek tersebut. Salah satu aspek yang harus dikembangkan oleh anak yaitu bahasa (Gong et al., 2018; Ozturk & Hill, 2020). Perkembangan bahasa mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengar (Szanto, 2020; Zahra & Fitrawati, 2017). Pembelajaran yang pertama kali didapatkan anak usia dini salah satunya yaitu membaca. Pembelajaran bahasa khususnya membaca sangatlah penting. Hal ini disebabkan karena membaca merupakan keterampilan yang vital karena setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca (Din, 2020; Jang & Henretty, 2019). Keterampilan membaca merupakan

*Corresponding author.

E-mail addresses: yunitasari239@gmail.com (Kadek Yunitasari)

kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya (Okai-Ugbaje et al., 2020; Tentama & Riskiyana, 2020). Keterampilan ini membuhkan bahwa stimulus dari orangtua maupun guru. Pada masa usia dini, anak distimulus untuk dapat membaca permulaan (Szanto, 2020; Zahra & Fitrawati, 2017). Pada masa ini anak tidak dituntut untuk memiliki pemahaman yang mendalam dan menguasai materi baca secara menyeluruh. Pada masa ini anak akan diajarkan membaca permulaan. Program ini mengajarkan anak membaca melalui permainan dan kegiatan menarik sebagai perantara pembelajaran (Alam & Lestari, 2020).

Permasalahan saat ini yaitu masih banyak anak yang belum mampu membedakan huruf (R. F. Astuti & Istiarini, 2020; Rekysika & Haryanto, 2019). Anak hanya mampu mengidentifikasi huruf vocal melalui gambar, dan membaca dua kata yang berakhiran huruf vocal (Darnis, 2018; Ulfah & Rahmah, 2017). Lemahnya kemampuan membaca pada anak akan memberika dampak buruk bagi anak, baik dari segi mental ataupun prestasi akademik (Alam & Lestari, 2020; Khotijah, 2016). Kelemahan ini akan membuat anak tidak memiliki rasa percaya diri, dan motivasi belajar pada anak menjadi rendah (Rosalina, 2011). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Lila Hita Singaraja ditemukan bahwa keterampilan membaca belum berkembang dengan baik. Saat pembelajaran beberapa anak masih kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol huruf yang diperlihatkan oleh guru, dengan kata lain masih banyak terdapat anak yang kesulitan dalam mengingat huruf yang telah diajarkan oleh guru. Selain itu, anak yang belum mampu membedakan huruf capital dan huruf kecil yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dngan guru, didapatkan bahwa dalam meningkatkan keterampilan membaca masih menggunakan media kartu kata bergambar pada umumnya, karena kesediaan sarana yang kurang hanya menggunakan media yang sudah disediakan untuk pembelajaran. Media pada umumnya menggunakan kertas yang berukuran 10x15 cm yang terbuat dari kertas tebal yang memiliki kata-kata dangambar yang sesuai dengan contoh di gambar. Namun karena pandemi covid-19 media tersebut tidak dapat digunakan karena pembelajaran dilakukan secara daring.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang akan memudahkan anak dalam belajar. Media pembelajaran alat yang dapat membantu guru menyalurkan materi pembelajaran (Hendrick et al., 2019; Shaik Alavudeen et al., 2021). Media pembelajaran memiliki fungsi atensi yaitu dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar (Divayana et al., 2016; Khamparia & Pandey, 2017). Selain itu, media juga memiliki fungsi kognisi yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran karena siswa dimudahkan dalam memahami informasi yang disajikan (Khamparia & Pandey, 2017; Weng et al., 2018). Dan media pembelajaran memiliki fungsi kompensatori yaitu mengakomodasi siswa yang lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan secara teks ataupun verbal (Alnajdi, 2018; Herdiansyah et al., 2019). Hal ini yang menyebabkan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat semangat serta motivasi siswa dan mengambil perhatian siswa untuk focus mengikuti materi pembelajaran hingga tujuan pembelajaran tercapai (Indah Septiani et al., 2020; Ozturk & Hill, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan guru guna meningkatkan keterampilan membaca siswa yaitu media permainan kartu bergambar berbasis *power point*.

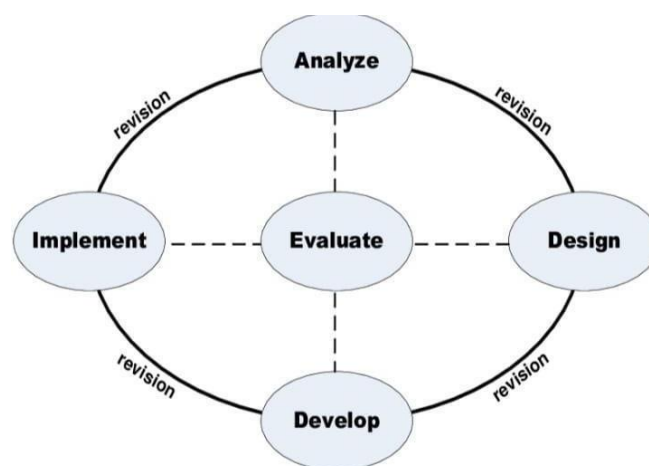
Kartu kata bergambar pada umumnya adalah kartu kata yang terdapat gambar (Amini & Suyadi, 2020; Anggreni et al., 2017). Gambar yang disajikan pada kartu akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang disajikan (Ristanti & Arianto, 2019; Suhandra, 2018). Selain itu media visual berupa gambar juga akan mempermudah anak dalam memahami pembelajaran (Rahmawati et al., 2017; Saisabila, 2018). Sehingga kartu kata bergambar pada umumnya adalah media visual yang dapat digunakan untuk mempermudah memahami informasi yang terkandung dalam tiruan gambar yang disertai tulisan. Kartu kata bergambar yang akan dikembangkan menggunakan *power point* sebagai medianya untuk lebih menarik perhatian anak. Media yang akan dikembangkan akan menampilkan variasi dari gambar-gambar. Penggunaan gambar akan menarik perhatian siswa (Budiman, 2016; Isdayanti, 2020). Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan guru yaitu bermain sambil belajar menggunakan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* untuk menarik minat belajar pada anak. Kegiatan belajar dengan bermain juga akan membuat siswa merasa senang dalam belajar (Marlia et al., 2018; Widnyana & Sujana, 2017). Media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* merupakan media yang baru bagi anak dikarenakan pada saat kegiatan membaca anak lebih sering menggunakan media yang sudah ada seperti buku cerita, majalah, dan sebagainya. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menyerap informasi pelajaran (Kkese, 2020; Xu & Wu, 2021). Media digital lebih bersifat praktis sehingga memudahkan siswa belajar dimanapun (Lohr et al., 2021; Stover et al., 2016). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media bergambar akan meningkatkan semangat belajar siswa (Budiman, 2016; Saisabila, 2018).

Belum adanya kajian mengenai permainan kartu kata bergambar berbasis *power point*. Kelebihan media yang akan dikembangkan yaitu media akan banyak menampilkan gambar yang akan menarik

perhatian anak. Selain itu, media ini berbasis digital sehingga mudah diakses oleh siswa. Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini. Dengan penggunaan permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* anak mendapatkan pengalaman baru. Permainan kartu kata bergambar akan membuat kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan.

2. METODE

Jenis penelitian yaitu penelitian *Research and Development* (RnD). Model yang digunakan dalam mengembangkan permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yaitu model ADDIE yang meliputi lima tahap kegiatan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada tahap implementasi, tidak dapat dilaksanakan karena kondisi pandemi COVID-19 sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba kepada anak. Tahapan model ADDIE tersaji pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Astuti et al., 2017)

Subjek penelitian ini berjumlah 4 orang ahli yang meliputi 2 ahli materi pelajaran dan 2 ahli media pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan kuesioner. Wawancara dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data dan menemukan permasalahan. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point*. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yaitu kuesioner. Adapun kisi-kisi instrument yang dikembangkan disajikan pada [Tabel 1](#) dan [Tabel 2](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Instrumen	Indikator
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian materi media permainan kartu kata bergambar dengan karakteristik anak
		2. Kesesuaian materi media permainan kartu kata bergambar berbasis <i>power point</i>
2.	Tujuan	3. Media permainan kartu kata bergambar berbasis <i>power point</i> untuk mendukung pembelajaran membaca pada anak
3.	Isi materi	4. Judul sesuai dengan materi
		5. Jenis media sesuai untuk mengembangkan berbagai aspek pada anak
4.	Kejelasan materi	6. Keruntunan penyajian permainan sesuai alur
		7. Kejelasan materi pada gambar
5.	Bahasa	8. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami
6.	Motivasi	9. Materi dapat memotivasi belajar pada anak

(Modifikasi dari [Amini & Suyadi, 2020](#))

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Instrumen	Indikator Penilaian
1.	Estetika	1. Kemenarikan mediapermainan kartu katabergambar berbasis <i>power point</i>
		2. Kesesuaian jenis ukuran gambar media
		3. Kesesuaian hurufyang digunakan
		4. Kemenarikan mediapermainan kartu katabergambar berbasis <i>power point</i>
		5. Kemudahan penggunaan produk media permainan kartu kata bergambar berbasis <i>power point</i>
2.	Teknis	6. Produk praktik danmudah dignakan
		7. Dapat digunakan dalam jangka panjang
		8. Produk memiliki keawetan yang bagus
		9. Produk dikemasdengan menarik

(Modifikasi dari Amini & Suyadi, 2020)

Dalam menguji validitas kontruksi digunakan *judgment experts*. Hasil data dianalisis dengan menggunakan perhitungan validasi isi. Uji reliabilitas instrument menggunakan rumus *percentage of agreement* (Tegeh & Jampel, 2017). Metode yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis statistic kualitatif dan kuantitatif. Analisis statistic kualitatif digunakan untuk mengolah data berpa tanggapan dari ahli. Analisis statistic kuantitatif figunakan untuk menganalisis skor yang diberikan oleh ahli terkait media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yang telah dikembangkan. Skor yang diberikan oleh ahli dianalisis dengan menggunakan rumus *Contect Validity Ratio* (CVR).

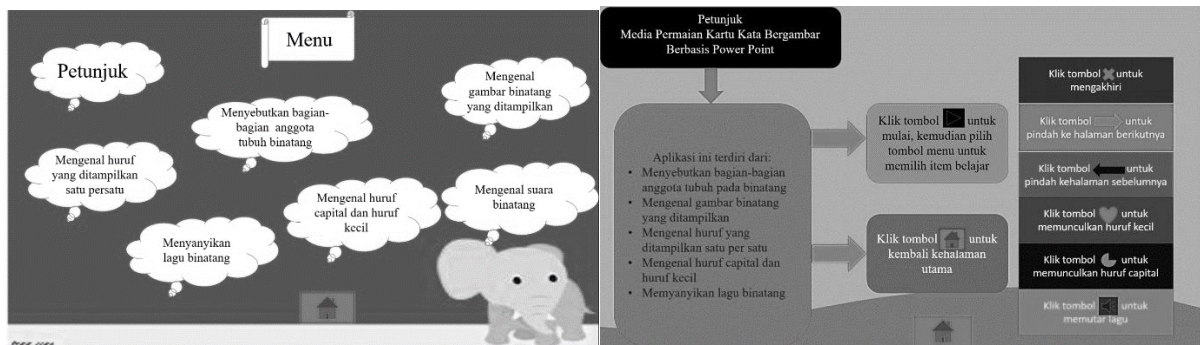
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahap yakni: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun tahapan yang tidak terlaksanakan yaitu implementasi dan evaluasi, dikarenakan keterbatasan waktu dan finansial. Tahap pertama adalah analisis (*analyze*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis media yang diperlukan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis permasalahan ditemukan bahwa kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pada anak. Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa didapatkan bahwa usia anak berkisar 5-6 tahun, selain itu akan lebih menyukai kegiatan belajar dengan bermain dan kecendrungan anak menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang baik. Hal ini yang menyebabkan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* cocok diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis materi pelajaran, materi yang akan disajikan pada media yaitu pengenalan kata, dan huruf pada anak.

Tahap kedua yaitu desain. Tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu medesain media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point*. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu membuat *flowchart* yang merupakan alur media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yang akan dikembangkan. Selanjutnya pada tahap ini juga akan gambar yang akan ditampilkan pada media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point*. Gambar yang akan dipakai pada media ini yaitu gambar binatang. Hal ini bertujuan agar anak lebih mudah memahami materi pelajaran. Setelah itu kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan gambar binatang yang akan digunakan. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media permainan kartu kata yaitu *power point* 2016. Adapun hasil desain pengembangan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* disajikan pada Gambar 2.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengembangkan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yang telah didesain sebelumnya. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu memasukan gambar binatang yang digunakan kedalam *power point*. Setelah itu, kegiatan yang dilakukan yaitu memasukan gambar serta uruf abjad, satu per satu ke *power point* untuk menampilkan gamar yang akan digunakan. Proses menata gambar, gambar yang pertama dimunculkan akan di acak terlebih dahulu, jika salah satu dari anak yang bisa menebaknya maka akan di munculkan gambar secara full dan dilanjutkan gambar berikutnya. Permainan kartu kata bergambar dikembangkan menggunakan audio visual. Adapun hasil pengembangan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* disajikan pada Gambar 3.



Gambar 2. Desain Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis Power Point



Gambar 3. Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis Power Point

Media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yang telah dikembangkan, selanjutnya dilakukan penilaian oleh ahli materi pembelajaran dan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memastikan kevalidan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yang akan dikembangkan. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran yaitu mendapatkan nilai CVR yaitu 1,00 sehingga mendapatkan kualifikasi valid. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran yaitu 1,00 sehingga mendapatkan kualifikasi valid. Berdasarkan hasil perhitungan diatas, nilai CVR = 1,00 dan nilai CVI = 1,00, maka dapat dikatakan bahwa media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* valid dan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pada anak.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pada anak usia dini. Hal ini karena pengembangan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* menggunakan model pengembangan ADDIE yang memudahkan dalam mengembangkan media permainan kartu kata bergambar. Model pengembangan ADDIE memiliki sifat sistematis yang memudahkan pengguna dalam mengembangkan produk (Hikmah & Purnamasari, 2017; Maryanti & Kurniawan, 2018). Selain faktor tersebut, yang menyebabkan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca yaitu sebagai berikut.

Pertama, media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* layak digunakan karena dapat meningkatkan keterampilan membaca pada anak. Media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* dirancang untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca pada anak. Pada umumnya adalah kartu kata yang terdapat gambar (Amini & Suyadi, 2020; Anggreni et al., 2017). Gambar yang disajikan media ini akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang disajikan (Ristanti & Arianto, 2019; Suhandra, 2018). Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media yang dirancang dengan baik akan meningkatkan keterampilan membaca pada anak (Afrianti & Wirman, 2020; Gustiawati et al., 2020). Melalui media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* guru akan menampilkan huruf yang dilengkapi dengan gambar sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan gambar akan memudahkan siswa dalam belajar (Arifiyanti & Ananda, 2018; Handayani et al., 2017). Penggunaan contoh yang tepat juga akan memudahkan siswa dalam mengingat (Emilzoli et al., 2021; Ristanti & Arianto, 2019). Selain itu media visual berupa gambar juga akan mempermudah anak dalam memahami pembelajaran

(Rahmawati et al., 2017; Saisabila, 2018). Sehingga kartu kata bergambar adalah media visual yang dapat digunakan untuk mempermudah memahami informasi.

Kedua, media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* layak digunakan karena dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Kartu kata bergambar yang dikembangkan menggunakan *power point* lebih menarik perhatian anak. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar anak (Knoop-van Campen et al., 2020; Xu & Wu, 2021). Media yang dikembangkan menampilkan variasi dari gambar-gambar sehingga siswa fokus dalam belajar. Kefokusan siswa terjadi disebabkan karena siswa merasa antusias dalam belajar (Layona et al., 2017). Media pembelajaran ini merangsang siswa untuk tetap fokus belajar. Media pembelajaran memiliki fungsi membuat siswa merasa senang dalam belajar (Divayana et al., 2016; Khamparia & Pandey, 2017). Media juga memiliki memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran karena siswa dimudahkan dalam memahami informasi yang disajikan (Khamparia & Pandey, 2017; Weng et al., 2018). Hal ini yang membuat media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* dapat meningkatkan semangat belajar anak. Selain itu, dalam penerapannya guru juga menggunakan metode belajar bermain sehingga meningkatkan suasana pembelajaran. Metode bermain adalah pendekatan pembelajaran yang disukai oleh anak usia dini (Marlia et al., 2018; Puspitaningrum et al., 2019). Hal ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kegiatan bermain akan meningkatkan semangat belajar siswa (Danniels et al., 2020; Kusuma et al., 2021). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar (Patricia, 2020; Raja & Nagasubramani, 2018). Penelitian sebelumnya juga menyatakan media kartu dapat memudahkan siswa dalam belajar (Amini & Suyadi, 2020; Hermansyah et al., 2019).

Dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* dapat membantu siswa dalam belajar. Kelebihan media yang akan dikembangkan yaitu media akan banyak menampilkan gambar yang akan menarik perhatian anak. Selain itu, media ini berbasis digital sehingga mudah diakses oleh siswa. Keterbatasan penelitian ini yaitu penelitian pengembangan ini hanya tahap uji validitas dari para ahli tidak sampai pada tahap implementasi, tetapi media ini tetap dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena telah mendapatkan kualifikasi sangat baik. Implikasi penelitian ini yaitu media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* dapat digunakan guru untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca pada siswa. Kontribusi penelitian ini yaitu media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

4. SIMPULAN

Media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* mendapatkan hasil penilaian valid dari para ahli. Media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* layak diterapkan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini. Media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* dapat meningkatkan keterampilan membaca anak.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>.
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2020). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>.
- Alnajdi, S. M. (2018). The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students' Learning Performances in University of Tabuk. *Journal of Education and Learning*, 7(6), 212. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Anggreni, P. F., Asri, I. A. S., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (Tps) Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V Gugus Letkol Wisnu. *Mimbar PGSD*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10645>.
- Arifiyanti, N., & Ananda, K. (2018). Produksi Kosakata Anak Melalui Electronic Wordless Picture Storybook. *RETORIKA*, 11(2). <https://doi.org/10.26858/retorika.v11i2.6405>.

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *JPPPF- Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>.
- Astuti, R. F., & Istiari, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v7i2.1501>.
- Danniels, E., Pyle, A., & DeLuca, C. (2020). The role of technology in supporting classroom assessment in play-based kindergarten. *Teaching and Teacher Education*, 88. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102966>.
- Darnis. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i01.3>.
- Din, M. (2020). Evaluating university students' critical thinking ability as reflected in their critical reading skill: A study at bachelor level in Pakistan. *Thinking Skills and Creativity*, 35. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100627>.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>.
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118(June), 105440. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>.
- Emilzoli, M., Ali, M., & Rusman. (2021). Perceptions, attitudes and lifestyles of students of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program about education for sustainable development. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 739(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/739/1/012058>.
- Gong, Y., Hu, X., & Lai, C. (2018). Chinese as a second language teachers' cognition in teaching intercultural communicative competence. *System*, 78. <https://doi.org/10.1016/j.system.2018.09.009>.
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>.
- Handayani, N. M. D., Ganing, N. N., & Suniasih, N. W. (2017). Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3), 176. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12502>.
- Hendrick, L., Martono, M., & Astuti, I. (2019). The Using of Film Media to Analyze Intrinsic Element in Literature in High School. *International Journal of Learning and Instruction (IJLI)*, 1(2), 60. <https://doi.org/10.26418/ijli.v1i2.37344>.
- Herdiansyah, H., Cholily, Y. M., & Cahyono, H. (2019). The Development of Interactive Instructional Media Using Adobe Flash in a Form of Game on the Geometry Lesson (Cube and Cuboid) for Secondary School. *Mathematics Education Journal*, 3(1), 32. <https://doi.org/10.22219/mej.v3i1.8418>.
- Hermansyah, A. K., Tembang, Y., & Purwanti, R. (2019). Penggunaan Media Kartu Warna Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Gudang Arang Merauke. *Musamus (Journal of Primary Education)*, 1(2), 104–115. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1468>.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>.
- Hirschman, K., & Wood, B. (2018). 21st century learners: Changing conceptions of knowledge, learning and the child. *The New Zealand Annual Review of Education*, 23(June), 20. <https://doi.org/10.26686/nzaroe.v23i0.5280>.
- Indah Septiani, A. nisa N. S., Septiani, I., Rejekingsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1279. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>.
- Isdayanti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan. *JIPP (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(2), 390–406. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.27320>.

- Jang, B. G., & Henretty, D. (2019). Understanding multiple profiles of reading attitudes among adolescents. *Middle School Journal*, 50(3), 26–35. <https://doi.org/10.1080/00940771.2019.1603803>.
- Khamparia, A., & Pandey, B. (2017). Impact of interactive multimedia in E-learning technologies: Role of multimedia in E-learning. *Enhancing Academic Research With Knowledge Management Principles*, April, 199–227. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2489-2.ch007>.
- Khotijah. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Elementary*, 2(2). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/strategi-pengembangan-bahasa-anak-usia-dini>
- Kkese, E. (2020). McGurk effect and audiovisual speech perception in students with learning disabilities exposed to online teaching during the COVID-19 pandemic. *Medical Hypotheses*, 144(July), 110233. <https://doi.org/10.1016/j.mehy.2020.110233>.
- Knoop-van Campen, C. A. N., Segers, E., & Verhoeven, L. (2020). Effects of audio support on multimedia learning processes and outcomes in students with dyslexia. *Computers and Education*, 150(February), 103858. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103858>.
- Kusuma, G. P., Suryapranata, L. K. P., & Utomo, Y. (2021). Enhancing Historical Learning Using Role-Playing Game on Mobile Platform. *Procedia Computer Science*, 179. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.078>.
- Layona, R., Yulianto, B., & Turnadi, Y. (2017). Authoring Tool for Interactive Video Content for Learning Programming. *Procedia Computer Science*, 116, 37–44. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.006>.
- Lohr, A., Stadler, M., Schultz-Pernice, F., Chernikova, O., Sailer, M., Fischer, F., & Sailer, M. (2021). On powerpointers, clickerers, and digital pros: Investigating the initiation of digital learning activities by teachers in higher education. *Computers in Human Behavior*, 119. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106715>.
- Marlia, S., Fauziana Ridwan, A., & Priatna, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>.
- Okai-Ugbaje, S., Ardzejewska, K., & Imran, A. (2020). Readiness, roles, and responsibilities of stakeholders for sustainable mobile learning adoption in higher education. *Education Sciences*, 10(3), 1–21. <https://doi.org/10.3390/educsci10030049>.
- Ozturk, G., & Hill, S. (2020). Mother–child interactions during shared reading with digital and print books. *Early Child Development and Care*, 190(9), 1425–1440. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1538977>.
- Patricia, A. (2020). College Students' Use and Acceptance of Emergency Online Learning Due to COVID-19. *International Journal of Educational Research Open*, 1(1), 100011. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>.
- Puspitaningrum, J. I., Untari, M. F. A., & Listyarini, U. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1), 296–304. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>.
- Rahmawati, Budiyo, & Wardi. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis Visual Basic for Application (VBA) PowerPoint. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(1). <https://doi.org/10.15294/ijcets.v5i1.14248>.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(S1), 33. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.165>.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Ristanti, F. F., & Arianto, F. (2019). Flash Card Media Utilization To Improve Student Activity and Learning Outcomes of Fauna Distribution Subtopic in Class Xi Ips I Sma Xin Zhong Surabaya. *Geosfera Indonesia*, 4(2), 90. <https://doi.org/10.19184/geosi.v4i2.9968>.
- Rosalina, A. (2011). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Psycho Idea*, 9(1), 19–35. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v9i1.239>.
- Saisabila, A. (2018). Pengaruh Model Student Facilitator and Explaining Berbantuan Media Visual Non Proyeksi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v1i1.14616>.
- Schwartz, F., Epinat-Duclos, J., Léone, J., Poisson, A., & Prado, J. (2018). Impaired neural processing of

- transitive relations in children with math learning difficulty. *NeuroImage: Clinical*, 20. <https://doi.org/10.1016/j.nicl.2018.10.020>.
- Shaik Alavudeen, S., Easwaran, V., Iqbal Mir, J., Shahrani, S. M., Ali Aseeri, A., Abdullah Khan, N., Mohammed Almodeer, A., & Abdullah Asiri, A. (2021). The influence of COVID-19 related psychological and demographic variables on the effectiveness of e-learning among health care students in the southern region of Saudi Arabia. *Saudi Pharmaceutical Journal*. <https://doi.org/10.1016/j.jsps.2021.05.009>.
- Stover, K., Yearata, L., & Harris, C. (2016). Experiential Learning for Preservice Teachers: Digital Book Clubs With Third Graders. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 32(1), 5–12. <https://doi.org/10.1080/21532974.2015.1055013>.
- Suhandra, I. R. (2018). Pemanfaatan media gambar berseri untuk memperkaya kemampuan menulis naratif bahasa inggris siswa kelas IX MTS NW Nurul Wathon Pengembur Lombok Tengah. *TRANSFORMASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(1). <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i1.576>.
- Sun, H., & Gao, Y. (2016). Impact of an active educational video game on children's motivation, science knowledge, and physical activity. *Journal of Sport and Health Science* 5, 1(1), 239–245. <https://doi.org/10.1016/j.jsbs.2014.12.004>.
- Szanto, B. (2020). Reading and Writing Comprehension in the Mother Tongue in the Romanian National Assessment – Objectives, Tests, Results. *Technium Social Science Journal*, 9. <https://doi.org/10.47577/tssj.v9i1.933>.
- Tegeh, M., & Jampel, N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tentama, F., & Riskiyana, E. R. (2020). The role of social support and self-regulation on work readiness among students in vocational high school. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 826–832. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20578>.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (2017). Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 6(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/8121>.
- Weng, C., Otanga, S., Weng, A., & Cox, J. (2018). Effects of interactivity in E-textbooks on 7th graders science learning and cognitive load. *Computers & Education*, 120, 172–184. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.008>.
- Widnyana, I. G., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.11995>.
- Xu, X., & Wu, H. (2021). Audio-visual interactions enhance soundscape perception in China's protected areas. *Urban Forestry & Urban Greening*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2021.127090>.
- Zahra, F., & Fitrawati, F. (2017). Teaching Reading Comprehension By Using Metacognitive Strategy: Read, Ask, Paraphrase (Rap) At Senior High School. *Journal Of English Education And Teaching*, 6(1). <https://doi.org/10.24036/jelt.v6i1.7119>.