Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi Book Creator untuk Anak Usia Dini fix

by Cucu Atikah

Submission date: 02-Sep-2023 10:08AM (UTC-0400)
Submission ID: 2156316024
File name: 4951-23091-1-CE.docx (588.32K)
Word count: 5120
Character count: 32681

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi *Book Creator* untuk Anak Usia Dini

Cucu Atikah[1]✉, Luluk Asmawati[2]✉, Ratna Ekawati[3]✉,
Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak
Pada era teknologi dan globalisasi, kemampuan berbahasa Inggris menjadi penting sejak usia dini. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat buku cerita digital berbasis fonetik yang bermanfaat dan berguna untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Studi ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analitik, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih 67 anak usia 5-6 tahun dari 3 preschool berbeda sebagai subjek penelitian. Penilaian kelayakan buku digital dilakukan melalui angket penilaian yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, dan hasilnya dianalisis menggunakan persentase. Efektivitas buku digital diukur melalui angket observasi pada *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan membaca bahasa Inggris. Uji sample paired t-test digunakan untuk menganalisis hasil pretest dan posttest kemampuan membaca anak. Hasil studi menunjukkan bahwa buku digital berbasis fonetik ini sangat layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan ketrampilan membaca bahasa Inggris anak.
Kata Kunci: buku digital, book creator, anak usia dini

Abstract
In the era of technology and globalization, English language skills are important from an early age. This development research intends to produce an English reading skill-improving phonetic-based digital storybook for kids between the ages of 5 and 6. The ADDIE paradigm, which encompasses the steps of analyze, design, development, implementation, and evaluation, is being used in this research and development study. The purposive sampling technique was used to select 67 children aged 5-6 years from 3 different schools as research subjects. By employing a questionnaire that was distributed by media and subject matter experts, the viability of digital books was evaluated, and the findings were assessed using percentages. The effectiveness of digital books was measured through pretest and posttest on English reading skills. The outcomes of the reading proficiency test for youngsters were examined using a paired sample t-test. The findings indicate that this phonetic-based digital book is both very feasible and effective to improve children's children reading skills.
Keywords: digital book, book creator, early childhood

Copyright (c) 2023 Cucu Atikah, Luluk Asmawati, Ratna Ekawati.

✉ Corresponding author :
Email Address : cucuatikah@untirta.ac.id, lulukasmawati@untirta.ac.id, 7772210017@untirta.ac.id
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan globalisasi pada abad ke-21 telah membuat anak-anak semakin terbiasa dengan penggunaan teknologi dan bahasa Inggris (Dahlia et al., 2021). Kini, bahasa Inggris bukan lagi bahasa asing bagi anak-anak karena bahasa dan fitur yang mereka temukan pada gadget yang mereka gunakan sudah menggunakan bahasa Inggris. Bahkan, di lembaga PAUD dan TK, penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar sudah semakin banyak (Astutik, 2022). Oleh karena itu, banyak lembaga taman kanak-kanak yang mulai memberikan pembelajaran membaca dalam Bahasa Inggris akan di masa depan anak-anak ini akan dapat mengarungi dunia dan teknologi untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih luas (Harun, 2018).

Pembelajaran membaca pada anak usia dini didukung oleh kebijakan pemerintah yang dituangkan dalam SK Kepala BSKAP No. 8 Tahun 2022 tentang capaian pembelajaran literasi. Capaian pembelajaran yang ingin dicapai adalah anak memiliki minat atau kegemaran, dan terlibat aktif dalam kegiatan membaca permulaan dan menulis awal sedangkan penguatan artikulasi penanaman literasi berupa pengembangan kecintaan pada buku, yang dipupuk melalui kegiatan mendengarkan berbagai jenis cerita serta membaca teks informasi sederhana dan menarik (Suryawati & Akkas, 2021).

Pengembangan ketrampilan membaca anak usia dini dapat dimulai dengan memperkenalkan mereka pada media buku, baik buku cetakan maupun buku digital. Anak yang sering diberi buku cerita memudahkan anak untuk mengenal huruf abjad dan menumbuhkan rasa gemar membaca (Girsang et al., 2023). Anak-anak yang diperkenalkan buku sejak usia dini dengan cara yang sesuai dengan usianya akan membantu membangun minat anak pada kegiatan membaca dan menulis (Sinaga et al., 2021). Penyajian kegiatan pembelajaran membaca dalam Bahasa Inggris menjadi suatu tantangan tersendiri bagi guru anak usia. Guru harus mampu menyajikan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat anak pada membaca dan membuatnya mencintai buku (Hidayatullah, et al., 2021) .

Observasi pada kegiatan membaca bahasa Inggris di TK Cuddly Tangerang, TK Nurul Ilmi Bekasi dan TK Evfia Land Serang, menunjukkan bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan buku cerita cetak untuk latihan membaca dalam bahasa Inggris. Buku cetak yang digunakan hasil fotocopy, sehingga gambarnya kurang jelas. Anak menjadi sulit memahami teks yang dibaca. Teks cerita yang terdapat di dalam buku cetak juga terlalu sulit untuk dibaca anak secara mandiri karena banyak kosakata yang digunakan bukan kosakata yang dapat dibaca secara fonetik. Pada usia 5-6 tahun, anak membaca dengan membunyikan huruf-huruf dan merangkainya (A'yun & Wachidah, 2021). Kelemahan pada buku cetak adalah anak tidak dapat mencontoh pengucapan kata/kalimat sesuai dengan pengucapan penutur aslinya (Ilma & Handayani, 2023). Oleh karena itu, pengembangan buku cerita digital berbasis fonetik dapat dijadikan solusi penyelesaian masalah.

Pengembangan buku cerita digital berbasis fonetik didasarkan kepada kemampuan kognitif anak usia dini. Menurut Piaget (Rahmatika et al., 2019) anak pada tahap praoperasional di usia 2–7 tahun memiliki kemampuan fungsi simbolik yang baik, dimana anak-anak dapat mempresentasikan apa yang ada pada pikirannya seperti kata, angka dan gambar dalam simbol-simbol yang memberikan arti terhadap sesuatu yang sebelumnya sudah mereka kenal. Menurut Montessori (Asmawati, 2017) anak usia 2-6 tahun mempunyai masa peka pada saraf otak yang sangat optimal, sehingga mereka dapat menerima dan memproses pembelajaran yang lebih kompleks seperti membaca, menulis dan berhitung dengan lebih mudah pada usia ini. Pembelajaran melalui media, menurut Montessori, dapat meningkatkan rasa senang siswa dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam kelas. Menurut Rohani (Dayanti et al., 2022) media pembelajaran diperlukan anak agar dapat dimanipulasi dengan panca indranya untuk membantu anak mempelajari huruf dan membentuk kata. Hal ini diperkuat dengan keberhasilan penggunaan media *flash cards* untuk melatih bayi agar dapat membaca (Haryanti, D; Tejaningrum, 2020). Stanislas seorang ahli *cognitive neuroscientist* mempertegas dengan menyatakan bahwa kemampuan membaca pada

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

anak usia dini dimungkinkan karena mereka memiliki area *vision* dan *speech* pada bagian otak *visual cortex* yang berkembang lebih cepat. Area otak ini disebut sebagai *Visual Word Formation Area* atau *Brain's Letterbox* yaitu teraktivasinya sistem *visual* dan *speech* ketika anak membaca huruf atau kata (Dian, 2022)

Seiring dengan perkembangan teknologi, anak-anak sudah sering menggunakan buku digital. Pemanfaatan teknologi dalam perkembangan membaca anak usia dini juga penting untuk masa digital seperti saat ini (Asmawati, 2021). Buku digital tidak hanya mengembangkan keterampilan membaca anak tapi juga mengembangkan kecintaan kepada buku (Musawi et al., 2017). Penggunaan buku digital memungkinkan untuk belajar membaca dan berlatih berulang kali. Semakin sering anak melihat teks, semakin mudah anak mengidentifikasi dan mengucapkan kata-kata dengan cepat sehingga kemampuan untuk membaca fasih dapat lebih cepat dikuasai (Ruddamayanti, 2019). Buku digital juga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dari segi pelafalan/pengucapan maupun pemahaman atas makna kata atau kalimat yang dibaca (López-Escribano et al., 2021). Anak-anak menemukan pengalaman membaca yang berbeda ketika membaca buku digital karena buku digital dilengkapi dengan suara atau gambar yang dapat diputar ulang dengan sekali sentuhan pada layar atau mengklik keyboard pada gadget (Korat et al., 2022). Buku digital yang memiliki gambar nyata dianggap sebagai media terbaik dalam pembelajaran membaca, terutama untuk pemahaman karena dengan menggunakan gambar nyata dapat memberikan kejelasan makna pada gambar sehingga memudahkan anak memahami teks dan menjelaskan situasi nyata yang dibaca (Efendi, 2021)

Pengembangan buku digital juga harus mempertimbangkan metode atau pendekatan untuk mengajar anak usia dini membaca, terutama dalam bahasa Inggris. Beberapa pendekatan pembelajaran membaca yang populer termasuk (1) metode Glenn Doman, yang membantu anak-anak mempelajari membaca dengan menggunakan media flash cards (Wulandari Fransisca, et al., 2022). (2) metode Orton & Gillingham, metode ini menggunakan pendekatan multisensori atau multi-indera untuk penyerapan bunyi dan bentuk huruf dengan cara visual, pendengaran dan taktil (Bautista, 2019). (3) Metode Montessori menekankan penguasaan bunyi huruf, dan seorang anak dianggap mampu membaca ketika mereka dapat merangkai bunyi dari huruf-huruf, membacanya secara mandiri, dan memahami maknanya (Paramita, 2020).

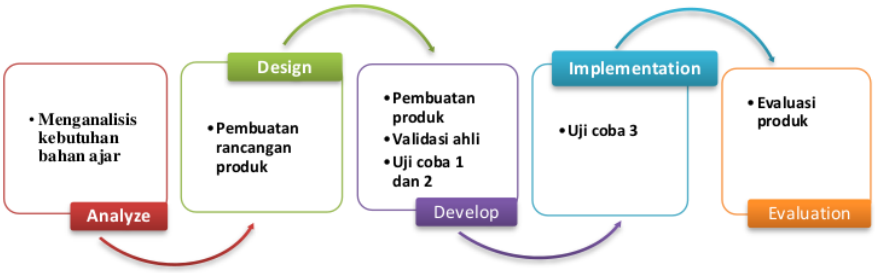
Saat ini banyak bahan ajar berbahasa Inggris di lapangan, namun banyak sumber buku digital yang tidak sesuai untuk bahan ajar membaca awal pada anak usia dini. Selain mempertimbangan materi yang sesuai dengan kurikulum, pengembangan buku digital harus juga mempertimbangkan penampilan dan cara penyajian. Buku digital yang baik mengandung unsur seperti teks, audio, gambar ataupun video secara terintegrasi untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan membentuk interaksi dua arah antara pengguna dan aplikasi/software/produk (Lutfiputri, 2022). Effisiensi atau kemudahan pengoperasiannya juga menjadi pertimbangan mengapa buku digital dipilih untuk digunakan. Selain lebih murah karena tidak perlu biaya cetak. Dalam penelitian ini buku digital dikembangkan melalui aplikasi *Book Creator* karena aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan kemudahan (Tayo, 2022).

Book Creator adalah situs web yang memfasilitasi pengguna untuk berkreasi membuat buku digital dengan mudah (Tuminah et al., 2022). Aplikasi ini menyediakan halaman kosong dengan berbagai template dan seperangkat alat atau tombol bantuan untuk memasukkan teks, suara, dan video untuk membuat e-book (Barella et al., 2022). Aplikasi ini mudah digunakan dan memiliki fitur *read to me* agar anak dapat mendengarkan cerita yang dibacakan oleh penutur asli. *Book Creator* sangat mudah diakses dari PC, laptop maupun iPad. Buku yang dihasilkan juga sebagai sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pengembangan buku digital interaktif ini merupakan inovasi dengan teknologi yang sudah ada dan memberikan pembelajaran terbaik untuk anak (Retno Palupi et al., 2022).

Metodologi

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Riset ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau disebut sebagai R&D. Disain R & D dipilih karena penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan produk tertentu berdasarkan analisis kebutuhan. Pada penelitian ini dilakukan uji kelayakan dan efektivitas produk yang dihasilkan agar dapat bermanfaat bagi masyarakat. Kerangka kerja pada riset ini berdasarkan kerangka pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan proses analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), pelaksanaan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation)* (Cahyadi, 2019). Desain pengembangan ini dipilih karena sesuai dengan permasalahan pada kebutuhan akan media pembelajaran membaca berbahasa Inggris yang bersifat interaktif. Gambar 1 menunjukkan tahapan pengembangan penelitian ini.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Produk yang Disesuaikan dengan Model ADDIE
Sumber: (Cahyadi, 2019)

Penelitian ini melibatkan subjek uji coba sejumlah 67 anak dari di 3 sekolah dengan rinician sebagai berikut; sejumlah 7 anak dari TK Cuddly Cubs Alam Sutra, sejumlah 18 anak dari TK Nurul Ilmi Bekasi dan sejumlah 42 anak dari TK Evfia Land Serang. Pemilihan sample penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan berdasarkan pada kriteria pada aspek kurikulum, metode pembelajaran membaca dalam bahasa Inggris, serta penggunaan media buku cerita cetak yang digunakan oleh ketiga lembaga tersebut. Ketiga sekolah tersebut ternyata memiliki kesamaan kurikulum, metode pembelajaran membaca dalam bahasa Inggris serta menggunakan buku cetak berbasis fonik yang sama.

Untuk uji coba ini, model eksperimen menggunakan satu kelompok pre-test dan post-test, yaitu observasi pada kemampuan membaca anak dilakukan dua kali. Pertama pada saat sebelum dilakukannya treatment atau penggunaan produk buku cerita digital berbasis fonetik dan setelah eksperimen digunakannya produk buku cerita digital berbasis fonetik. Dalam tabel 1 dapat digambarkan bahwa hanya ada satu kelompok yang mendapatkan pretest dan posttest baik sebelum maupun setelah penggunaan produk buku cerita digital.

Tabel 1. Design Pre-test dan Post-Test Satu Grup

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post –test
Kelompok experimen	Test awal	X	Test akhir

Sumber: (Utami & Yuliyanto, 2020)

Penelitian ini menggunakan metode observasi dan angket untuk mengumpulkan data tentang dimensi kelayakan produk buku cerita digital dan kemampuan membaca anak. Instrumen angket untuk memperoleh data penilaian dimensi kelayakan produk buku cerita digital dan kemampuan membaca anak. Angket untuk penilaian kelayakan buku cerita digital berdasarkan pada kriteria pada aspek tampilan buku digital, penyajian buku digital dan aspek

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

kesesuaian materi dengan kebutuhan anak yang disesuaikan dengan kurikulum Tabel 2 berikut ini adalah aspek dan indikator yang digunakan pada uji kelayakan produk.

Tabel 2. Kisi-kisi instrument validasi ahli

Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum bahasa Inggris					
Kebahasaan	Kesesuaian kosa kata					
	Struktur kalimat sudah baik					
	Sistematika cerita					
Konteks cerita	Kesesuaian gambar dengan isi cerita					
	Kesesuaian tokoh dan konteks cerita sesuai untuk anak					
	Plot cerita mudah untuk dipahami anak					
Tampilan buku cerita digital	Desain cover buku digital					
	Penggunaan huruf dalam tulisan					
	Kejelasan gambar					
	Ukuran dan jenis teks					
	Keseuaian penempatan tulisan dan gambar					
Penyajian buku cerita digital	Memiliki fitur audio					
	Kemudahan penggunaan buku digital					

Metode analisis data kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan materi dan media menggunakan rumus persentase berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diperoleh}} \times 100\%$$

Analisis angket observasi kemampuan membaca anak diawali dengan penentuan interval skor pada kemampuan membaca bahasa Inggris anak. Rumus penghitungan interval yang digunakan adalah skor maximum dikurangi oleh skor minimum lalu dibagi sejumlah kriteria/skala rating. Secara ringkas rumus yang digunakan adalah sebagai berikut: (100%-25%)/4 = 18,75%. Nilai 18,75% ini lalu dibulatkan menjadi 19%.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa interval pada setiap rentang nilai adalah 19%. Hasil penghitungan lalu diintrepretasikan menggunakan rating scale atau penilaian dari nilai tertinggi ke nilai terendah seperti yang digambarkan pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Interval	Kriteria	Keterangan
81-100%	5 = Sangat baik	Sangat layak, atau sangat valid, dan tidak memerlukan revisi.
61 - 80%	4 = Baik	Layak, atau valid, dan tidak memerlukan revisi
41 - 60%	3 = Cukup baik	Layak, atau valid, dan memerlukan revisi
21 - 40%	2 = Kurang baik	Tidak layak, atau tidak valid, dan memerlukan revisi
< 21%	1 = Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, atau tidak valid, dan memerlukan revisi

Efektivitas produk diuji melalui hasil observasi kemampuan membaca bahasa Inggris yang dilakukan sebelum dan setelah kelompok uji coba menggunakan produk buku cerita digital. Instrumen penilaian berdasarkan kriteria dan indikator aspek kognitif anak seperti telihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria instrumen angket observasi kemampuan membaca anak

Aspek Kognitif	kriteria	Jumlah
C1	Membaca kata, frasa dan kalimat	4
C2	Mengasosiasikan teks dengan gambar	2
	Menggunakan kata dari buku dalam kalimat	2
C3	Mengasosiasikan cerita dengan pengalaman pribadi	2
	Memberikan pendapat terkait isi cerita	2

Hasil observasi tentang kemampuan membaca bahasa Inggris anak diukur dengan skala 1–4. Skala 1 menunjukkan bahwa kemampuan anak belum berkembang, skala 2 menunjukkan bahwa kemampuan anak sudah berkembang sesuai harapan, dan skala 4 menunjukkan bahwa kemampuan anak sudah berkembang sangat baik, seperti yang ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Kemampuan membaca bahasa Inggris anak

Presentase	Kriteria	Keterangan
81 - 100%	4 = Berkembang Sangat Baik	Dapat membaca secara mandiri dan dengan lafal yang benar serta memahami cerita
61 - 80%	3 = Berkembang Sesuai Harapan	Dapat membaca secara mandiri dengan dibantu mengucapkan lafal yang benar serta dapat memahami cerita
41 - 60%	2 = Mulai Berkembang	Dapat membaca dengan sedikit bantuan dan dipandu untuk memahami cerita
21 - 40 %	1 = Belum Berkembang	Masih harus membaca dengan terbimbing

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Analisis uji efektivitas dilihat dari perbandingan peningkatan kemampuan membaca dalam bahasa Inggris pada hasil pretest dan posttest. Selanjutnya, data diuji dan dianalisis dengan menggunakan paired sample t-test. Pengolahan data dibantu oleh SPSS 22.0 untuk Windows.

Hasil dan Pembahasan

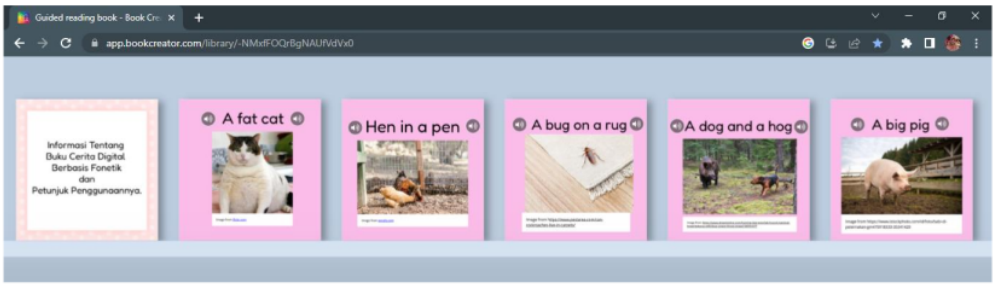
Penelitian ini telah melalui tahapan pengembangan model ADDIE di mana di setiap tahap pengembangan mengevaluasi produk. Pada tahap *analyze* ditemukan bahwa kurikulum bahasa Inggris yang digunakan terfokus pada ketrampilan membaca secara fonetik. Saat ini bahan ajar yang dimiliki sekolah belum cukup memadai sebagai media pembembalajaran membaca berbahasa Inggris. Saat ini guru menggunakan buku cetak dengan gambar tanpa warna dan berupa ilustrasi saja. Guru juga membacakan buku cerita dalam bentuk pdf, yang ditampilkan melalui televisi. Oleh karena itu pengembangan buku digital interaktif sangat diperlukan dan menjadi tujuan dari penelitian ini.

Pada tahap *design*, peneliti mengembangkan 5 buku cerita seri hewan dengan kosakata berbasis fonetik dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Buku cerita digital dirancang berdasarkan *–word family* dengan tujuan agar anak mudah untuk membacanya. Tabel. 6 menggambarkan rancangan buku cerita digital dalam penelitian ini.

Tabel 6. Rancangan buku cerita digital berbasis fonetik

Judul	Tokoh	Sinopsis	-Word family
A fat cat	Kucing, tikus	Kucing gemuk bertemu tikus dan menjadi sahabat	cat, mat, rat, sat, fat, hat
Hen in a pen	Len dan ayam	Menangkap ayam yang keluar kandang	hen, pen, Len, ten,
A bug on a rug	Tug, Serangga dan anjing	Menangkap serangga yang mengganggu di rumah	bug, rug, pug, tug, hug, jug
A dog and a hog	Anjing dan babi hutan	Anjing dan babi hutan bertemu dan menjadi sahabat	dog, hog, jog, bog, fog, log
A big pig	Babi	Perilaku babi lucu yang suka menari	pig, jig, wig, dig, big, fig

Template buku menggunakan ukuran buku berbentuk segi empat dengan tujuan agar gambar dan teks tepat berada di tengah halaman. Gambar diambil dari sumber-sumber di internet dan sumber disertakan dibawah gambar. Gambar 2 adalah hasil buku cerita digital yang dikembangkan melalui pemanfaatan aplikasi *Book Creator*.



Gambar 2. Buku cerita digital Berbasis fonetik pada aplikasi *Book Creator*

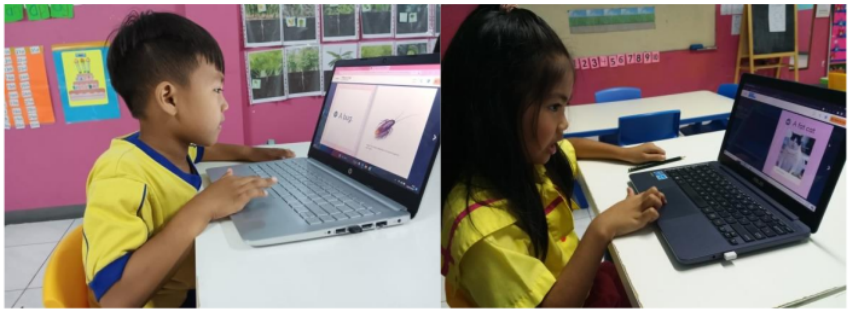
Selanjutnya pada tahap *develop* buku digital divalidasi oleh ahli materi. Penilaian materi berdasarkan aspek materi pada indikator kesesuaian dengan kurikulum, kebahasaan dan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

konteks cerita. Hasil analisis persentase penilaian dari buku digital ini adalah 100% dan menjadikan materi dalam buku cerita digital berbasis fonetik sangat layak untuk digunakan. Penilaian validasi dari ahli media berdasarkan indikator pada aspek tampilan media dan penyajian media. Hasil analisis angket persentase sebesar 93% menjadikan media dalam buku cerita digital berbasis fonetik sangat layak untuk digunakan. Validator juga memberikan masukan pada area pemilihan kosakata dan juga tambahan informasi untuk buku cerita digital agar guru sebagai pengguna dapat menggunakannya dengan mudah.

Selanjutnya dilakukan uji coba 1 pada kelompok kecil di Cuddly Cubs Preschool. Pada uji coba pertama ini kegiatan dilakukan secara individual pada saat jam pembelajaran Montessori. Pada periode waktu ini anak dapat bebas menggunakan memilih kegiatan yang disukainya dan salah satu kegiatan yang disediakan adalah membaca buku digital. Uji coba selanjutnya dilakukan pada kelompok terbatas dengan jumlah 18 anak sebagai subjek uji coba. Kegiatan uji coba kedua ini dilakukan secara klasikal dan individual. Kegiatan klasikal dilakukan untuk memperkenalkan buku cerita digital pada anak serta bagaimana menggunakannya. Selanjutnya anak bebas membaca buku-buku cerita digital ini pada saat Montessori time. Hasil uji coba pada kedua kelompok anak ini menunjukkan adanya peningkatkan pada kemampuan membaca bahasa Inggris anak sebesar 20 % yang dianalisis berdasarkan hasil perbandingan nilai pretest dan posttest.

Pada tahap *Implementation* uji coba ketiga dilakukan pada 42 anak dari TK Evfia Land school. Kelompok uji coba ketiga ini disebut sebagai kelompok uji lapangan. Kegiatan membaca pada tahap implementasi dilakukan dengan dua kegiatan, yaitu kegiatan membaca buku digital secara klasikal dan kegiatan membaca perseorangan agar kemampuan membaca pada anak secara individu dapat dinilai secara valid. Hasil kemampuan membaca bahasa Inggris anak pada uji coba ketiga ini menunjukkan peningkatan yang baik yaitu sekitar 20%.



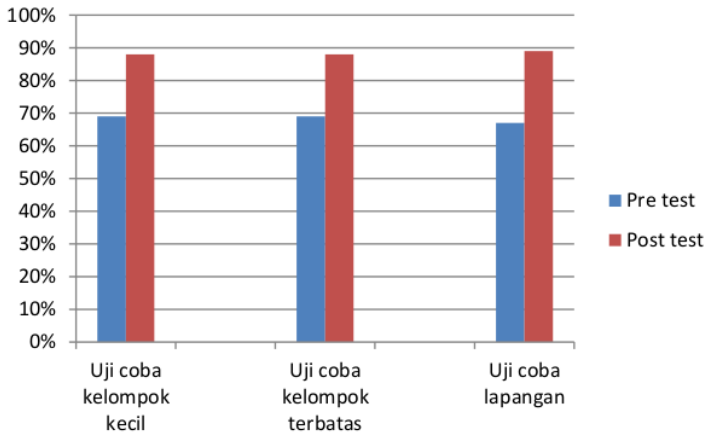
Gambar 3. Uji coba 3

Pada gambar 3, anak menggunakan buku cerita digital melalui aplikasi *Book Creator*. Anak dapat membaca secara mandiri. Anak dapat menggunakan fitur read to me atau mengklik simbol speaker untuk mendengarkan suara dari penutur asing jika mereka tidak dapat membaca teks secara mandiri. Melalui kegiatan ini anak menjadi lebih percaya diri untuk membaca.

Tahap *evaluation* adalah tahap untuk menilai produk buku cerita digital. Pada penelitan ini peneliti menganalisis hasil penilaian produk buku digital yang telah diuji coba pada subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi dengan angket penilaian maka dihasilkan nilai kemampuan membaca pada uji coba kelompok kecil dengan sejumlah 7 anak pada pre test adalah 69% yang berarti anak telah berkembang sesuai harapan dan hasil post test adalah 88% yang berarti anak berkembang sangat baik. Nilai kemampuan membaca pada uji coba terbatas dengan 18 anak menghasilkan nilai pretest 69% yang berarti anak telah berkembang sesuai harapan dan hasil post test menunjukkan nilai 88% yang berarti anak telah berkembang

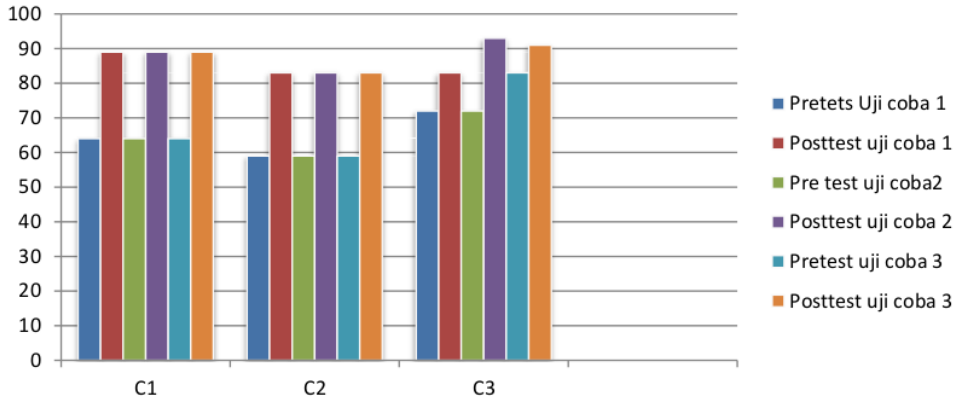
DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

sangat baik. Uji coba lapangan pada 42 anak menghasilkan nilai pretest sebesar 67% yang berarti anak berkembang sesuai harapan dan hasil post test yang menunjukkan nilai persentase sebesar 89% yang berarti anak telah berkembang sangat baik. Gambar 3 di bawah ini memperlihatkan secara jelas grafik perkembangan kemampuan anak dalam membaca teks berbahasa Inggris.



Gambar 4. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Pada Uji Coba

Peningkatan kemampuan membaca bahasa Inggris anak juga meningkat dilihat dari setiap indikator penilaian. Dalam gambar 3, terlihat bahwa terdapat perbedaan perkembangan kemampuan membaca bahasa Inggris pada aspek C1, C2 dan C3.



Gambar 5. Grafik peningkatan kemampuan membaca anak berdasarkan indikator

Peningkatan kemampuan membaca bahasa Inggris pada anak, terutama pada aspek C1 yang mencakup membaca kata, frasa, dan kalimat, menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 25%. Hal ini tentunya membuktikan bahwa anak dapat membaca kata berbasis fonetik secara mandiri melalui buku digital. Hasil analisis ini sejalan dengan teori pada pembelajaran membaca menurut Montessori, anak akan mudah belajar membaca bahasa Inggris dengan sistem fonetik yaitu membunyikan huruf satu persatu lalu merangkainya menjadi kata. Jika anak sudah mampu membaca kata maka untuk tahap selanjutnya seperti membaca frase atau kalimat akan menjadi mudah (Azkia & Rohman, 2020). Teori ini diperkuat oleh Glen Domann, di mana di dalam bukunya terkait pembelajaran membaca untuk bayi, menyatakan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

bahwa anak dapat membaca di usia dini jika diberikan stimulasi berupa teks secara rutin dan dengan cara yang menyenangkan (Wulandari Fransisca, et al., 2022) . Dikuatkan pula oleh Orton-Gilingham, yang menyatakan bahwa anak akan dapat membaca dengan diberikan stimulasi melalui multisensorinya di mana penggunaan buku digital melibatkan sensori penglihatan, pendengaran dan perabaan (Bautista, 2019).

Pada aspek C2 yang mencakup kemampuan anak memahami isi cerita, hasil analisis data menunjukkan peningkatan sebesar 20%. Anak memahami cerita karena beberapa faktor seperti gambar yang jelas dan konkrit. Studi tentang penggunaan buku cerita bergambar juga mendukung temuan analisis ini: siswa yang menggunakan buku cerita bergambar lebih memahami isi cerita daripada siswa yang tidak menggunakan media cerita bergambar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar berpengaruh terhadap kemampuan siswa membaca teks dongeng. (Marisa et al., 2019). Musawi juga berpendapat sama karena dalam penelitiannya terkait perbandingan penggunaan e-book dengan buku cetak dalam mengembangkan pemahaman bacaan dan motivasi membaca pada anak di sekolah TK di Oman, menunjukkan ada pengaruh terhadap pemahaman isi cerita pada penggunaan e-book terhadap kelas yang diberikan *treatment* walaupun tidak terlalu besar. Menurut hasil penelitiannya anak tetap dapat memahami teks yang dibaca baik dari buku cetak maupun buku digital karena sudah memiliki pengetahuan awal terkait teks yang dibaca (Al Musawi et al., 2017).

Kemampuan membaca pada aspek C3 yang meliputi kemampuan mengasosiasikan isi cerita dengan pengalaman pribadi dan kemampuan memberikan pendapat tentang isi cerita menunjukkan peningkatan. Dalam hal ini, menurut Delgado (Delgado et al., 2015) kemampuan memahami isi cerita serta mengasosiakannya dengan pengalaman pribadi merupakan suatu kegiatan yang disukai oleh anak. Anak usia 5-6 tahun sangat suka jika diminta untuk menceritakan pengalamannya atau diminta mengemukakan pendapatnya. Zulfaqr dalam penelitiannya juga menyatakan bahawa anak-anak yang fasih dan lancar membaca di tingkat pendidikan anak usia dini akan mudah memahami isi teks dan menyampaikan pendapatnya tentang teks tersebut. Sebaliknya kelancaran membaca yang buruk dapat berakhir dengan pemahaman membaca yang buruk (Zulfqar et al., 2021)

Uji paired sample t-test digunakan untuk menganalisis data tentang efektivitas buku digital berbasis fonetik. Uji t-test ini dilakukan setelah uji normalitas data kemampuan membaca pada pre-test dan post tes dapat dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas Shapiro Wilk. menunjukkan jika data distribusi normal dengan nilai signifikansi lebih dari 0.05. Hasil uji homogenitas menunjukkan varian data yang homogen berdasarkan nilai signifikansi pre-test adalah 0,980, yang merupakan nilai di atas 0,05, dan nilai signifikansi post-test adalah 0.995, yang merupakan nilai di atas 0,05. Hasil analisis dengan sample paired t-test menunjukkan hasil akhir dengan nilai sig tailed 0.000 < 0.05. Hal uji t-test ini menunjukkan bahwa buku cerita digital berbasis fonetik sangat efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Hasil yang sama juga didapatkan oleh Tayo melakukan penelitian penggunaan Book Creator, di mana dalam disertasinya membuktikan bahwa buku digital dari *Book Creator* dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris anak-anak (Tayo, 2022).

Salah satu pemanfaatan teknologi seperti *Book Creator* untuk pembelajaran adalah inovasi dalam pembuatan media pembelajaran atau bahan ajar yang tepat guna dan sesuai dengan tuntutan dalam pembelajaran. Pengembangan produk dengan bantuan teknologi merupakan upaya memfasilitasi dan mengembangkan kemampuan anak (Rahayu et al., 2022). Pengembangan buku cerita digital melalui aplikasi *Book Creator* merupakan langkah tepat dalam memenuhi kebutuhan media pembelajaran dan sumber belajar dalam pengembangan bahasa Inggris bagai anak usia dini. Anak merupakan individu yang selalu ingin mengetahui dan menemukan dunia baru melalui kata-kata dan gambar khususnya melalui teknologi. Melalui aplikasi *Book Creator* guru dapat terus menyelidiki, menemukan dan mengembangkan bahan ajar baru. Dengan bantuan guru yang inovatif dalam penggunaan teknologi maka anak

akan siap menjadi warga dunia dengan kemampuan bahasa Inggris dan penguasaan teknolog yang baik.

Simpulan

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini telah berhasil menciptakan produk buku cerita digital berbasis fonetik melalui aplikasi *Book Creator*. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk buku cerita digital dinilai sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca bahasa Inggris bagi anak usia usia dini. Buku cerita digital berbasis fonetik ini juga mampu memenuhi kebutuhan bahan ajar berbahasa Inggris bagi anak usia dini. Hasil dari penggunaan buku cerita digital berbasis fonetik menunjukkan bahwa kemampuan membaca dalam bahasa Inggris pada anak meningkat secara signifikan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada validator ahli yang telah memberikan masukan terhadap produk pada penelitian ini dan juga kepada kepala sekolah dan tim guru dari Cuddly Cubs Preschool Tangerang, TK Nurul Ilmi Bilingual Integrated School, Bekasi dan TK Evfia Land School, Serang yang telah membantu dalam pelaksanaan uji coba produk dalam penelitian ini serta tim dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Daftar Pustaka

A'yun, K., & Wachidah, K. (2021). Application of The Phonic Method to Improve The Early Reading Skills of Mentally Retarded Children. *Academia Open*, *6*. https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1733

Al Musawi, A., Saidi, Y., Al Hosni, R., & Saidi, H. (2017). Effectiveness Of E-Book In Improving Omani Kindergarten Kids Comprehension And Motivation Towards Stories Reading. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, *2*, 44–62.

Asmawati, L. (2017). *Konsep Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.

Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 82–96. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170

Astutik, Y. P. (2022). Students' Perception of Extensive Reading E-Book as Technology-Based Applications in Online English Language Classroom. *PEEL (PASER ENGLISH EDUCATION AND LINGUISTIC)*, *1*(1), 1–7. https://doi.org/10.56489/peel.v1i1.70

Azkia, N., & Rohman, N. (2020). Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah Sd/Mi. In *Ar-Riayah: Jurnal Pendidikan Dasar*. academia.edu. https://www.academia.edu/download/86967298/pdf_1.pdf

Barella, Y., Rustiyarso, R., Bahari, Y., Zakso, A., Supriyadi, S., & Al Hidayah, R. (2022). Sosialisasi pemanfaatan e-book creator berbasis internet pada guru SMA Negeri 2 Sambas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(3), 488–497. https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.3181

Bautista, M. B. (2019). Orton-Gillingham Approach and Grade I Pupils' Reading Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, *1254*(1), 012016. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1254/1/012016

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Dahlia, Syam, U. K., & Junaid. (2021). THE IMPACT OF USING E-BOOK AND P-BOOK IN STUDENTS' READING ACHIEVEMENT. *Journal of Language Testing and Assessment*, *1*(1), 7–14. https://doi.org/10.56983/jlta.v1i1.173

Dayanti, S., A. Arif, T., & Haslinda. (2022). The Effect of the Montessori Method Aided by

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Picture Media on Beginning Reading Ability. *Buana Pendidikan Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *18*(2), 242–248. https://doi.org/10.36456/bp.vol18.no2.a5431

Delgado, A., Wardlow, L., O'Malley, K., & McKnight, K. (2015). Educational Technology: A Review of the Integration, Resources, and Effectiveness of Technology in K-12 Classrooms. *Journal of Information Technology Education: Research*, *14*, 397–416. https://doi.org/10.28945/2298

Dian, B. (2022). *Reading Magics, Membaca Karena Mencintai Bukan Membaca karena Harus Bisa Baca*. Charissa.

Efendi, M. A. (2021). The Use of Pictures as Media to Improve Students' Reading Comprehension. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, *2*(2), 84. https://doi.org/10.30587/jetlal.v2i2.2467

Girsang, M., Meidar Lafau, R., Wati Sihombing, R., Mutiara Br Sinaga, R., & Angelina Br Hutahayan, H. (2023). Steps in Introducing Reading Books to Children. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, *1*(3), 89–96. https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i3.15

Harun, C. A. (2018). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI ANAK USIA DINI VERSUS BUDAYA LOKAL. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2). https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10499

Haryanti, D; Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Usia Dini:Teori dan Praktis: Calistung Menjadi Menyenangkan*. PT. Nasya Expanding Management.

Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1190–1196. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1183

Ilma, F., & Handayani, S. S. D. (2023). Analisis Buku Cerita Bergambar Bilingual Kumpulan Dongeng Karakter Baik untuk Anak sebagai Sumber Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 730–744. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4000

Korat, O., Tourgeman, M., & Segal-Drori, O. (2022). E-book reading in kindergarten and story comprehension support. *Reading and Writing*. https://doi.org/10.1007/s11145-021-10175-0

López-Escribano, C., Valverde-Montesino, S., & ... (2021). The impact of e-book reading on young children's emergent literacy skills: An analytical review. *International Journal of …*. https://www.mdpi.com/1660-4601/18/12/6510

Lutfiputri, N. F. (2022). Kajian Perkembangan Industri Buku Cerita Anak Bergambar di Indonesia pada Era Digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6271–6285. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3330

Marisa, N. W., Hodidjah, H., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar terhadap Membaca Pemahaman pada Teks Dongeng. *Indonesian Journal of Primary Education*, *3*(1), 93–100. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.17983

Musawi, A. Al, Saidi, Y. Al, Hosni, R. Al, & ... (2017). Effectiveness Of E-Book In Improving Omani Kindergarten Kids Comprehension And Motivation Towards Stories Reading. *… Education and E-Learning …*. https://www.oapub.org/edu/index.php/ejoe/article/view/1142

Paramita, V. D. (2020). *Montessori: Keajaiban Membaca Tanpa Mengeja*. Penerbit Bentang.

Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3399–3409. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409

Rahmatika, P., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map dan Bercerita dengan Gaya Kognitif, Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 548. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.260

Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(1), 78–90. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123

Ruddamayanti, R. (2019). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. *Prosiding Seminar Nasional …, https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/issue/view/312*. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750

Sinaga, E. S., Dhieni, N., & Sumadi, T. (2021). Pengaruh Lingkungan Literasi di Kelas terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 279–287. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1264

Suryawati, E. A., & Akkas, M. (2021). *Buku panduan guru capaian pembelajaran elemen dasar-dasar literasi dan STEAM untuk satuan PAUD*. repositori.kemdikbud.go.id. https://repositori.kemdikbud.go.id/23238/

Tayo, E. Á. S. (2022). *Book creator and guided reading*. repositorio.uta.edu.ec. http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34657

Tuminah, T., Kurniawan, D. F., & ... (2022). The Effect of Storytelling through Book Creator to Improve Students' Reading Comprehension. *… Education, Literature, and …*. https://doi.org/10.52166/edulitics.v7i2.3610

Utami, A. D., & Yuliyanto, E. (2020). Concept Map: Does It Increase Learning Motivation of Student? *Journal of Science Education Research*, *4*(2), 49–54. https://doi.org/10.21831/jser.v4i2.35714

Wulandari Fransisca, Aprilian Diana, Susetyo Budi, M. A. (2022). PENGARUH METODE MEMBACA GLENN DOMAN TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Proceeding of International Conference on Special Education on South East Asian Region (ICSAR)*, 138–144. https://educationcenter.id/journal/index.php/icsar/article/view/37

Zulfqar, A., Hussain, B., & Hira, N. (2021). Analysing the Relationship between Reading Fluency and Reading Comprehension of Learners at Early Childhood Education. *International Journal of Innovation in Teaching and Learning (IJITL)*, *7*(2), 101–117. https://doi.org/10.35993/ijitl.v7i2.1839

Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi Book Creator untuk Anak Usia Dini fix

ORIGINALITY REPORT

6%	5%	6%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Magelang Student Paper	3%
2	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
3	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
4	Dian Erilya Batmanlusy, Mozes Kurniawan. "Pengembangan Reading Domino sebagai Media Belajar Membaca Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	1%
5	www.researchgate.net Internet Source	1%
6	obsesi.or.id Internet Source	1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		