Volume 9 Issue 5 (2025) Pages 1185-1193
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun

Afiyah Firiyani[1]✉, Luluk Asmawati[2], Aan Hendrayana[3]
Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia[(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

Abstrak

Berbicara adalah keterampilan yang tidak serta merta dimiliki oleh anak-anak, namun perlu distimulus oleh lingkungan. Melalui berbicara, seseorang dapat menyampaikan pendapat, informasi, dan perasaan mereka sehingga orang lain dapat memahami maksud dan keinginan kita. Kurangnya keterampilan berbicara anak dalam hal kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, menceritakan ulang dari cerita yang telah didengar, serta merespon percakapan dengan baik karena kurangya media pembelajaran yang menarik sebagai pembaharuan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *ebook* cerita bergambar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan *research and development* dengan model ADDIE dengan tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket, sedangkan untuk analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Validitas dan evaluasi produk melalui ahli materi dan ahli media. Hasil validasi bahwa produk sangat layak untuk digunakan, berikut merupakan hasil dari validitas ahli media dan ahli materi : 84% dan 96%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ebook cerita* bergambar sangat layak dijadikan sebagai media pembelaran bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *E-Book Cerita Bergambar, Keterampilan Berbicara Anak, Anak Usia Dini.*

Abstract

Speaking is a skill that is not necessarily possessed by children, but needs to be stimulated by the environment. Through speaking, a person can convey their opinions, information, and feelings so that others can understand our intentions and desires. The lack of children's speaking skills in terms of difficulty in expressing opinions, retelling stories that have been heard, and responding to conversations well is due to the lack of interesting learning media as an update to follow existing technological developments. This study aims to produce an illustrated story ebook product. This study uses a research and development approach, meaning that this study has the aim of developing a product that is made based on the needs of existing products. The validation results show that the product is very suitable for use. The following are the results of the validity of media experts and material experts: 84% and 96%. Based on this, it can be concluded that effective learning media helps children develop speaking skills, through audio and illustrations used according to the characteristics of early age, although the implementation stage has not been carried out.

Keywords: *E-Book Picture Stories, Children's Speaking Skills, Early Childhood.*

Copyright (c) 2025 Afiyah Firiyani, et al.
✉ Corresponding author :
Email Address: 7772230029@untirta.ac.id (Serang, Indonesia)
Received 29 April 2025, Accepted 12 May 2025, Published 12 May 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

Pendahuluan

Anak usia dini adalah manuasia dengan rentang usia 0-8 tahun, dengan jenjang pendidikan cukup beragam meliputi jenjang pendidikan formal dan jenjang pendidikan non formal. Menurut *NAEYC* (*National Association for The Education of Young Children)* mengemukakan anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun dengan jenjang Pendidikan TPA (Taman Penitipan Anak), penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), Jenjang peniddikan prasekolah TK dan SD (Bredekamp, 1997). Pada rentang usia ini anak berada pada jenjang Pendidikan dengan aspek perkembangan diantaranya : agama dan moral, social emosional, fisik motorik, bahasa, kognitif, dan seni seni.

Howard Guardner dalam (Suhartining et al., 2022) anak-anak memiliki kemampuan bahasa sejak lahir lahir yang dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Anak usia dini sudah dibekali kemampuan bahasa sebelum anak berinteraksi dengan lingkungan terdekat, namun erat kaitan dengan faktor yang mempengaruhi bagaimana kecerdasan behasa itu berkembang. Perkembangan bahasa mencakup : kemampuan menyimak, membaca, menulis serta berbicara. Menurut Hurlock, (2001) berbicara adalah cara komunikasi yang paling efektif dan paling banyak digunakan, berbicara adalah jenis bahasa dengan pengunaan kata-kata serta artikulasi untuk menyampaikan maksud kepada lawan bicara. Keterampilan berbicara pada anak berkembang berdasarkan pada bagaimana lingkungan memberikan dukungan agar anak dapat memperoleh kata demi kata yang akan menjadi dasar anak untuk dapat mengkomunikasikan melalui lisan.

Kemampuan bahwa anak-anak usia empat sampai lima tahun dapat dilihat dari kemampuan berbicara mereka, yang meliputi kemampuan mereka untuk menirukan suara orang lain, mengeluarkan suara tertentu, dan menyebutkan hal-hal yang mereka temui setiap hari (Maharani, 2019). Dalam hal ini anak pada rentang usia tersebut dapat menirukan suara sesuai dengan apa yang didengar seperti menirukan suara binatang, menirukan gaya bicara tokoh dari cerita yang diceritakan, dan menyebutkan hal kata baru yang baru diketahui. Sejalan dengan hal tersebut bahwa ketika anak berusia empat tahun, kosa kata mereka meningkat dari 4.000 hingga 6.000 kata, dan mereka dapat berbicara dalam beberapa kalimat dengan lima enam kata, menurut Carol, (2008:74). Keterampilan berbicara mseperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahw aketerampilan berbicara merupakan komponen penting untuk perkembangan anak. Keterampilan berbicara tidak muncul secara alami, namun juga dipengaruhi oleh lingkungan dan alat penunjang untuk ketercapaian proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pendekatan yang menarik dan interaktif sangat dibutuhkan untuk memberikan stimulus sesuai dengan tahapan perkembangan. Dari satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting karena memiliki fungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi juga media dapat menentukan keingintahuan anak mengenai materi yang disam[aikan apabila disampaikan dengan cara menarik akan membuat isi materi dari media akan lebih berkesan untuk anak. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dan mendorong siswa untuk mengikuti pelajaran (Suryani, 2018). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam hal mendorong anak usis dini untuk memiliki keterampilan berbicara. Dari sekian banyaknya jenis media yang tersedia, buku cerita adalah salah satu jenis media pembelajarang yang mempu mengabungkan unsur verbal dan visual pada setiap peyampaian. Selain teks, gambar juga dapat melengkapi alur cerita sehingga akan menghasilkan kosa kata baru yang didapat oleh anak.

Buku cerita bergambar memiliki isi dan cara penyampaiannnya menggabungkan kata dan gambar, digunakan oleh ornag tua dan guru disekolah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Gönena et al., 2009). Walaupun buku cerita berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berbicara, perkembangan teknologi diera globalisasi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dengan penggunaan media digital seperti *ebook.* Ilustrasi gambar yang mudah dibuat, tampilan lebih variataif, serta dapat disimpan dalam waktu panjang.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

Namun, faktanya berdasarkan hasil observasi dan pengisian angket yang dilakukan pada lembaga pendidikan ditemukan bahwa belum menggunakan teknologi digital terkhususnya buku cerita digital "*ebook*". Kegiatan bercerita masih menggunakan kertas bergambar, buku cerita konvensional, dan boneka tangan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang melibatkan aspek keterampilan yang perlu dikembangkan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan *research and development*, memiliki arti bahwa penelitian ini memiliki tujuan sebagai pengembangan atas produk yang dibuat berdasarkan kebutuhan atas produk yang sudah ada. Sesuai dengan pendapat Sugiono, (2009) bahwa R & D merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan produk serta menguji keefektifan dari sebuah produk.

Berdasarkan dengan model yang dipilih 1.) Tahap Analisis, Langkah yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan dan masalah mengenai materi yang relevan, buku ajar, dan kondisi pembelajaran; 2.) Tahap perencanaan, tahapan yang dilakukan yaitu perumusan dari tujuan pembelajaran, penentuan materi, bahasan yang akan dipelajari, serta penyusunan bahan ajar dengan format disesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik; 3.) tahap pengembangan meliputi penyimpanan serta penulisan materi didalam buku ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 4.) Tahap Implementasi berkaitan dengan penggunaan dan pemanfaatan produk pengembangan berbentuk bahan ajar didalam proses pembelajaran ; 5.) dan Tahap Evaluasi, dilakukan dengan cara formatif sepanjang proses pengembanga produk sesuai dengan model yang telah ditentukan.

Sesuai dengan hasil dari produk yang sudah dikembangkan berupa *ebook* cerita bergambar dengan tujuan pengembangan keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun melalui bebarapa tahapan sebagai berikut : 1. Analisis kebutuhan, analisis dilakukan pada anak usia 4-5 tahun melalui observasi lapangan mengenai proses pembelajaran serta wawancara dan angket yang dilakukan bersama dengan guru mengenai kebutuhan media pembelajaran, 2. Perencanaan berupa pembuatan *storyboard* bertujuan untuk merancang konsepan media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan tingkat kebutuhan anak, 3. Pengembangan, yaitu pembuatan media *ebook* cerita bergambar kemudian melakukan validasi dan revisi bersama dengan ahli materi dan ahli media sampai dikatakan bahwa produk layak digunakan untuk anak, 4. Implementasi, pemanfaatan produk pada proses pembelajaran melibatkan peserta didik dan guru , 5. Evaluasi, dilakukan dengan cara memperbaiki atas dasar masukan dan kritik bersumber dari peserta didik dan guru yang telah diimplementasikan. Analisis validasi data dari ahli media dan ahli materi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\sum R}{N} \text{x}100\%$$

Keterangan:
P : Persentase skor
∑R : Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator
N : Jumlah skor maksimal atau ideal Presentase skor dibulatkan.

Presentase yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk tabel agar memudahkan pembacanya untuk mengukur validitas produk game edukasi. Presentase kriteria digambarkan dalam tabel 1.

Tabel 1: Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

	Kreteria	Keterangan
81-100%	5=Sangat Baik	Sangat layak
61-81%	4=Baik	Layak
41-60%	3=cukup Baik	Layak
21-40%	2=Kurang Baik	Tidak layak
<21%	1=Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak

Sumber (Arifin, 2010:137)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk *ebook* cerita bergambar dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun. Produk ini dibuat dengan menggunakan bantuan berbagai macam media tekonologi sebagai pendukung baik secara tampilan maupun suara yang digunakan untuk menambah daya tarik dari anak.

Media pembelajaran berupa *ebook* cerita bergambar digunakan dengan bantuan teknologi digital seperti laptop, komputer, dan proyektor (infokus) untuk menampilkan materi secara lebih jelas dan dapat digunakan bersama-sama. Pengembangan buku cerita dalam bentuk yang berbeda dan menarik ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak. Dalam pengembangan produk ebook cerita bergambar ini menggunakan pendekatan AADIE meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun pada penelitian ini tahap pengembangan hanya mencaapi 3 tahap meliputi : Analisis, perencanaan, dan pengembangan melibatkan validasi ahli materi dan ahli media.

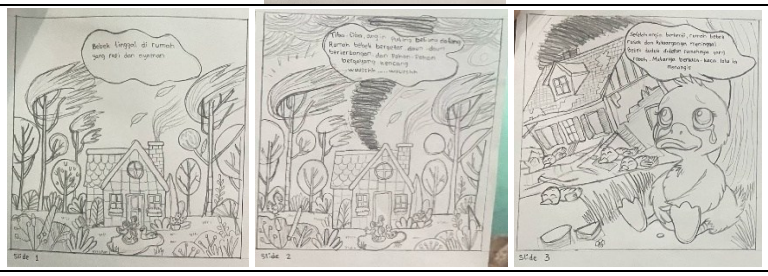
Langkah pertama yaitu Analisis : Analisis dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan, karakteristik dan kurikulum pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa media pembelajaran masih menggunakan buku cetak dan kegiatan bercerita dilakukan secara lisan serta belum memanfaatkan teknologi yang ada. Berdasarkan analisis tersebut dibutuhkah media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun. Manfaat buku digital yang dikemukakan oleh tompo (Tompo, 2017) 1) Sebagai pengganti media belajar (alternatif media) dalam proses pembelajaran di kelas. 2) Buku digital dapat memuat konten multimedia, yang berarti mereka dapat dikembangkan lebih variatif dibandingkan dengan buku fisik atau buku cetak. 3) Buku digital juga sebagai media informasi. 4) Buku digital lebih mudah disebarluaskan dibandingkan dengan buku cetak atau buku fisik karena mereka dapat diakses secara instan melalui internet, media sosial dan lain-lain, Dibandingkan dengan buku cetak atau buku fisik yang harus dikirim ke penerbit, buku digital memudahkan penulis untuk menerbitkan buku sendiri. 6) Memberikan kesempatan dan kesempatan kepada pembuat konten untuk lebih mudah berbagi informasi. 7) Buku digital tidak mudah dihapus atau rusak. Karena buku digital, yang merupakan data yang tersimpan di komputer vang, dilindungi. Tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan karena ukurannya yang kecil. Selain itu, buku digital tetap dapat dibawa ke mana pun dan kapan pun karena tetap berada dalam penyimpanan komputer vang. 11) Prosesnya sederhana, isi mudah dipahami, dan dapat membantu peneliti literatur. 12). Buku digital lebih mudah dikopi atau didistribusikan daripada buku cetak atau buku fisik. Distribusi melalui internet mudah. 13.) Pendistribusian melalui internet mudah digunakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Halimah Nur Fa'izah dkk, 2024) *ebook* cerita bergambar efektif digunakan untuk anak anak usia dini. Berlandaskan hal tersebut perlu adanya media pembelajaran yang membantu keterampilan berbicara anak dapat berkembang. Kemudian berdasarkan analisis karakteristik anak menunjukan masih kurangnya keterampilan berbicara anak dalam hal menjawab pertanyaan, menceritakan ulang isi cerita, dan menyebutkan benda-benda apa saja yang ada pada cerita. Dan yang terakhir adalah analisis kurikulum, pada tahapan ini dilakukan analisis agar produk yang dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.

Langkah kedua yaitu perencanaan. Pada proses ini peneliti mulai membuat media pembelajaran berdasarkan temuan yang ditemukan dilapangan. Peneliti membuat instrumen penilian terhadap media yang dibuat dalam bentuk angket bertujuan untuk mempertimbangkan aspek kelayakan.pada tahapan ini dibutuhkan pembuatan *storyboard* sebagai representasi darimedia yang akan dibuat. *E-book* merupakan buku yang dikembangkan dalam bentuk elektronik serta dibalut secara digital sehingga memiliki tampilan yang lebih menarik dan memiliki konten variative serta beragam (Lyla et al., 2022). Kelebihan yang dimiliki *ebook* sebagai regenerasi bentuk buku yang sudah ada dengan tampilan lebih menarik dan untuk penyimpanan jauh lebih mudah disimpan dalam jangka panjang dengan menggunakan media digital. Sejalan dengan hal tersebut (Ruddamayanti, 2019) berpendapat bahwa buku digital atau electronic book (*e-book*) merupakan

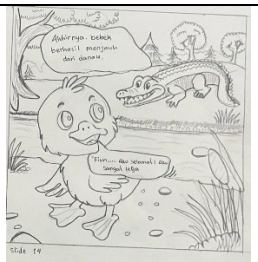
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

buku dengan bentuk berbeda dibandingkan dari buku fisik biasa karena penggunaan buku digital dapat digunakan menggunakan perangkat atau media elektronik seperti komputer, tablet, dan *smartphone* untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak ada pada Tabel 2.

Tabel 2: Storyboard *Ebook* Cerita Bergambar

Sketsa	Keterangan
	Cover
	Isi Cerita : kondisi awal rumah bebek, kondisi rumah terkena angin puting beliung, dan ketika bebek menangis menyaksikan rumah hancur beserta keluarga meninggal
I am running a few minutes late; my previous meeting is running over. 	Isi Cerita : bebek berjalan mencari rumah baru, bebek bertemu burung dan menemukan makanan dihutan
	Isi Ceita : bebek berada di sebuah danau dan bertemu dengan pemangsa bebek

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

 	Isi cerita : bebek menemukan peternakan baru dan akhirnya bebek tinggal bersama keluarga yang baru ditemui
	Berisikan pertanyaan dan jawaban bergambar mengenai isi cerita tentang : 1. Kehati-hatian 2. Pantang menyerah 3. Meminta izin 4. Mengucap kalimat syukur

Langkah ketiga yaitu pengembangan : tahap ini dilakukan pembuatan berdasarkan story board yang sudah dibuat. Setelah itu ebook cerita bergambar akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian melakukan revisi sebagai perbaikan untuk dapat dikatakan bahwa produk itu layak untuk digunakan.

Validasi Ahli Media

Untuk melakukan penilaian atas kualitas media yang dilakukan oleh ahli media. Menggunakan 3 elemen diantaranya : edukatif, teknis, dan estetika. Validasi dilakukan oleh ahli media dengan mengisi instrumen dari 9 butir pertanyaan serta diberikan kolom sebagai saran dan kritik mengenai produk tersebut bertujuan sebagai perbaikan untuk ebook cerita bergambar. Berikut tabel 3 menunjukan hasil validasi ahli media. Berdasarkan pada tabel 3 menunjukan hasil prsentase sebesar 96% dan dapat dikatakan bahwa produk tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Selain itu juga ahli media memberikan komentar dan saran bahwa pada halaman ke 15 perbaiki lagi antara suara denga teks, kemudian juga diberikan pemantik anak dapat mengulas isi cerita.

Validasi Ahli Materi

Untuk melakukan penilaian atas kualitas materi yang dilakukan oleh ahli materi. Menggunakan 3 elemen diantaranya : format, materi, dan bahasa. Validasi dilakukan oleh ahli materi dengan mengisi instrumen dari 10 butir pertanyaan serta diberikan kolom sebagai saran dan kritik mengenai produk tersebut bertujuan sebagai perbaikan untuk ebook cerita bergambar.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

Berikut tabel 4 menunjukan hasil validasi ahli materi. Berdasarkan pada tabel 4 menunjukan hasil prsentase sebesar 84% dan dapat dikatakan bahwa produk tersebut sangat layak digunakan sebagai sumber materi pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Selain itu juga ahli materi memberikan komentar dan saran bahwa pada pada akhir tampilan diberikan sesi pertanyaan untuk mengenalkan pelajaran apa yang dapat diambil dari cerita.

Tabel 3: Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Indikator	Nilai
1.	Apakah tujuan pembelajaran yang diharapkan dicapai oleh isi e-book?	5
2.	Apakah e-book membantu anak memahami pelajaran?	5
3.	Apakah anak tertarik dengan cerita dalam buku elektronik?	5
4.	Apakah anak-anak dapat menggunakan e-book sendiri tanpa bantuan orang dewasa?	4
5.	Apakah aman bagi anak-anak untuk membaca e-book yang tidak mengandung konten yang tidak sesuai?	4
6.	Apakah suara terdengar dengan jelas ?	5
7.	Apakah e-book tidak membosankan anak-anak saat digunakan?	5
8.	Apakah warna yang digunakan dalam e-book menarik bagi anak-anak?	5
9.	Apakah gambar yang digunakan dalam e-book menarik, sesuai dengan cerita, dan sesuai dengannya?	5
	Total	43
	Presentase	96%

Tabel 4: Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai
1	Materi e-book memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.	4
2	Materi e-book sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
3	Materi e-book mewakili topik yang diajarkan.	4
4	Judul e-book dan materinya jelas dan mudah dipahami.	4
5	Kemampuan bicara anak dapat dibantu oleh kedalaman materi e-book.	4
6	E-book memiliki konten dan media yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.	4
7	Materi dalam e-book berguna dan relevan bagi anak-anak.	4
8	Materi dalam e-book disajikan dalam urutan yang tepat.	4
9	Teks e-book sederhana untuk dibaca dan dipahami oleh anak-anak.	4
1	Bahasa yang digunakan dalam buku tersebut sesuai dengan perkembangan anak.	5
	Total	42
	Presentase	84%

Hasil validasi ahli media dan ahli materi dari produk *ebook* cerita bergambar menghasilkan nilai 96% untuk hasil ahli media, dan 84% untuk hasil ahli materi. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *ebook* cerita bergambar sangat layak digunakan untuk media cerita untuk anak dengan usia 4-5 tahun untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Menurut (Constantinescu, 2007) "Multimedia refers to computer-based systems that use various types of content, such as text, audio, video, graphics, animation, and interactivity". Berdasarkan pendapat tersebut bahwa multimedia adalah metode dan menggunakan teknologi digital dengan menggabungkan berbagai jenis konten seperti video, audio teks, grafik, teks, animasi, dan interktivitas. . *Association Of Education And Communication Technology (AECT)* menggungkapkan bahwa media adalah semua bentuk yang digunakan dalam proses pengiriman data dari sumber kepenerima (Miarso, 2007).

Langkah selanjutnya yaitu implementasi dan evaluasi, namun pada penelitian ini belum dapat dilanjut karena belum melakukan uji lapangan. Berdasarkan validitas ahli media dan ahli materi dapat ditarik kesimpulan bahwa produk ebook cerita bergambar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan berbicara .

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

Buku cerita bergambar memiliki ciri-ciri sebagai berikut : ringkas dan langsung, mengandung ide terus menerus, gaya penulisan sederhana, ide dapat dipahami oleh anak-anak, dan ilustrasi melengkapi teks pada cerita menurut Suterland dalam (Faizah, 2009). *Ebook* ataupun buku elektronik memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh buku cetak diantaranya efesiensi penggunaan kertas, kemudahan dalam mencari informasi, dan kemudiahan memindahkan teks (Prabowo, 2013). Kemudahan dapat mengedit isi dari ebook memudahkan dalam penggunaan jangka panjang disesuaikan dengan kebutuhan pada saat akan dilaksanakan.

Simpulan

Penelitian ini mengembangkan *ebook* cerita bergambar dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun. Hasil validasi bahwa produk sangat layak untuk digunakan, berikut merupakan hasil dari validitas ahli media dan ahli materi : 84% dan 96%. *Ebook* ini memiliki konten menarik, interaktif, serta sesuai dengan kurikulum. Hal ini juga dapat membantu mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak. Hasil pengembangan menunjukan bahwa *ebook* berfungsi sebagai media pembelajararan yang efektif membantu anak mengembangkan keterampilan berbicara, melalui audio dan ilustrasi yang digunakan sesuai dnegan karakteristik usia dini, meskipun tahap implementasi belum dilakukan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang efektif membantu anak mengembangkan keterampilan berbicara, melalui audio dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik usia dini, meskipun tahap implementasi belum dilakukan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih untuk beberapa pihak yang ikut berkontribusi dalam proses pembuatan produk. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada ahli media dan ahli materi untuk bantuan, saran, serta kritikan sebagai bahan evaluasi serta kepada dosen pembimbing atas arahan selama penyusunan.

Daftar Pustaka

Bredekamp, S., & Copple, C. (Eds.). (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs* (Rev. ed.). National Association for the Education of Young Children (NAEYC).

Carol, S., & Wirya, B. A. (2008). *Pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.

Constantinescu, A. I. (2007). Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. *The Internet TESL Journal*, *XIII*(2). https://dx.doi.org/10.5539/elt.v17n4p70

Faizah. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, *3*(3), 249–258. https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.302

Gönen, M., Durmusoglu, M., & Severcan, S. (2009). Examining the views of preschool education teachers on the content, illustrations, and physical characteristics of the picture story books used in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *1*, 753–759. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.133

Fa'izah, H. N., Ramli, M., & Safitri, M. (2024). Pengembangan e-book cerita bergambar untuk menstimulasi keterlambatan berbicara pada anak usia dini. *Potensia: Jurnal Ilmiah*, *9*(2), 249–258. https://doi.org/10.33369/jip.9.2.249-258

Hurlock, E. B. (2001). *Perkembangan anak* (Vol. 1, ed. ke-6, terj. Meitasari Tjandrasa). Erlangga. (Karya asli diterbitkan 1978)

Lyla, R. W., Subandowo, M., & Sugito, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-book untuk meningkatkan pengetahuan sains pada anak usia 4–5 tahun. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, *7*(2), 385–391. https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2714

Maharani, N., Putra, I. N. G., & Yudiana, K. (2019). Pengaruh metode bercerita berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan berbicara kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *7*(1), 25–35. https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18742

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7001

Miarso, Y. (2007). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.

Prabowo, A., & Hidayati, N. (2013). Analisis pemanfaatan buku elektronik (e-book) berbasis web oleh pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, *2*(1). https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/3123

Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, *2*, 1193–1202. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750

Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suhartining, Fauziah, W., & Hajar, R. T. (2022). Perkembangan bahasa AUD dan praktek permainan bahasa anak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 98–103. https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.584

Suryani, N., Rachmadyanti, P., & Wahyuni, I. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.

Tompo, B. (2017). *Cara cepat membuat buku digital Android*. Matsnepa Publishing.