

---

## Pengembangan Buku Panduan Guru Berbasis Permainan Multisensori dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Arni Hadiati Natasyah <sup>1\*</sup>, Nuril Imamah <sup>2</sup>

---

**Correspondensi Author**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

**Email:**

[hadiati.arni@gmail.com](mailto:hadiati.arni@gmail.com)

[nuril12imamah@gmail.com](mailto:nuril12imamah@gmail.com)

**Keywords :**

Buku Panduan Guru,  
Permainan Multisensori,  
Membaca Permulaan;  
Anak Usia Dini

**Abstrak.** Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak akan panduan pembelajaran yang inovatif dan berbasis permainan multisensori untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun secara efektif dan sesuai tahap perkembangan mereka. Pembelajaran membaca permulaan pada anak usia dini masih banyak berfokus pada pengenalan huruf secara konvensional, sehingga kegiatan belajar cenderung monoton dan kurang inovatif. Hal ini menyebabkan anak kurang tertarik dan terlibat aktif dalam proses belajar membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku panduan guru pada membaca permulaan berbasis permainan multisensori anak usia dini usia 5-6 tahun. Permainan multisensori diintegrasikan kedalam pembelajaran dengan mengoptimalkan kemampuan sensori anak yaitu visual, kinestetik, auditori dan taktil melalui pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan minat membaca permulaan anak. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan dalam mengembangkan buku panduan guru berbasis multisensori menggunakan model ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa dan guru di TK Mandiri kids Jatiasih Bekasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi ahli materi 88 %, hasil validasi ahli media 80 % dan hasil validasi ahli bahasa 82% dengan kriteria sangat layak digunakan. Adapun hasil respon guru sebesar 91,64% menunjukkan bahwa Buku Panduan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Setelah penggunaan Buku Panduan terdapat peningkatan kemampuan berbahasa anak 70% mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 30% mencapai Berkembang sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan guru pada membaca permulaan berbasis permainan multisensori anak usia dini usia 5-6 tahun telah memenuhi syarat dan efektif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa TK kelompok B Usia 5 – 6 Tahun di TK Mandiri Kids Jatiasih Bekasi.

**Abstract.** Early reading learning in early childhood still focuses on conventional letter recognition, so that learning activities tend to be monotonous and less innovative. This causes children to be less interested and actively involved in the process of learning to read.

*The purpose of this study is to develop a teacher's guidebook on early reading based on multisensory games for early childhood aged 5-6 years. Multisensory games are integrated into learning by optimizing children's sensory abilities, namely visual, kinesthetic, auditory and tactile through innovative learning to foster children's interest in early reading. This study is a Research and Development (R&D) study or research and development in developing a multisensory-based teacher's guidebook using the ADDIE model (Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation). The research subjects were students and teachers at TK Mandiri Kids Jatiasih Bekasi. Data collection techniques used interviews, observations, and questionnaires. Data analysis used descriptive analysis. Based on the results of the study, the validation results from material experts were 88%, the validation results from media experts were 80% and the validation results from language experts were 82% with the criteria of being very suitable for use. The results of the teacher's response of 91.64% indicate that the Guidebook is very practical to use in learning. After using the Guidebook, there was an increase in children's language skills, 70% reaching the criteria of Very Good Development (BSB), and 30% reaching Development according to Expectations (BSH). This shows that the teacher's guidebook on early reading based on multisensory games for early childhood children aged 5-6 years has met the requirements and can effectively improve the early reading skills of group B kindergarten students aged 5-6 years at Mandiri Kids Jatiasih Kindergarten, Bekasi.*

---

This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License



## Pendahuluan

Usia dini merupakan masa paling kritis dan cepat dalam menerima stimulasi perkembangan individu (Zeng et al., 2017). Salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi anak usia dini adalah membaca permulaan. Keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan membaca sejak dini akan berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami berbagai materi pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi (Asmonah, 2019). Membaca permulaan diasumsikan mampu membangun fondasi literasi yang kuat. Pada tahap ini, anak mulai mengenal huruf, kata, dan makna dalam bacaan melalui berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Mappakaya & Marlina, 2025).

Melalui membaca permulaan anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami hubungan sebab akibat, serta melatih daya ingat dan konsentrasi. Proses membaca juga membantu anak dalam memahami konsep abstrak dan memecahkan masalah secara mandiri (Siswa et al., 2024). Kemampuan membaca sejak dini juga berperan penting dalam membentuk pola pikir, meningkatkan kecerdasan linguistik, serta membantu anak memahami dunia di sekitarnya. Anak yang memiliki kemampuan membaca permulaan yang baik cenderung lebih siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Mereka lebih mudah memahami instruksi, mengikuti pelajaran, serta menyerap informasi dari berbagai sumber belajar (Suryani & Andriyati, 2025).

Namun, praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan (Ratmila et al., 2026). Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap

permasalahan ini adalah kurangnya inovasi dalam metode pengajaran yang digunakan oleh guru (Amelia et al., 2025). Banyak guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, seperti membaca secara mekanis atau menghafal huruf dan suku kata tanpa memberikan konteks yang menarik bagi anak. Cara ini sering kali membuat anak cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar membaca. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti media audiovisual, permainan edukatif, atau pendekatan berbasis teknologi, juga menjadi kendala dalam meningkatkan minat baca anak.

Pada kenyataannya, masih banyak guru TK yang mengajarkan anak-anak membaca dengan cara memaksakan atau tidak mengikuti tahap perkembangan bahasa anak. Anak-anak langsung dikenalkan dan 'terpaksa' mengingat huruf-huruf yang diajarkan dan merangkai huruf-huruf tersebut menjadi kata ataupun kalimat yang tidak mereka pahami. Mengajarkan membaca biasanya dengan cara konvensional (mengikuti cara pengajaran membaca anak SD yang lama), setelah anak-anak dikenalkan dengan huruf-huruf, selanjutnya anak-anak langsung diajarkan membaca kata atau kalimat.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya inovasi dalam pembelajaran membaca permulaan adalah keterbatasan pelatihan bagi guru, sarana dan prasarana di sekolah, seperti kurangnya buku bacaan yang menarik, fasilitas teknologi yang memadai, serta dukungan dari pihak sekolah dan orang tua, turut memperburuk keadaan. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka dikhawatirkan akan berdampak pada rendahnya kemampuan literasi siswa di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan inovasi dalam pengajaran membaca permulaan, baik melalui pelatihan guru, pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, maupun peningkatan kerja sama antara guru, sekolah, dan orang tua dalam mendukung perkembangan literasi anak sejak dini.

Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa saat ini pengembangan literasi membaca disekolah belum berjalan secara maksimal demikian pula dukungan orangtua belum sepenuhnya optimal. Orangtua masih mengandalkan pihak sekolah dalam pengembangan kemampuan literasi membaca peserta didik serta kapasitas guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis literasi masih terbatas. Kemajuan teknologi yang menyebabkan anak lebih tertarik menggunakan smartphone daripada buku (Mawaddah, 2024). Anak lebih menyukai konten sosial, media sosial, bermain video games berbasis aplikasi digital dengan teman sebaya daripada memanfaatkan buku sebagai sumber belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Malawi dan Kadarti yang dikutip oleh Rafida bahwa sekolah belum maksimal dalam membangun literasi warga sekolahnya. Hal ini dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya kemampuan literasi dalam kehidupan serta kurangnya pemanfaatan buku-buku kecuali buku pelajaran (Yolanda et al., 2023).

Kemampuan membaca anak sebagai salah satu upaya mengajak anak untuk berpikir kritis, menggali wawasan, dan gagasan kurang mendapatkan stimulus yang tepat. Masih banyak anak yang sulit membaca karena kemampuan membaca permulaan kurang dapat terstimulasi dengan baik, menggunakan metode yang kurang bervariasi dan kurangnya media dan metode pembelajaran yang tepat (Mutamimah et al., 2024). Hal tersebut dikarenakan guru belum mengetahui cara menggunakan media yang akan digunakan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat membaca adalah metode pembelajaran yang digunakan. Permainan, sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran menyenangkan, memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan minat baca anak (Winarti et al., 2023). Analisis kebutuhan berdasarkan fakta

tersebut adalah bahwa pendidik PAUD membutuhkan media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang menarik dan interaktif serta dapat menstimulasi perkembangan anak secara holistik. Pendidik PAUD juga memerlukan panduan yang sistematis, mudah dipahami, dan mudah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Metode yang dilakukan dalam penyampaian media pembelajaran yang diterapkan guru merupakan suatu prosedur yang akan membantu peserta didik untuk menerima dan memproses informasi menjadi pemahaman dasar dari kumpulan informasi tersebut menjadi wacana ilmu pengetahuan (Rahman et al., 2021). Pembelajaran multisensori memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik, khususnya pada aspek literasi membaca permulaan. Hal ini didasarkan pada karakteristik pembelajaran multisensori yang tidak hanya mengandalkan indera pendengaran dalam membentuk persepsi belajar, tetapi melibatkan seluruh indera peserta didik secara terpadu (Hilmawati et al., 2024). Penerapan pembelajaran multisensori juga tidak terbatas di lingkungan sekolah, melainkan dapat dilanjutkan di rumah dengan pendampingan orang tua. Dengan demikian, pembelajaran multisensori dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan seluruh indera peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Junilasari et al., 2017).

Sebagian besar penelitian tentang membaca permulaan lebih berfokus pada peran sekolah dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sebagaimana dijelaskan bahwa kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan metode multisensori (Dewi, 2016). Sebagian besar metode membaca permulaan masih berbasis pendekatan tradisional seperti metode fonik atau suku kata. Masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi pendekatan inovatif, seperti metode berbasis multisensori, pembelajaran kontekstual, atau pendekatan berbasis pengalaman nyata bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan (Warmansyah, 2021). Pendekatan multisensori dalam pengajaran pra membaca ini memanfaatkan sensori visual (mata), auditori (telinga), dan kinestetik-taktil (gerakan tangan).

Ketiga sensori ini dioptimalkan dalam proses pengenalan huruf secara simultan dan saling mendukung sehingga anak dapat menyimpan bentuk, kode dan nama huruf lebih mudah (Simanjuntak et al., 2020). Pentingnya buku panduan dalam optimalisasi kemampuan guru melalui pengembangan permainan multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan belum dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Buku panduan guru ini merupakan suatu inovasi untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan melalui metode multisensori, yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Sebagai sebuah model pembelajaran, multisensori dapat meningkatkan pemahaman anak dalam jangka panjang karena anak mendapatkan manfaat seperti pengalaman belajar multidimensional, dimana anak tidak hanya belajar melalui pendengaran tetapi juga melalui pengalaman partisipatif (Meilina et al., 2023).

Adapun *novelty* dari penelitian ini adalah pengembangan metode multisensori dengan berbasis permainan yang didasarkan pada teori tahap permulaan membaca permulaan yaitu permainan huruf, permainan suku kata, permainan menyusun kalimat, permainan membaca permulaan serta permainan membaca permulaan yang dikemas secara simultan sebagai buku panduan guru. Buku multisensori adalah buku yang

mengintegrasikan antara pengetahuan akademik, keterampilan, pengalaman indra dan kompetensi yang perlu dimiliki anak (Wuryani et al., 2019).

Pada buku panduan ini terdapat tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang akan digunakan, serta langkah-langkah pembelajaran sehingga pembelajaran lebih terarah dan terstruktur dengan baik. Disamping itu guru akan memiliki pemahaman yang jelas bagaimana anak akan belajar mengenal literasi dengan cara yang menyenangkan, melibatkan berbagai indera anak, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka agar tidak cepat bosan dan lebih mudah mengingat yang diajarkan oleh guru sehingga memperoleh pengalaman bermakna dari bahan bacaan yang mereka dapatkan. Permainan yang disimulasikan oleh guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang memungkinkan anak - anak untuk belajar sambil bermain.

## **Metode**

Penelitian ini adalah penelitian jenis pengembangan yang menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluation*), namun pada pengembangan buku panduan guru membaca permulaan berbasis permainan multisensori pada anak usia dini baru sampai tahap implementasi terbatas, belum sampai pada implementasi luas dan tahap evaluasi karena keterbatasan penelitian. Model ADDIE dipilih karena dapat memberi arahan yang terperinci (Sugiyono, 2016). Penelitian dan pengembangan buku panduan ini telah dilaksanakan di kecamatan Jatiasih, Bekasi. Penelitian ini dilakukan pada anak berusia 5-6 tahun. Adapun sampel penelitian ini menggunakan teknik sampel purposif (*purposive sampling*) yaitu metode non-probabilitas ketika peneliti memilih sampel secara sengaja sesuai dengan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sulistiyowati, 2017).

Penelitian ini sampel yang dipilih adalah siswa dan guru PAUD pada lembaga TK di kecamatan Jatiasih karena dianggap memiliki informasi yang mendalam dan relevan mengenai proses belajar mengenali lambang bilangan pada anak berusia 5-6 tahun. Tahap awal dalam model ADDIE yaitu (1) Analisis (*Analyze*). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis komparatif terhadap beberapa hasil penelitian relevan berkaitan dengan pengembangan metode multisensori. Selain itu analisis kebutuhan dilakukan dengan metode wawancara guru, kepala sekolah dan observasi pembelajaran. (2) Desain (*Design*). Pembuatan rancangan buku panduan guru untuk membaca permulaan berbasis multisensori pada anak usia dini, harus memperhatikan karakteristik guru dan anak usia dini, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, jelas dan sistematis.

Tahap ini dihasilkan materi dan petunjuk penggunaan panduan. (3) Pengembangan (*Develop*). Instrumen digunakan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi untuk melakukan validasi pada tahap ini. Selanjutnya dilakukan uji coba satu per satu, kelompok kecil dan kelompok besar lalu merevisi sesuai dengan umpan balik. (4) Implementasi (*Implement*) (Walid, 2017). Buku panduan guru pada membaca permulaan berbasis multisensori anak usia dini usia 5-6 tahun yang dihasilkan sebagai model final kemudian diterapkan pada skala kecil di TK Mandiri Kids kecamatan Jatiasih Bekasi untuk mengetahui penggunaan dan respon anak terhadap penerapan buku panduan.

Penelitian pengembangan buku panduan guru untuk membaca permulaan berbasis multisensori pada anak usia dini menggunakan teknik pengumpulan data : (1) Wawancara. Untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan saat pra penelitian serta memperoleh pendapat guru mengenai buku panduan yang akan dikembangkan maka

dilakukan wawancara. (2). Observasi dilakukan untuk melihat kemampuan membaca permulaan anak dan hasil sebelum dan sesudah menggunakannya apakah memiliki manfaat atau tidak. Observasi ini juga melihat apakah proses/langkah anak dalam kegiatan membaca permulaan pada buku telah terpenuhi dengan baik atau belum. (3) Angket. Penilaian angket diberikan kepada ahli untuk mendapatkan data penilaian produk yang akan dibuat sehingga didapatkan kriteria media yang layak digunakan dalam menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan adalah angket dan lembar observasi.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan prosentase pada validasi ahli materi, ahli media dan praktisi. Buku panduan guru pada membaca permulaan berbasis multisensori anak usia 5-6 tahun akan direvisi sesuai hasil yang diperoleh dari validator. Pada saat implementasi analisis deskriptif dilakukan pada data hasil observasi aktivitas pembelajaran dan hasil respon guru. Data kuantitatif yang diperoleh dari tanggapan responden dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari 1=Sangat kurang, 2=kurang, 3=cukup, dan 4=baik, 5=sangat baik (Hendriyadi, 2016).

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan**

No	Skala	Kategori	Kriteria
1	85 % - 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	70% - 84%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	55% - 69%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi sedang
4	40% - 54%	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
5	< 40%	Tidak Valid	Belum dapat digunakan

Analisis deskriptif untuk kelayakan Buku membaca permulaan dilakukan dengan pengukuran skala rating dari data kuantitatif menjadi data kualitatif digunakan rumus konversi hasil perhitungan rata-rata (Sa'dun Akbar, 2017)

## Hasil Dan Pembahasan

### Analisis

Hasil analisa kebutuhan observasi awal ditemukan bahwa melalui responden yang berjumlah 13 orang siswa, kemampuan membaca awal siswa kelas B usia 5 – 6 tahun TK Mandiri Kids, hanya 15% saja yang memiliki kemampuan berkembang sangat baik untuk membaca permulaan, siswa mampu mengenali huruf vokal, konsonan serta membaca dua suku kata, melengkapi kalimat dan memahami isi bacaan. Sebanyak 16% anak menunjukkan masih dalam taraf belum berkembang, dimana siswa belum mengenal bunyi dan huruf alpabet, kesulitan untuk menggabungkan dan mengeja suku kata. Sebanyak 46% mulai berkembang, siswa mulai mengenal huruf vokal dan konsonan namun masih memerlukan bimbingan untuk mengeja suku kata, serta 23 % berkembang sesuai harapan, siswa mulai mengeja suku kata, melengkapi kalimat dan mampu menyimak bacaan yang dibaca.

Hasil wawancara dengan guru sehubungan dengan hasil observasi, guru mengungkapkan bahwa salah satu penyebab dari kurangnya kemampuan membaca permulaan siswa adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik dalam pengajaran membaca permulaan. Guru sering kali menggunakan cara-cara yang monoton dalam mengajarkan membaca permulaan misalnya terpaku pada buku pegangan penerbit sehingga kurang melakukan improvisasi pembelajaran, siswa lebih belajar pada text book, pola pembelajaran yang klasikal dan monoton, guru sebagai

**Natasyah, H.A & Imamah, N, Pengembangan Buku Panduan Guru Berbasis Permainan Multisensori dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

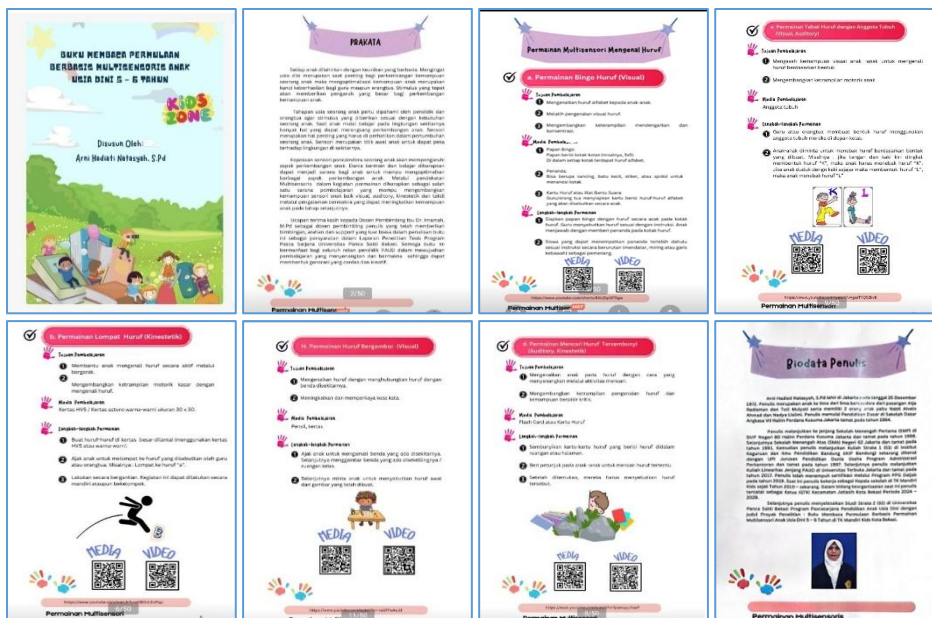
teacher centre, siswa lebih banyak mengikuti arahan buku, kurangnya inovasi pembelajaran di kelas, di mana guru belum memaksimalkan permainan yang menyenangkan saat pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar membaca dengan cara yang nyaman dan menyenangkan.

**Desain**

Setiap bagian isi buku dikembangkan sesuai dengan kebutuhan baik dari segi isi maupun format buku. Adapun model draft pertama yang dikembangkan penulis didasarkan atas hasil analisa kebutuhan dari peserta didik dan pendidik. Selanjutnya peneliti mulai membuat desain awal yaitu buku pegangan guru sebagai pedoman dalam pengajaran membaca permulaan berbasis permainan multisensori untuk anak usia dini dengan urutan langkah sebagai berikut :

Isi dan desain terdiri dari : (1). Ilustrasi. Gambar cover yang menarik perhatian, menggunakan ilustrasi yang jelas dan mencerminkan materi permainan dengan menggunakan aplikasi canva. (2). Font. Huruf besar, sederhana, dan mudah dibaca (misalnya font sans serif seperti Arial, Comic Sans). (3). Bahasa. Bahasa sederhana dengan kalimat pendek dan mudah dipahami. Pemilihan kosakata yang sesuai, langkah pembelajaran yang mudah dipahami pendidik untuk implementasi metode multisensori. (4). Tata Letak. Tata letak sistematis dan menarik. (5). Barcode untuk link media pembelajaran dan video permainan.

Konten terdiri dari materi Pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, media Pembelajaran dan langkah-langkah Pembelajaran / Permainan. Materi pembelajaran fokus pada : (1) Pengenalan huruf yang membahas kesadaran Fonetik , membaca suku kata dan kata sederhana, membaca kalimat sederhana. (2). Membaca dengan pemahaman meliputi kegiatan: Membaca cerita pendek, menggunakan buku interaktif dan permainan literasi, mendorong kemandirian dalam membaca, mendukung melalui kegiatan membaca di rumah.



**Gambar 1. Rancangan Model Buku Panduan Guru Berbasis Permainan Multisensori**

Kegiatan permainan multisensori dirancang melalui beberapa tahapan sesuai dengan tahapan membaca permulaan usia 5 – 6 tahun agar anak dapat melakukan kegiatan sesuai dengan kematangan konsep dan koordinasi sensori yang seimbang,

tahapan tersebut diantaranya : 1) Permainan multisensori mengenal huruf. 2). Permainan multisensori mengenal suku kata. 3). Permainan multisensori menyusun kalimat. 4). Permainan multisensori membaca buku permulaan. 5). Permainan mutisensori memahami bacaan.

### Pengembangan

Pengembangan produk ini melibatkan para ahli dan Praktisi pendidikan yaitu ahli materi, ahli media, ahli desain dan praktisi pendidikan. Hal ini penting dilakukan agar produk yang akan diuji coba dan hasilnya dapat terjamin kualitas dan sesuai dengan analisa kebutuhan anak usia dini 5-6 tahun. Para ahli juga melakukan penilaian terhadap produk yang dibuat sehingga akan diketahui tingkat kelayakan haik materi, desain, dan bahasa yang disampaikan dengan cara. Berikut hasil rekapitulasi validasi ahli :

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Validator Ahli

No	Validator	Persentase	Keterangan
1	Ahli materi	88 %	Sangat layak digunakan dengan sedikit perbaikan
2	Ahli media	80 %	Sangat layak digunakan dengan sedikit perbaikan
3	Ahli bahasa	82 %	Sangat layak digunakan dengan sedikit perbaikan

Berdasarkan hasil validasi buku panduan membaca permulaan secara keseluruhan termasuk dalam kategori layak. Rata-rata Skor validasi adalah sebesar 83%. Dari ketiga aspek penilaian, aspek kelayakan materi memperoleh skor tertinggi 88% masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam buku membaca permulaan telah sesuai dengan perkembangan anak usia dini, mudah dipahami, serta mampu merangsang kemampuan membaca permulaan berbasis permainan multisensori.

Selanjutnya aspek bahasa menempati urutan kedua dengan perolehan nilai 82% hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan relevan dengan perkembangan anak usia dini. Aspek kelayakan media memperoleh Skor ketiga, yaitu dengan skor rata-rata 80%. Hal ini menunjukkan isi desain, konten, dan tata letak buku dinilai telah menarik, sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Sementara itu uji kelayakan produk mendapatkan skor rata-rata 91,64%. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan guru ini sangat layak digunakan, sangat praktis dalam mendukung perkembangan membaca permulaan siswa.

Berikut adalah saran perbaikan dari para validator: (1). Ahli materi. (a). Materi Auditori lebih dilengkapi dalam pembelajaran multisensori. Aneka permainan yang mampu meningkatkan kemampuan auditory anak seperti permainan sambung kata, melengkapi kalimat, kalimat bergambar, dsbnya. (b). Pemahaman Bacaan awal lebih dilengkapi. Memperkenalkan kegiatan membaca pemahaman dalam kegiatan pembelajaran seperti membuat pertanyaan dan mencari jawaban. Membuat kalimat sederhana, menceritakan cerita dengan bahasa sendiri, pernyataan betul atau salah.(2). Ahli media. (a). Merekomendasikan durasi video pembelajaran dalam buku lebih diperpanjang, suara dalam video lebih diperjelas, tata letak dan font huruf lebih konsisten. (b). Kertas buku disarankan menggunakan kertas glossy agar produk lebih tahan lama, penulisan font huruf lebih konsisten. (3). Ahli Bahasa. (a). Ahli bahasa menyarankan agar menggunakan variasi kata, dan kalimat untuk memperkaya teks, kosa kata dalam buku panduan, daftar isi lebih terstruktur. (b). Penyusunan daftar isi lebih terstruktur. (4). Praktisi Pendidikan menyarankan untuk menambahkan link yang dapat diakses oleh guru menggunakan smartphone baik dalam bentuk barcode maupun link youtube.

## Implementasi

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan permainan multisensori. Peneliti menyiapkan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun yang didalamnya memuat pengenalan huruf dan bunyi, kesadaran fonologis, pemahaman konsep membaca, dan interaksi sosial dalam membaca. Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan sebanyak 13 orang siswa usia 5-6 tahun di TK Mandiri Kids

Observasi dilakukan melalui serangkaian kegiatan permainan baik berupa observasi maupun wawancara dengan para guru meliputi : (a). Pemahaman huruf dan bunyi. Pemahaman huruf vokal dan konsonan melalui identifikasi huruf saat pembelajaran dikelas. Kegiatan berupa menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, mengenal bentuk huruf, mengenal bunyi huruf, Guru masih menggunakan cara konvensional dalam mengidentifikasi huruf. (b). Pemahaman suku kata. Anak menyusun huruf menjadi kata, menyusun kata menjadi kalimat, menyusun kata sesuai gambar, melengkapi suku kata, (c). Pemahaman konsep membaca. Anak membuat kalimat dari kata dalam cerita. Memasangkan kata, menyebutkan kata sesuai gambar, mengingat kata yang disebutkan, dll. (d). Interaksi sosial dalam membaca. Anak bermain drama sesuai isi cerita, membuat kalimat sesuai gambar, melanjutkan cerita menggunakan bahasanya sendiri.

Kegiatan observasi dilaksanakan selama kegiatan belajar dikelas mengikuti pola yang telah ada. Selanjutnya peneliti mengobservasi secara langsung setiap anak agar hasil observasi lebih akurat untuk mengetahui kemampuan membaca awal permulaan anak. Hasil observasi ini sebagai masukan bagi peneliti serta para guru untuk mengetahui keberagaman kemampuan membaca permulaan siswa. Dari obserbasi tersebut diperoleh data mengenai perkembangan kemampuan berbahasa permulaan anak, sebagai berikut

**Tabel 4.** *Kemampuan Berbahasa Anak Pra Penggunaan Buku Panduan*

No	Subyek	Hasil	Kategori Kemampuan
1	AUD-1	44%	Mulai Berkembang (MB)
2	AUD-2	31%	Mulai Berkembang (MB)
3	AUD-3	53%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	AUD-4	60%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
5	AUD-5	36%	Mulai Berkembang (MB)
6	AUD-6	24%	Belum Berkembang (BB)
7	AUD-7	62%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
8	AUD-8	27%	Mulai Berkembang (MB)
9	AUD-9	78%	Berkembang Sangat Baik (BSH)
10	AUD-10	31%	Mulai Berkembang (MB)
11	AUD-11	47%	Mulai Berkembang (MB)
12	AUD-12	78%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
13	AUD-13	22%	Belum Berkembang (BB)

Buku Panduan Guru Membaca Permulaan Melalui Permainan Berbasis Multisensori yang telah dikembangkan, diperbaiki, dan dinyatakan layak selanjutnya diujicobakan kepada siswa TK Mandiri Kids kelompok B, untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa tahap implementasi merupakan tahap pengujian setelah media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Selain itu, uji coba juga dilakukan kepada guru untuk memperoleh tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Tahapan kegiatan permainan diawali dengan menetapkan tujuan pembelajaran pada setiap aktivitas permainan multisensori yang melibatkan seluruh panca indera anak, baik visual, auditori, taktil dan kinestetik.

Selanjutnya guru mulai mengakses media pembelajaran berupa ragam media yang dapat didownload secara mudah agar dapat diakses oleh pendidik.

Tahap ini sangat penting, agar pada saat permainan dilakukan, guru dapat menyiapkan APE dengan mudah dan praktis tanpa harus menghabiskan banyak waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran. Tahap akhir adalah guru mulai mempersiapkan kegiatan permainan berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sudah disusun oleh peneliti. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan buku panduan guru berbasis permainan multisensori, Peneliti melakukan observasi pada kemampuan membaca permulaan anak meliputi beberapa aspek penting yang akan diukur adalah pemahaman huruf dan bunyi huruf baik vocal maupun konsonan, menggabungkan huruf menjadi kata, keragaman kosakata, pemahaman struktur kata, membuat kalimat sederhana, menyusun suku kata, menyusun kalimat serta membaca dan menyimak bahan bacaan.

Aspek pertama yang di amati adalah kemampuan pemahaman huruf dan bunyi huruf. Kegiatan dilakukan dengan menciptakan ragam bermain menggunakan beraneka ragam sensori baik visual, auditori, kinestetik dan taktil. Permainan diselenggarakan dengan menarik dan inovatif. Selama kegiatan anak diberi kesempatan untuk berekspresi. Kegiatan yang dilakukan diantaranya : permainan "Bingo Huruf", Permainan "Lompat Huruf", permainan "Huruf Magnet", permainan "Mencari Huruf Tersembunyi, permainan "Tebak Huruf Dengan Anggota Tubuh", permainan "Lacak huruf", permainan "Membentuk Huruf dengan Plastisin, permainan "Huruf Bergambar". Hasil observasi ini menunjukkan anak sangat antusias untuk mengidentifikasi huruf melalui permainan baik bingo huruf, lompat huruf, mencari huruf tersembunyi, dll. Pelibatan sensori secara menyeluruh mampu mengajak anak untuk berfikir secara kritis, dan jiwa kebersamaan semakin terarah. Anak berusaha untuk melakukan semua aktivitas permainan multisensori dengan antusias.

Aspek kedua adalah permainan multisensori untuk mengenal suku kata. Kegiatan tersebut diantaranya : Bingo kata, pantomim kata, menyusun kata, kata berantai, puzzle kata. Anak terlatih untuk mengkoordinasikan sensori visual, auditory, kinestetik dan taktil. Ragam permainan menyusun kata menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, anak terpacu untuk mengikuti permainan melalui barcode yang telah disediakan di buku panduan. Anak eksplorasi dengan gerakan anggota tubuh saat bermain pantomim kata. Hasil observasi menunjukkan sikap percaya diri pada anak dalam mengenal ejaan suku kata, cenderung lebih mandiri dalam mengerjakan tugas, memiliki jiwa kompetitif dalam setiap permainan suku kata, lebih ekspresif, kemampuan berfikir logika lebih berkembang, gerak olah tubuh saat belajar dan berekspresi lebih dominan sehingga anak dapat belajar sambil bermain.

Aspek ketiga adalah permainan multisensori menyusun kalimat. Pada tahapan ini anak mulai diperkenalkan untuk berlatih menyusun kalimat sederhana. Diantaranya adalah merangkai kata menjadi kalimat, permainan kartu kalimat, puzzle kalimat, cerita berantai. Kombinasi sensori yang digunakan adalah anak-anak membentuk barisan saat melakukan kegiatan permainan, menempelkan kartu kata di papan tulis, melompat pada kata yang disebutkan, menyusun kalimat di meja dengan melalui rintangan hulahop sebelumnya. Hasil observasi menunjukan anak lebih percaya diri dalam membaca rangkaian kata menjadi kalimat, mengeja dua suku kata, mencoba untuk mencari dua pasangan kata yang saling berhubungan dengan gambar. Anak lebih berani berekspresi, bertanya, mengungkapkan pendapat dan idenya, jiwa kebersamaan antar siswa, guru lebih terarah.

Aspek keempat adalah permainan multisensori membaca permulaan. Pada tahapan ini anak mulai untuk dilatih untuk mampu membaca sesuai dengan tingkat kemampuan anak misalnya anak diajak untuk menceritakan dengan kata-kata sendiri, membaca kartu kalimat, membaca bergiliran hingga menjawab pertanyaan diantaranya kalimat benar dan salah, melengkapi kalimat, mencari kalimat misteri dalam bacaan, hingga menjawab pertanyaan benar atau salah. Pengamatan dilakukan untuk melihat tingkat peningkatan kemampuan anak dalam mengenali bacaan di sekolah. Hasil observasi menunjukkan anak lebih tertarik untuk menyimak isi bacaan dari buku cerita, perbaikan yang lebih signifikan pada kemampuan membaca permulaan.

Sebelum melakukan kegiatan guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, selanjutnya langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan saat kegiatan pembelajaran. Guru telah mempersiapkan media pembelajaran hasil dari scan barcode dalam buku panduan. Inisiatif anak untuk terlibat dalam kegiatan permainan terlihat dengan jelas, anak mampu mengekspresikan ide, gagasan serta jawaban sesuai dengan instruksi yang diberikan guru dengan kata-katanya sendiri, anak terlihat lebih antusias untuk melakukan setiap permainan yang diberikan. Berikut tabel hasil kemampuan membaca permulaan sebelum dan setelah penggunaan buku panduan guru melalui permainan multi sensori :

**Tabel 5.** *Perbandingan Hasil Kemampuan Bahasa Permulaan Anak*

No	Subyek	Sebelum	Kategori	Sesudah	Kategori
1	AUD-1	44%	MB	82%	BSB
2	AUD-2	31%	MB	69%	BSh
3	AUD-3	53%	BSh	92%	BSB
4	AUD-4	60%	BSh	87%	BSB
5	AUD-5	36%	MB	85%	BSB
6	AUD-6	24%	BB	74%	BSh
7	AUD-7	62%	BSh	85%	BSB
8	AUD-8	27%	MB	74%	BSh
9	AUD-9	78%	BSB	95%	BSB
10	AUD-10	31%	MB	82%	BSB
11	AUD-11	47%	MB	87%	BSB
12	AUD-12	78%	BSB	97%	BSB
13	AUD-13	22%	BB	77%	BSh

Berdasarkan hasil rekapitulasi sebelum menggunakan buku panduan guru membaca permulaan berbasis permainan multisensori, berada dalam tahap “Masih Berkembang” (MB) dalam kemampuan membaca permulaan. Dari total siswa sebanyak 13 anak, pada awal pretest ada 6 anak termasuk dalam kategori MB dengan nilai berkisar antara 27% – 47%. Sedangkan 2 anak lainnya dalam kategori BB dengan nilai pretest terendah 22%. Berdasarkan hasil rekapitulasi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelompok B masih memerlukan stimulasi dan bimbingan yang lebih lanjut.

Setelah dilakukan implementasi permainan multisensori pada siswa kelas B, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kemampuan membaca permulaan. Berdasarkan hasil posttest yang telah dilakukan sebanyak 9 anak mampu mencapai kategori “Berkembang sangat Baik” dengan rentang nilai antara 82% – 95%. Hasil tertinggi dicapai oleh AUD-9 dan AUD-12. Dengan peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan buku panduan guru membaca permulaan berbasis permainan multisensori mampu memberikan dampak positif kepada kemampuan membaca awal anak usia dini 5-6 tahun di TK Mandiri Kids. Seluruh anak menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan yang ditandai dengan tidak adanya anak yang masih dalam posisi BB serta MB setelah dilakukan intervensi uji coba. Setelah penggunaan buku panduan Guru untuk membaca

permulaan melalui permainan multisensori, Peneliti mempersilahkan guru mengisi kuesioner untuk menguji kepraktisan penggunaan buku panduan ini. Diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 6. Hasil Respon Guru**

No	Nama responden	Skor	Keterangan
1.	Responden 1	93,3%	Sangat baik
2.	Responden 2	90%	Sangat baik
3.	Responden 3	90%	Sangat baik
4.	Responden 4	93,3%	Sangat baik
5.	Responden 5	91,6%	Sangat baik
6.	Responden 6	90%	Sangat baik
7.	Responden 7	90%	Sangat baik
8.	Responden 8	93,3%	Sangat baik
9.	Responden 9	91,6%	Sangat baik
10.	Responden 10	93,3%	Sangat baik
Skor Total Rata		91,64%	Sangat baik

Merujuk pada tabel hasil respon guru, Buku Panduan Guru Membaca Permulaan Melalui Permainan Berbasis Multisensori menunjukkan hasil praktis dengan skor 91,64% dengan kriteria sangat baik. Analisis deskriptif untuk kelayakan Buku Membaca Permulaan dilakukan dengan perhitungan pengukuran skala rating dari data kuantitatif menjadi data kualitatif digunakan rumus konversi hasil .

### **Pembahasan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buku panduan guru membaca permulaan berbasis permainan multisensori sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. Metode multisensori yang mengoptimalkan indra visual, auditori, taktil, dan kinestetik memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan literasi awal anak. Temuan ini didukung oleh Teori Vygotsky, khususnya konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dan scaffolding, yang menegaskan bahwa anak belajar lebih optimal melalui bimbingan dan interaksi sosial. Pembelajaran berbasis permainan dan kerja kelompok membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa secara simultan dengan aspek perkembangan lainnya (Amahorseya & Mardiyah, 2023). Penelitian ini juga sejalan dengan Teori Piaget, terutama tahap praoperasional (2–7 tahun), di mana anak belajar melalui simbol, bahasa, dan pengalaman konkret. Permainan multisensori membantu anak memahami konsep huruf dan bacaan melalui pengalaman langsung dan intuitif (Istiqomah et al, 2021).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa metode multisensori efektif dalam meningkatkan kemampuan pra-membaca dan pengenalan huruf. Buku multisensori dinilai mampu memperkaya media pembelajaran, memudahkan guru, serta membangun kebiasaan membaca positif pada anak sejak dini. Secara inovatif, buku panduan guru yang dikembangkan memiliki tiga keunggulan utama: (1). Memudahkan guru menerapkan metode multisensori secara sistematis; (2). Memiliki format yang praktis dengan tujuan, media, dan langkah pembelajaran yang jelas; (3). Dilengkapi barcode digital dan video pembelajaran sebagai pendukung implementasi di kelas.

Penerapan pembelajaran membaca berbasis permainan multisensori memberikan manfaat signifikan baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, pendekatan ini membantu merancang pembelajaran membaca yang lebih interaktif, menarik, dan inklusif karena mampu mengakomodasi beragam gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik). Metode

ini meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi, sekaligus mengurangi tantangan dalam mengajar membaca, khususnya bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar seperti disleksia. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, serta memudahkan guru dalam melakukan asesmen perkembangan keterampilan membaca siswa secara autentik melalui observasi langsung saat kegiatan berlangsung (Novitasari et al., 2024).

Bagi siswa, pembelajaran multisensori meningkatkan minat dan motivasi membaca karena dikemas dalam aktivitas bermain yang menyenangkan. Penggunaan berbagai indera mempercepat penguasaan huruf dan kata, memperkuat pemahaman hubungan huruf-bunyi, serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep literasi. Model ini juga mendukung perkembangan keterampilan sosial melalui kerja sama dan interaksi antarsiswa (Anggraini, 2017). Bagi anak dengan hambatan belajar, pendekatan multisensori terbukti lebih adaptif dan suportif. Keberhasilan dalam aktivitas membaca berbasis permainan turut meningkatkan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan literasinya (Mawaddah, 2024). Secara keseluruhan, pembelajaran membaca berbasis permainan multisensori efektif sebagai strategi pedagogis yang holistik, inklusif, dan bermakna dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa buku panduan guru untuk pembelajaran membaca permulaan berbasis permainan multisensori yang dikembangkan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 80% (kategori sangat valid), ahli materi 88% (sangat valid), dan ahli bahasa 82%, yang menegaskan bahwa buku panduan tersebut memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan. Selanjutnya, berdasarkan hasil respon guru dan siswa, tingkat kepraktisan buku panduan mencapai 91,4% (kategori sangat praktis), yang mengindikasikan bahwa media ini mudah diaplikasikan serta diterima dengan baik oleh pengguna. Penerapan buku panduan membaca permulaan berbasis permainan multisensori juga berkontribusi terhadap peningkatan perkembangan bahasa anak kelompok B TK Mandiri Kids, dengan capaian 70% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 30% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku panduan ini efektif dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan serta mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan hanya pada satu lembaga, yaitu TK Mandiri Kids, dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas, serta waktu penerapan yang relatif singkat sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang penggunaan buku panduan terhadap perkembangan bahasa anak. Selain itu, penelitian ini belum membandingkan efektivitas buku panduan berbasis permainan multisensori dengan metode atau media pembelajaran membaca permulaan lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, menggunakan desain eksperimen komparatif, serta melakukan studi jangka panjang untuk mengetahui konsistensi peningkatan kemampuan berbahasa anak dan kemungkinan pengembangan media berbasis teknologi digital.

## Daftar Pustaka

- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Amelia, A., Elihami, E., & Dahlan, A. (2025). Implementasi Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 25 Limbuang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 501–512. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.5650>
- Anggraini, D. (2017). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 39–46. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/issue/view/184>
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Dewi, S. U. S. (2015). Pengaruh metode multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelas awal sekolah dasar. *Modeling: jurnal program studi PGMI*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.69896/modeling.v2i1.43>
- Effendi, D. (2024). *The Effect Of The Multisensory Method On The Beginning Reading Ability Of Children In Group B Kb Thia Ananda Mariana*. 06(02), 11695–11705.
- Hendriyadi, S. (2016). *Metode Riset Kuantitatif* (2nd ed.). Prenada Media.
- Hilmawati, H., Effendi, D., & Padilah, P. (2024). The Effect Of The Multisensory Method On The Beginning Reading Ability Of Children In Group B Kb Thia Ananda Mariana. *Journal on Education*, 6(2), 11695-11705. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.3968>
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Mawaddah., M. (2024). *Literasi membaca dan menulis serta pembelajarannya pada anak usia dini* . 4, 15–22. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2210>
- Junilasari, R., Nuryani, P., & Riyadi, A. R. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Multisensori Siswa Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v2i1.13245>
- Lestari, P. I., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Dhyana, U., Tegaljaya, J. R., & Utara, K. (2023). *Model Pembelajaran Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK*.
- Mappakaya, S. R., & Marliana, M. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika bagi Generasi Alpha melalui Game Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1551–1560. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.7226>
- Meilina, N. P. R., Cahaya, I. M. E., & Lestari, P. I. (2023). Model pembelajaran multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK ABCD School. *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 6(1), 37-47. <https://doi.org/10.15575/japra.v6i1.29126>

- Mutamimah, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak TA A Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Limpung. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 44-61. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol3.no12024pp44-61>
- Novitasari, D., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim. (2024). Pengembangan Immersive Learning Berbasis Virtual Reality Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen untuk AUD. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 267-277. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.508>
- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul ' Ulum*. 1(2), 87-93. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>
- Ratmila, Y., Hasanah, A., Darnanengsih, D., Rasyid, M. R., & Husna, R. L. (2026). Problematika Ketidakmampuan Peserta Didik Membaca Permulaan di Kelas III SD Inpres 63 Kabupaten Sorong. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 14-25. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.7889>
- Sa'dun Akbar. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (5th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Simanjuntak, G. M., Widyana, R., & Astuti, K. (2020). Pembelajaran Metode Multisensori Untuk Meningkatkan Kemampuan Pra-Membaca Pada Anak Usia Pra-Sekolah. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 51-54. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i1.21082>
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15-31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Suryani, L., & Andriyati, N. (2025). *Implementasi media pembelajaran berbasis visual thinking strategy dalam membangun berpikir kritis anak usia dini*. 11(1), 38-46. <https://doi.org/10.29210/1202525527>
- Walid, I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis GEOGEBRA Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluatiion) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Warmansyah, J. (2021). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini The effectiveness of the Multisensory Method on Early Reading Ability in 6-7 Years Old Children Abstrak*. 5(1), 257-264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Winarti, W., Akbarjono, A., & Wiwinda. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di PAUD Ramadhani Desa Padang Kedeper Bengkulu Tengah. *Insan Cendekia*, 2(1), 69-75.
- Wuryani, W., Prayitno, E. H., & Suryaratri, R. D. (2019). The Implementation Of Multi-Sensory Learning At Elementary Schools In Jakarta. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 100-113. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.08>
- Yolanda, F. H., Atmaja, L. K., Manjato, A., Rustinar, E., & Kusumaningsi, D. (2023). Meningkatkan Daya Baca Siswa Melalui Pojok Baca Di Smp. *Nusra : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1200-1208. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1795>

Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). *Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood : A Systematic Review*. 2017. <https://doi.org/10.1155/2017/2760716>