

Implementasi Media Aplikasi Marbel Membaca dalam Mengembangkan Kemampuan Pra Membaca Anak Usia 4–5 Tahun di PAUD Al-Muttaqin: Sebuah Studi Kualitatif

Rohmalia¹, Siti Kholifah², Muthia Sari³, Nuryati⁴

Info Artikel	Abstract		
<p>Keywords: Learning Media; Marbel; Pre-Reading; Early Childhood Education;</p>	<p>This study is motivated to describe the implementation of pre reading skills using the marbel reading application media in 4-5 years old children at PAUD Al-Muttaqin. The method used is qualitative research with a descriptive approach that emphasizes an in-deep understanding of the learning process through the digital application media. Data were collected through observation, interviews with teacher and documentation of learning activities. The results showed that there was an increase in the pre reading ability of early childhood after using the marbel reading application because the use of the marbel application provides effective stimulation in recognizing letters, words and sound in children, thus increasing interest and pre reading ability gradually. In addition, this media makes it easier for teachers to deliver learning materials interactively.</p>		
<p>Kata Kunci: Media Pembelajaran; Marbel; Pra Membaca; Pendidikan Anak Usia Dini;</p>	<p>Abstrak Penelitian ini dilatarbelakangi untuk mendeskripsikan implementasi kemampuan pra membaca menggunakan media aplikasi marbel membaca pada anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Al-Muttaqin. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang menekankan pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran melalui media aplikasi digital tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan dokumentasi aktifitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pra membaca anak usia dini setelah menggunakan aplikasi marbel membaca karena penggunaan aplikasi marbel memberikan stimulasi yang efektif dalam mengenal huruf, kata dan suara pada anak, sehingga meningkatkan minat dan kemampuan pra membaca secara bertahap. Selain itu media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif.</p>		
Artikel Histori:			
Disubmit: 14 November 2025	Direvisi: 24 Juni 2026	Diterima: 28 Juni 2026	Dipublish: 03 Juli 2026

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia
Email: rohmalia8577@gmail.com

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia
Email: sitikholidahsyarif@gmail.com

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia
Email: muthiasari1991@gmail.com

⁴ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia
Email: nuryatimamah98@yahoo.com

Cara Mensitasi Artikel: Rohmalia, S. K., Sari, M., Nuryati, (2026), Implementasi Media Aplikasi Marbel Membaca dalam Mengembangkan Kemampuan Pra Membaca Anak Usia 4–5 Tahun di PAUD Al-Muttaqin: Sebuah Studi Kualitatif, Jurnal Ar-Raihanah, 6 (1), 266-275, <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.884>

Korespondensi Penulis: Rohmalia, rohmalia8577@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.884>

PENDAHULUAN

Masa keemasan seorang anak ada ketika sejak di lahirkan hingga berusia enam tahun, karena pada masa itu anak membutuhkan rangsangan atau *stimulus* yang baik (Mulyawan, Basrowi, et al., 2024). Anak usia dini yaitu anak yang sejak lahir sampai berusia enam tahun yang memiliki pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. (Erviana et al., 2024) menyatakan bahwa anak usia dini yaitu anak yang berusia satu sampai lima tahun. Anak usia dini bisa dikatakan sebagai usia bermain yang membutuhkan perhatian khusus untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara tepat (Haeriyah et al., n.d.).

Anak usia dini memiliki enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan seperti moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Zaini & Dewi, 2017). (Aristianti, 2022) menyatakan bahwa perkembangan otak pada masa kanak-kanak ialah yang terbaik dan mencakup 80 % perkembangan otak orang dewasa. Perkembangan otak manusia mengalami kemajuan yang signifikan saat berusia nol hingga tujuh tahun dan pertumbuhan otak pada anak kecil dapat berlangsung optimal jika mereka mendapatkan stimulasi yang sesuai untuk seluruh aspek perkembangan. Perkembangan berupa perubahan kematangan yang terjadi sebagai proses pembentukan yang di miliki oleh setiap anak. Diantara keenam aspek perkembangan itu bahasa menduduki peran yang sangat penting, karena dengan berbahasa anak bisa mengekspresikan perasaan dan keinginannya kepada orang lain (Risna et al., 2025). Pertumbuhan dan perkembangan setiap anak berbeda dengan anak lainnya. Tahap pertumbuhan anak perkembangan anak memang bukan hanya secara fisik tetapi secara psikis dan intelektual (Yuniawati et al., 2023). Setiap anak, sejak mereka masih sangat muda, membutuhkan dorongan untuk perkembangan bahasa mereka agar dapat mencapai potensi penuh mereka. Anak-anak mulai membangun fondasi untuk membaca pada tahap ini dengan mengenali membaca, bunyi, dan kata-kata sederhana. Dampak membacakan buku kepada anak-anak di usia muda sangatlah besar. Anak-anak dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk belajar membaca di sekolah jika mereka berupaya mengembangkan keterampilan pra membaca yang kuat. Para pendidik, termasuk orang tua dan guru sekolah, harus memperhatikan dengan saksama kemampuan membaca karena kemampuan tersebut berperan penting dalam membantu anak-anak belajar membaca di usia muda. Dengan menggunakan media yang bermacam-macam bisa membantu anak.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif bisa menambah kemauan dan semangat anak ketika belajar seperti permainan pembelajaran digital yang bermacam-macam (Ayuningtyas et al., 2025; Mulyawan, Kurniawati, et al., 2024). Oleh karena itu orang tua dan pendidik bisa memilah permainan dan alat apa yang dapat di gunakan untuk merangsang perkembangan anak menggunakan cara yang menyenangkan agar berkembang dengan baik. Tujuan dari media ini bukan untuk mengembangkan satu keterampilan saja, tapi terdapat beberapa keterampilan yang ada di dalamnya seperti keterampilan bahasa, kognitif, dan mengembangkan Indera (Setiawan et al., 2019). Menurut Asnawir (Dita, 2022) Peran media sangat diperlukan dalam pembelajaran karena bisa mengembangkan bahasa anak.

Media seperti aplikasi marbel membaca yang dibuat dengan mempertimbangkan anak-anak adalah salah satu pilihannya. Perangkat lunak ini menyediakan berbagai latihan dan permainan menarik yang membantu anak-anak belajar membaca sambil bersenang-senang. Menurut Tarigan, membaca adalah proses seseorang menyerap informasi tertulis untuk mengartikan makna yang dimaksudkan oleh penulis (Ardi, 2020). Belajar sambil bermain, memanfaatkan alat bantu belajar yang menarik dan menghibur, serta menerapkan prinsip-prinsip belajar yang dapat membantu perkembangan bahasa siswa dan memastikan bahwa kemampuan membaca mereka berkembang sesuai dengan tahapannya. Membaca memiliki pengaruh dalam mengembangkan kemampuan berbahasa seperti berbicara, mendengar, membaca (Aristianti et al., 2022).

Temuan ini sejalan dengan temuan (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) yang menemukan bahwa keterampilan pra membaca siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan aplikasi membaca Marbel. Pendekatan suku kata yang diterapkan melalui perangkat lunak membaca Marbel juga terbukti bisa menambah kemampuan pra membaca anak-anak, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Hamidah Mujaddidah et al., 2023) Setiap anak berhak mendapatkan kesempatan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Kartini et al., 2021) menemukan bahwa hal ini didukung oleh para pendidik, siswa, dan orang tua yang melaporkan tingkat kegunaan, efektivitas, dan kepuasan yang tinggi. Untuk memenuhi tujuan pendidikan dalam mengembangkan semua bidang perkembangan dan potensi anak, guru harus mampu membantu dan menstimulasi fase dan kebutuhan setiap anak.

Peneliti telah melakukan pengamatan bahwa pengembangan kemampuan membaca anak yang dilakukan oleh guru belum menggunakan media yang tepat dan beberapa siswa di PAUD Al-Muttaqin masih kesulitan dengan pengenalan membaca dan pembedaan membaca huruf (b dan d, p dan q, n dan u, e dan g), anak-anak belum berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca, sehingga sulit bagi mereka untuk mengenal membaca dan membentuk kata-kata. Mengingat tingginya harapan orang tua yang ingin anak-anak mereka memperoleh keterampilan membaca, sangat penting bahwa kegiatan yang ditujukan untuk memperkenalkan membaca kepada anak-anak dengan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Di Kelas A PAUD Al-Muttaqin hanya mengandalkan buku, papan tulis, dan spidol dalam kegiatan pra membaca yang membuat siswa kurang terlibat, mereka lebih sulit untuk menjaga perhatian mereka. Peneliti memerlukan solusi untuk masalah-masalah ini ketika mereka mengetahui masalah-masalah utamanya, sehingga mereka dapat mencapai perkembangan bahasa dan keterampilan pra membaca. Untuk membantu anak-anak belajar untuk fokus dan memperkuat keterampilan pengenalan membaca mereka, peneliti menggunakan media aplikasi membaca marbel digital sebagai sarana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu anak tidak cepat bosan ketika anak belajar menggunakan media aplikasi marbel (mari belajar) membaca.

METODE

Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut (Suwandi, 2024) metode penelitian merupakan cara ilmiah dalam memperoleh data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu. Tujuan penelitian kualitatif adalah memberikan gambaran langsung tentang suatu fenomena dengan menganalisis dan menggambarkan contoh-contoh nyata, seperti ketika peneliti mengamati hal-hal yang terjadi pada masa kegiatan pra membaca seorang anak. Metode penelitian kualitatif dilakukan secara intensif, peneliti ikut aktif berpartisipasi ke tempat penelitian, mencatat dengan benar apa yang terjadi, melakukan analisis terhadap kegiatan dokumentasi yang ada di tempat penelitian dan membuat laporan secara lengkap (Hafsiah Yakin, 2023).

Deskriptif kualitatif merupakan sebuah teknik penelitian yang memakai pendekatan kualitatif dasar dengan metode induktif. Alur induktif ini berarti bahwa penelitian deskriptif kualitatif diawali dengan suatu kejadian atau fenomena yang menjadi dasar penjelasan yang selanjutnya dapat menghasilkan kesimpulan umum sebagai hasil dari kejadian atau fenomena tersebut. Metode penelitian deskriptif kualitatif memiliki tujuan untuk menemukan teori. Salah satu karakteristik utama dari penelitian ini adalah peneliti secara langsung turun kelapangan, berperan sebagai pengamat, pengkategorikan para pelaku, mengamati peristiwa, mencatat dalam buku catatan pengamatan, tidak melakukan manipulasi terhadap variabel dan lebih fokus pada pengamatan yang alami (Mapasere, 2019).

Penelitian ini dilakukan di PAUD AL-MUTTAQIN, Jl. Puskesmas Link. Langon II RT 02 RW 05 kelurahan Mekarsari Kecamatan Pulomerak Cilegon. Kota Cilegon Provinsi Banten. Dengan melibatkan siswa kelas A PAUD- MUTTAQIN yang berjumlah 8 siswa dan 1 orang guru

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini memaparkan hasil temuan mengenai implementasi kemampuan pra membaca menggunakan media aplikasi *Marbel Membaca* pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Al-Muttaqin. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas A serta beberapa anak sebagai informan pendukung.



Gambar 1. Ketik Judul Gambar Atau Grafik Di Sini

Strategi Guru dalam Mengenalkan Huruf Vokal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas A menggunakan metode tanya jawab dan pendekatan kontekstual dalam mengenalkan huruf vokal melalui aplikasi *Marbel Membaca*. Guru mengaitkan huruf vokal dengan benda-benda di sekitar anak untuk membantu anak memahami bentuk dan bunyi huruf secara lebih konkret. Berdasarkan wawancara, guru menyatakan bahwa media aplikasi membantu anak mengenali huruf vokal dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi, di mana anak terlihat mulai mampu menyebutkan huruf vokal dengan percaya diri. Salah satu anak menyatakan bahwa huruf vokal mudah diingat karena jumlahnya sedikit. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Marbel Membaca* dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf vokal melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Strategi Guru dalam Mengenalkan Huruf Konsonan

Penggunaan aplikasi *Marbel Membaca* juga diterapkan dalam pengenalan huruf konsonan. Guru memanfaatkan fitur interaktif yang memungkinkan anak mengulang bunyi serta bentuk huruf konsonan

secara berulang. Guru menyampaikan bahwa pengenalan huruf senantiasa dikaitkan dengan nama benda di lingkungan sekitar sehingga anak lebih antusias dan lebih mudah mengingat huruf yang dipelajari.

Hasil observasi mendukung pernyataan tersebut, di mana terlihat beberapa anak mampu menunjukkan bentuk huruf konsonan ketika diminta. Anak tampak antusias dan menunjukkan ketertarikan saat mengikuti kegiatan pengenalan huruf menggunakan media aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa *Marbel Membaca* berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap huruf konsonan.

Kendala dalam Proses Pengenalan Huruf

Penelitian menemukan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam proses pengenalan huruf, terutama huruf yang memiliki bentuk mirip seperti b–d, i–l, e–g, dan u–n. Guru menyampaikan bahwa beberapa anak masih ragu ketika harus menyebutkan bunyi atau menunjukkan huruf tertentu di dalam aplikasi. Anak juga masih mengalami kesulitan dalam mengingat urutan huruf secara berurutan dari A–Z.

Observasi menunjukkan bahwa sebagian anak membutuhkan bantuan langsung dari guru agar tetap fokus selama penggunaan aplikasi. Dua anak menyampaikan bahwa mereka merasa kesulitan mengingat banyaknya huruf. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi memberikan dukungan interaktif, pendampingan guru tetap diperlukan untuk membantu anak memahami huruf dengan lebih optimal.

Kemampuan Anak dalam Menebak Suku Kata

Implementasi *Marbel Membaca* memberikan hasil positif terhadap kemampuan anak dalam menebak suku kata. Anak mampu mengidentifikasi bunyi suku kata yang diperdengarkan di aplikasi dan menebak suku kata tersebut sesuai instruksi. Guru menyatakan bahwa anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga lebih mudah memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk suku kata.

Observasi menunjukkan bahwa anak mampu memberikan respons cepat ketika aplikasi mengeluarkan bunyi suku kata. Anak tampak menikmati kegiatan dan terlibat aktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi mampu mendukung pengembangan kemampuan fonologis dasar anak.

Motivasi Anak untuk Menirukan Suara

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak memiliki motivasi tinggi untuk menirukan suara huruf maupun kata yang disajikan dalam aplikasi. Guru menyampaikan bahwa kegiatan menirukan suara membantu anak memahami bunyi bahasa secara lebih baik. Pemberian pujian dan hadiah seperti permen semakin meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan.

Observasi mendukung pernyataan tersebut, terlihat anak aktif menirukan suara huruf dan menunjukkan minat belajar yang tinggi. Beberapa anak menyampaikan bahwa mereka juga belajar mengenal huruf di rumah. Kondisi ini menunjukkan bahwa aplikasi berperan dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat keterlibatan anak selama proses pembelajaran membaca awal.

Teknik Guru dalam Melatih Anak Menyebutkan Kembali Huruf

Guru menerapkan latihan berulang dalam melibatkan anak untuk menyebutkan huruf yang didengar. Guru juga memberikan hadiah sederhana untuk memotivasi anak yang mampu menyebutkan huruf dengan benar. Latihan ini bertujuan memperkuat ingatan fonologis anak.

Wawancara menunjukkan bahwa pengulangan huruf melalui aplikasi menjadi metode efektif untuk melatih kemampuan anak dalam mengenali dan mengingat bentuk serta bunyi huruf. Observasi

menunjukkan bahwa anak yang diajak mengulang huruf tampak lebih cepat mengingat bentuk huruf dibandingkan anak yang tidak aktif mengulang.

Kemampuan Anak dalam Mengucapkan Bunyi Huruf

Temuan menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengucapkan bunyi huruf A–Z secara tepat ketika belajar melalui aplikasi. Guru menyatakan bahwa media membantu anak untuk melatih pelafalan huruf melalui suara yang disajikan secara jelas dan konsisten. Anak terlihat lebih percaya diri ketika diminta mengucapkan bunyi huruf di dalam kelas.

Observasi memperlihatkan bahwa sebagian besar anak dapat mengucapkan beberapa bunyi huruf dengan benar. Anak tampak fokus dan menunjukkan peningkatan dari minggu ke minggu. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Marbel Membaca* efektif dalam melatih kemampuan bunyi huruf sebagai dasar keterampilan membaca permulaan.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan aplikasi Marbel Membaca memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak usia dini pada beberapa aspek mengenal huruf A–Z, mengenal bentuk huruf vokal dan konsonan, mengucapkan bunyi huruf A–Z, serta mengaitkan bunyi dan bentuk huruf. Hal ini selaras dengan teori pra membaca yang menyatakan bahwa keterampilan membaca pada tahap awal menjadi dasar penting bagi pembelajaran membaca selanjutnya. Oleh sebab itu, setiap anak perlu didorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pra membaca yang melibatkan media dan pengalaman bermakna.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memungkinkan penggunaan media digital seperti aplikasi edukasi di smartphone sebagai alat pembelajaran yang relevan bagi anak usia 2–6 tahun. aplikasi Marbel dirancang khusus untuk anak usia 2–8 tahun dengan tujuan meningkatkan ketertarikan anak dalam mempelajari huruf melalui bermain sambil belajar. Temuan lapangan penelitian ini mendukung hal tersebut: anak-anak menunjukkan motivasi tinggi dan keterlibatan aktif saat menggunakan aplikasi Marbel, yang dapat dipahami karena aplikasi ini bersifat interaktif dan menyenangkan.

Pada tahap awal penelitian, enam anak (Ai, Aq, Na, Az, Ka, Fa) telah menunjukkan kemampuan pengenalan huruf yang relatif baik, mereka mampu menyebutkan huruf alfabet yang telah diketahui meskipun masih sering tertukar dan hanya mengenal beberapa huruf saja, sedangkan dua anak (Ri dan Ro) hanya mampu melafalkan huruf tanpa mengetahui bentuknya. Data observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan ketertarikan tinggi saat menggunakan aplikasi Marbel dan berinteraksi aktif dengan media tersebut. Ketertarikan ini dapat dipahami sebagai hasil dari fitur interaktif aplikasi yang menggabungkan unsur audio, visual, serta permainan edukatif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik anak. Temuan ini juga menegaskan bahwa lingkungan PAUD yang mendukung penggunaan teknologi digital memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar sesuai minat dan gaya belajar mereka, termasuk belajar di rumah dengan pengawasan orang tua.

Selanjutnya, interpretasi utama dari temuan ini adalah bahwa kemampuan pra membaca anak usia 4–5 tahun biasa meningkat apabila menggunakan aplikasi Marbel Membaca. Dalam proses pembelajaran di lapangan, guru juga mendampingi anak, terutama bagi yang sebelumnya kurang familiar dengan teknologi. Anak-anak kini lebih mampu mengenali huruf dengan benar, membedakan antara huruf vokal dan konsonan, serta mengaitkan bunyi huruf dengan bentuk huruf secara lebih tepat. Persentase keberhasilan anak dalam menyebutkan huruf meningkat secara bertahap dari awal hingga akhir observasi. Keberhasilan ini merupakan sinergi antara media pembelajaran yang inovatif, motivasi anak, serta dukungan guru.

Temuan ini juga konsisten dengan sejumlah penelitian terdahulu. Sebagai contoh, studi literatur oleh (Akmaluddin et al., 2024) dalam artikel "*Studi Literatur Tentang Penggunaan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik*" menyimpulkan bahwa aplikasi Marbel Membaca secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik melalui fitur yang interaktif.

Penelitian kuasi-eksperimen yang dilakukan oleh (Suwandi, 2024) berjudul "*Pengaruh Media Aplikasi Marbel Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor pretest ke posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Marbel.

Selain itu, penelitian oleh (Yolanda & Damri, 2022) tentang efektivitas aplikasi Marbel berbasis Android dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak disleksia di SD menunjukkan peningkatan dari skor 0% ke 93% setelah intervensi dengan aplikasi tersebut. Penelitian lain yang relevan adalah "*Pengaruh Media Pembelajaran Digital Marbel Membaca terhadap Kesulitan Membaca Permulaan Kelas 1 SDN Sidokumpul*" oleh (Faridah & Rozy, 2025) yang menemukan bahwa aplikasi Marbel dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan.

Kontribusi penelitian ini terletak pada dua aspek. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pentingnya teori pra membaca dalam konteks pembelajaran anak usia dini melalui media digital: data empiris dari praktik di lapangan menunjukkan bahwa aplikasi Marbel Membaca mendukung proses internalisasi huruf dan bunyi huruf sebagaimana dijelaskan dalam teori literasi awal. Secara praktis, hasil ini memberikan pertimbangan bagi lembaga PAUD dan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran pra membaca anak usia dini, termasuk pemanfaatan aplikasi Marbel sebagai alat refleksi dan perencanaan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Guru tetap memegang peran penting dalam mendampingi anak, khususnya yang belum terbiasa dengan teknologi agar media digital dapat dimanfaatkan secara optimal.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa aplikasi Marbel Membaca memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak usia 4–5 tahun di PAUD Al-Muttaqin. Keberhasilan tersebut didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik, motivasi anak yang tinggi, pendampingan guru, serta lingkungan belajar yang kondusif. Temuan penelitian ini memberikan dasar kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini.

KESIMPULAN

Keterampilan membaca pada tahap awal mempunyai peran penting dalam pembelajaran yang menjadi dasar dalam kemampuan membaca. Keterampilan membaca akan berpengaruh terhadap kemampuan membaca selanjutnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa membaca merupakan suatu aktivitas untuk mendapatkan informasi. Minimnya media yang digunakan dapat menyebabkan menurunnya kemampuan pra membaca anak usia dini.

Penelitian ini memakai metode kualitatif deskriptif untuk menguraikan secara rinci Implementasi kemampuan pra membaca menggunakan media aplikasi marbel membaca pada anak berusia 4-5 tahun di PAUD Al-Muttaqin. Dengan mengumpulkan data dapat disimpulkan bahwa aplikasi marbel membaca memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam mengenal huruf dan kata. Aplikasi ini tepat untuk perkembangan pra membaca anak usia dini karena mengintegrasikan elemen audio-visual yang membuat anak lebih mudah memahami konsep pra membaca secara bertahap. Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap efektivitas aplikasi ini sebagai alat pembelajaran yang inovatif

dan mudah diakses. Penggunaan aplikasi marbel membaca sebagai media aplikasi pembelajaran pra membaca yang efektif bisa digunakan di PAUD Al-Muttaqin.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Akmaluddin, A. N., Arrahma, E., Agustin, N. I., Astuti, N., & Lampung, U. (2024). Studi Literatur Tentang Penggunaan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik. *5(3)*, 855–862.
- Ardi Putra, P. (2020). Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Multimedia Interaktif. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2(02)*, 19–24. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3016>
- Aristianti, T. T., Faatinisa, E., & Annisa, Y. N. (2022). *Jurnal Anak Bangsa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(<https://doi.org/10.46306/jas.v1i2> p-ISSN), 121–240.
- Ayuningtyas, V., Mulyawan, G., & Syahidah, A. (2025). Persepsi Orang Tua dalam Pengenalan Numerasi Secara Digital dan Konfensional Pada Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, *3(3)*.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *3(01)*, 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Erviana, Y., Kasanah, U., Sari, N., Munawir, A. N. E. R., Mahendra, Y., Munawaroh, S., Maulidia, L. N., Fajrinur, F., Mulyawan, G., & Mulyani, N. S. R. D. (2024). Perkembangan Anak Usia Dini: Kunci untuk Orang Tua dan Pendidik. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, *1(01)*.
- Faridah, A. U. N., & Rozy, F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Marbel Membaca terhadap Kesulitan Membaca Permulaan Kelas 1 SDN Sidokumpul. *8*, 967–976.
- Haeriyah, H., Laili, M. M., & Mulyawan, G. (n.d.). Meninjau Kemandirian Anak Usia Dini melalui Gaya Pengasuhan Demokratis di PAUD As-Sa'adah Kota Cilegon. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, *2(5)*.
- Hafsiah Yakin, I. (2023). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal EQUILIBRIUM*, *5(January)*, 1–7.
- Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, & Neneng Sri Wulan. (2023). Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9(04)*, 226–235. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1638>
- Kartini, A., Nurwahidah, L. S., Loekman, A., Misbah, D., & Hidayatulloh, A. (2021). Perkembangan Huruf Hijaiyah dari Masa ke Masa. *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, *2(1)*, 61–70.
- Mulyawan, G., Basrowi, B., Kurniawati, D. A., & Sari, M. (2024). Overview of Fine Motor Skills in Early Childhood. *ICoCSE Proceedings*, *1*.
- Mulyawan, G., Kurniawati, D. A., & Sari, M. (2024). Pengembangan Buku Bertekstur dalam Menstimulus Motorik Halus Anak. *8(4)*, 749–756. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6028>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu.* *Jurnal Basicedu*, *5(5)*, *3(2)*, 524–532.
- Risna, I., Rianti, R., Sumarni, A., & Fitriyani, F. (2025). Membaca Dan Menulis Permulaan: Peran Orang Tua Dalam Mempersiapkan Anak Menuju Pendidikan Dasar. *5(1)*, 40–49.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *6(1)*, 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Suwandi, N. P. (2024). Pengaruh Media Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa Sekolah Dasar.
- Yolanda, S. T., & Damri, D. (2022). Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6(2)*, 1563–1569.
- Yuniawati, N., Hidayat, A., Mubarak, A., Irfan, M., & Permulaan, M. (2023). Upaya meningkatkan

kemampuan membaca permulaan melalui edu card gambar pada kelompok b paud bina bangsa islamic school serang. 17(1), 165–175. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v17i1.859>
Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81–96.