*Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,*
*ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X*
*Volume 12 Nomor 04, Desember 2026*

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORYTELLING* DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA 5–6 TAHUN DI RA ADINDA PEKANBARU

Fadilah Putri Izzatin[1], Nurlita[2], Nanda Pratiwi[3]
[1,2,3]Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Riau
[1]fadilah.putri4843@student.unri.ac.id, [2]nurlita@lecturer.unri.ac.id,
[3]nanda.pratiwi@lecturer.unri.ac.id

## *ABSTRACT*

*This study aims to determine the effect of digital storytelling media on the listening skills of children aged 5–6 years at RA Adinda Pekanbaru. A quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design was used. The subjects were all 11 children of group B, selected by saturated sampling. The treatment consisted of four sessions in which the children watched wayang-style digital storytelling videos, followed by questions and answers, games with rules, and sentence repetition. Listening skills were measured with an observation sheet covering four indicators: understanding several commands at once, repeating more complex sentences, understanding the rules of a game, and enjoying and appreciating story reading. The data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, the paired samples t-test, and normalized gain. The mean score increased from 10.36 (37.01%, beginning to develop) in the pretest to 19.27 (68.83%, developing as expected) in the posttest. The paired samples t-test produced t = −13.943, df = 10, and Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, while the normalized gain was 50.5%, which belongs to the medium category. It is concluded that digital storytelling media has a significant effect on the listening skills of children aged 5–6 years. Because the design has no control group and the sample is small, the findings should be generalized with caution.*

***Keywords**: digital storytelling, listening skills, early childhood, wayang*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *storytelling* digital terhadap kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun di RA Adinda Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B berjumlah 11 anak yang dipilih dengan sampel jenuh. Perlakuan diberikan dalam empat kali pertemuan berupa pemutaran video dongeng digital bergaya wayang yang dilanjutkan dengan tanya jawab, permainan beraturan, dan menirukan kalimat tokoh. Kemampuan menyimak diukur dengan lembar observasi pada empat indikator, yaitu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu

permainan, dan senang menghargai bacaan. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji-t sampel berpasangan, dan gain ternormalisasi. Rata-rata skor meningkat dari 10,36 (37,01%, kategori mulai berkembang) pada pretest menjadi 19,27 (68,83%, kategori berkembang sesuai harapan) pada posttest. Hasil uji-t menunjukkan t = −13,943, df = 10, dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sedangkan gain ternormalisasi sebesar 50,5% dengan kategori sedang. Disimpulkan bahwa media *storytelling* digital berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun. Karena desain penelitian tidak memiliki kelompok kontrol dan sampel berjumlah kecil, generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati.

**Kata Kunci:** *storytelling* digital, kemampuan menyimak, anak usia dini, wayang

## A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Salah satu aspek yang perlu distimulasi adalah perkembangan bahasa, khususnya kemampuan menyimak. Menyimak merupakan proses aktif yang menuntut perhatian penuh, pemahaman, dan interpretasi terhadap lambang-lambang lisan (Tarigan, 2008), serta menjadi dasar bagi keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Nasution, Rijali, & Pane, 2026).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa pada usia 5–6 tahun anak diharapkan mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, dan senang menghargai bacaan. Namun, kondisi di lapangan belum sepenuhnya sesuai harapan. Hasil observasi awal di RA Adinda Kota Pekanbaru terhadap 11 anak menunjukkan bahwa 4 anak berada pada kategori belum berkembang dan 7 anak pada kategori mulai berkembang. Sebagian anak hanya melaksanakan satu atau dua dari 2–3 instruksi yang diberikan guru, kesulitan mengulang kalimat dengan susunan kata yang benar, belum mengikuti aturan permainan tanpa diingatkan, dan masih berbicara

dengan teman ketika guru membacakan cerita.

Rendahnya capaian tersebut diduga berkaitan dengan kegiatan menyimak yang selama ini disampaikan melalui cerita lisan satu arah tanpa dukungan visual yang menarik, sehingga anak cenderung pasif dan mudah teralihkan perhatiannya. Padahal, anak usia dini lebih tertarik pada tayangan bergerak (audio-visual) dibandingkan cerita yang hanya dituturkan (Son & Butcher, 2024). *Digital storytelling* memadukan cerita dengan teks, gambar, dan suara sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar anak (Hafidhoh, Drajati, & Sukmawati, 2023). Penyajian cerita dalam bentuk video juga memberikan pengalaman melalui gambar yang jelas dan didukung suara, sehingga anak lebih fokus dan lebih mudah memahami pesan cerita (Ratri, 2018; Rahiem, 2021).

Atas dasar itu, peneliti merancang media *storytelling* digital berupa video dongeng bergaya wayang yang tokohnya divisualisasikan menyerupai wayang dan dilengkapi narasi, dialog, serta efek suara. Penelitian terdahulu menemukan bahwa media audio visual, video kartun, dan video dongeng berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak anak (Astami, Suarni, & Antara, 2019; Nisawati & Maulidiyah, 2019; Aziza dkk., 2021). Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media *storytelling* digital, dan apakah terdapat pengaruh penggunaan media tersebut terhadap kemampuan menyimak. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab ketiga pertanyaan tersebut. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh penggunaan media *storytelling* digital terhadap kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen desain *one-group pretest-posttest*, yaitu satu kelompok diberi perlakuan tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding (Sugiyono, 2019). Rancangannya adalah $Y_1 – X – Y_2$, dengan $Y_1$ adalah hasil pretest, X adalah perlakuan berupa media *storytelling* digital, dan $Y_2$ adalah hasil posttest. Variabel bebas (X) adalah media *storytelling*

digital dan variabel terikat (Y) adalah kemampuan menyimak anak.

Penelitian dilaksanakan di RA Adinda, Jalan Suka Karya, Kota Pekanbaru, pada 21–28 September 2026. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelas B berjumlah 11 anak (5 laki-laki dan 6 perempuan) berusia 5–6 tahun. Sampel ditentukan dengan teknik sampel jenuh sehingga seluruh populasi dijadikan subjek penelitian (Sugiyono, 2019).

Media yang digunakan adalah video dongeng bergaya wayang buatan peneliti. Tokoh cerita ditampilkan pada latar panggung menyerupai pertunjukan wayang atau boneka cerita dan disajikan dalam bentuk video yang dilengkapi narasi, dialog, dan efek suara. Cerita dipilih agar dekat dengan dunia anak dan memiliki alur yang sederhana namun bermakna.

Pretest dilakukan satu kali melalui observasi saat guru membacakan buku cerita disertai peragaan. Perlakuan diberikan empat kali pertemuan (22–25 September 2026) dengan memutar video wayang digital berjudul “Si Maumu dan Hujan Badai”, “Semut Bisa Terbang”, “Kerbau yang Cerdik”, dan “Induk Bebek dan Anak-Anaknya yang Pemberani”. Setiap pertemuan terdiri atas menonton video, tanya jawab dengan bantuan gambar tokoh, permainan yang aturannya dijelaskan guru, pemberian beberapa instruksi sekaligus, dan menirukan kalimat tokoh dengan susunan kata yang tepat. Posttest dilakukan pada 28 September 2026 dengan lembar observasi yang sama.

Pada pertemuan pertama, sebelum menonton, guru memberikan beberapa perintah sekaligus (duduk tertib, meletakkan tangan di pangkuan, dan bersiap menyimak). Setelah menonton, anak bermain berlindung dari badai, mengambil kartu bergambar hewan dan menirukan suaranya, serta mengulang kalimat tokoh. Pada pertemuan kedua, anak bermain “Semut Terbang” dengan berperan sebagai burung kenari yang meletakkan gambar semut di punggung dan merentangkan tangan seperti sayap, lalu menirukan kalimat “Aku ingin terbang lebih tinggi!”. Pada pertemuan ketiga, anak bermain peran sebagai kerbau (tiga anak) dan harimau (satu anak) dengan instruksi gerak berurutan, kemudian menirukan kalimat “Tubuhku kurus, tidak enak untuk dimakan”. Pada pertemuan

keempat, anak bermain peran sebagai induk bebek (satu anak) dan anak bebek (empat anak), kemudian mengulang kalimat “Ibu, aku berhasil, yeay!”.

Instrumen berupa lembar observasi yang memuat empat indikator STPPA dan tujuh subindikator. Setiap subindikator dinilai dengan skala 1–4, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Skor ideal tiap subindikator adalah 44 (11 anak × 4) dan skor ideal keseluruhan adalah 308. Persentase capaian dikategorikan BSB (76%–100%), BSH (51%–75%), MB (26%–50%), dan BB (0%–25%).

Data dianalisis secara deskriptif, kemudian diuji normalitasnya dengan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Pengaruh perlakuan diuji dengan *paired samples t-test* menggunakan IBM SPSS Statistics 26 pada taraf signifikansi 0,05; $H_0$ ditolak apabila Sig. < 0,05 (Arikunto, 2010). Besarnya pengaruh dihitung dengan gain ternormalisasi G = (skor posttest − skor pretest) / (skor ideal − skor pretest) × 100%, dengan kategori rendah (G < 30%), sedang (30% ≤ G ≤ 70%), dan tinggi (G > 70%) menurut Meltzer (dalam Khumairah, 2022).

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara deskriptif, kemampuan menyimak anak meningkat setelah perlakuan seperti disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Menyimak Anak Usia 5–6 Tahun (N = 11)**

| Statistik | *Pretest* | *Posttest* |
|---|---|---|
| Skor minimum | 8 | 15 |
| Skor maksimum | 14 | 27 |
| Rata-rata | 10,36 | 19,27 |
| Simpangan baku | 2,378 | 4,101 |
| Skor faktual | 114 | 212 |
| Persentase capaian | 37,01% | 68,83% |
| Kategori | MB | BSH |

Rata-rata skor pretest sebesar 10,36 berada di bawah rata-rata hipotetik 17,5 (skor hipotetik 7–28), sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 19,27 berada di atasnya. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 8,91 poin. Sebelum perlakuan, skor faktual hanya 114 dari skor ideal 308 (37,01%) dan seluruh anak (100%) berada pada kategori MB. Capaian terendah terdapat pada kemampuan mengikuti 2–3 instruksi sekaligus (27,27%) dan merespons perintah dengan tepat (29,55%), sedangkan capaian tertinggi terdapat pada

kemampuan mengikuti aturan permainan (50%).

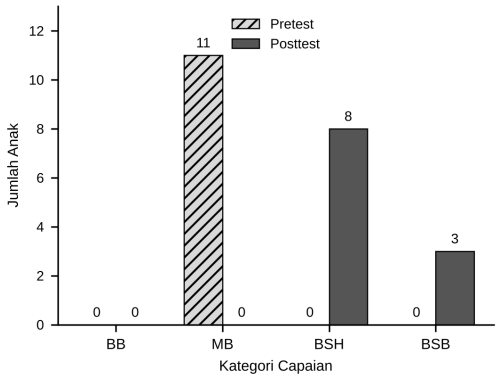
Setelah empat kali perlakuan, skor faktual meningkat menjadi 212 dari 308 (68,83%) dengan kategori BSH. Delapan anak (72,73%) berada pada kategori BSH dan tiga anak (27,27%) pada kategori BSB, sedangkan kategori MB dan BB tidak lagi ditemukan (Tabel 2 dan Grafik 1). Peningkatan terjadi pada ketujuh subindikator (Tabel 3). Kemampuan mengikuti aturan permainan yang dijelaskan guru menjadi capaian tertinggi (84,09%) dan satu-satunya subindikator berkategori BSB.

**Tabel 2 Distribusi Kategori Kemampuan Menyimak Anak**

| Kategori | *Pre* (f) | *Pre* (%) | *Post* (f) | *Post* (%) |
|---|---|---|---|---|
| BSB | 0 | 0 | 3 | 27,27 |
| BSH | 0 | 0 | 8 | 72,73 |
| MB | 11 | 100 | 0 | 0 |
| BB | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Jumlah** | **11** | **100** | **11** | **100** |

**Tabel 3 Persentase Capaian Tiap Subindikator**

| Subindikator | *Pretest* (%) | *Posttest* (%) |
|---|---|---|
| Merespons perintah dengan tepat | 29,55 | 59,09 |
| Mengikuti 2–3 instruksi sekaligus | 27,27 | 65,91 |
| Mengulang kalimat dengan susunan kata benar | 36,36 | 61,36 |
| Mengikuti aturan permainan | 50,00 | 84,09 |
| Menjawab pertanyaan guru | 38,64 | 75,00 |
| Bertanya atau merespons isi cerita | 36,36 | 61,36 |
| Mendengarkan cerita sampai selesai | 40,91 | 75,00 |
| **Rata-rata** | **37,01** | **68,83** |




Grafik 1 Jumlah Anak Menurut Kategori Kemampuan Menyimak Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. 0,054 untuk pretest dan 0,060 untuk posttest (Tabel 4). Karena keduanya lebih besar dari 0,05, data berdistribusi normal sehingga memenuhi prasyarat uji parametrik.

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk**

| Data | Statistik | Sig. |
|---|---|---|
| *Pretest* | 0,858 | 0,054 |
| *Posttest* | 0,861 | 0,060 |

Hasil *paired samples t-test* pada Tabel 5 menunjukkan t hitung −13,943 dengan df = 10 dan Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Interval kepercayaan 95% selisih rata-rata (−10,333 sampai −7,485) tidak mencakup nol. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak sebelum dan sesudah perlakuan.

**Tabel 5 Hasil Uji-t Sampel Berpasangan (*Pretest–Posttest*)**

| Parameter | Nilai |
|---|---|
| Rata-rata selisih | −8,909 |
| Simpangan baku | 2,119 |
| Galat baku rata-rata | 0,639 |
| Batas bawah (95% CI) | −10,333 |
| Batas atas (95% CI) | −7,485 |
| t hitung | −13,943 |
| df | 10 |
| Sig. (2-tailed) | 0,000 |

Besarnya pengaruh dihitung dengan gain ternormalisasi: G = (212 − 114) / (308 − 114) × 100% = 98/194 × 100% = 50,5%. Nilai ini termasuk kategori sedang, artinya media *storytelling* digital cukup efektif meningkatkan kemampuan menyimak anak, tetapi belum mencapai kategori tinggi.

Kondisi awal anak yang seluruhnya berada pada kategori MB sejalan dengan hasil observasi awal. Kegiatan menyimak yang hanya mengandalkan cerita lisan satu arah tanpa media yang bervariasi cenderung kurang menarik dan mudah membuat anak bosan (Rupnidah & Suryana, 2022), sehingga anak sulit melaksanakan beberapa instruksi sekaligus dan mengulang kalimat secara utuh.

Peningkatan setelah perlakuan dapat dijelaskan oleh karakteristik media yang memadukan visual tokoh wayang, narasi, dan efek suara. Cerita dalam bentuk video memberikan pengalaman melalui gambar yang jelas dan didukung suara sehingga anak lebih fokus dan lebih mudah memahami pesan (Ratri, 2018; Hafidhoh dkk., 2023). Selain itu, setiap pertemuan melatih keempat indikator secara langsung melalui tanya jawab, permainan berinstruksi, dan menirukan kalimat tokoh, serta menggunakan cerita bertema berbeda yang dekat dengan dunia anak. Mengikuti aturan permainan menjadi capaian tertinggi karena anak berkesempatan mendengarkan penjelasan guru, memahami langkah permainan, dan langsung mempraktikkannya. Meningkatnya kemampuan mendengarkan cerita sampai selesai serta bertanya atau merespons isi cerita menunjukkan bahwa perhatian dan keterlibatan anak semakin baik. Meskipun

demikian, merespons perintah dengan tepat (59,09%) dan mengulang kalimat dengan susunan kata yang benar (61,36%) masih tergolong rendah sehingga perlu dilatih berulang.

Jika dilihat per indikator, kenaikan terbesar terdapat pada kemampuan mengikuti 2–3 instruksi sekaligus, yaitu 38,64 poin persentase (dari 27,27% menjadi 65,91%). Hal ini dapat dikaitkan dengan latihan yang berulang selama empat pertemuan, ketika guru memberikan beberapa perintah sekaligus sebelum menonton dan instruksi gerak berurutan selama permainan, misalnya berjalan pelan, bersembunyi di dalam goa, lalu berlari saat mendengar suara harimau. Kemampuan memahami aturan permainan dan menjawab pertanyaan guru masing-masing naik 34,09 dan 36,36 poin persentase karena aturan permainan selalu dijelaskan sebelum permainan dimulai dan anak diminta mengikuti aturan tersebut selama permainan berlangsung.

Kemampuan mengulang kalimat yang lebih kompleks naik 25 poin persentase, lebih kecil dibandingkan subindikator lainnya. Kegiatan ini menuntut daya ingat dan ketepatan menyusun kembali struktur kalimat yang didengar, sehingga memerlukan latihan yang lebih lama daripada empat kali pertemuan. Adapun pada indikator senang menghargai bacaan, anak lebih lama mendengarkan cerita sampai selesai (naik dari 40,91% menjadi 75%) dan lebih aktif bertanya atau merespons isi cerita (naik dari 36,36% menjadi 61,36%). Perubahan ini menunjukkan bahwa media yang menarik dapat menumbuhkan antusiasme anak dalam menyimak (Son & Butcher, 2024).

Temuan ini sejalan dengan Astami dkk. (2019) tentang pengaruh media audio visual, Nisawati dan Maulidiyah (2019) tentang pengaruh video kartun, Aziza dkk. (2021) tentang pengaruh video dongeng, serta Fuadah dkk. (2022) yang menyatakan bahwa dongeng digital dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun. Namun, penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol dengan 11 anak dan empat kali perlakuan, sehingga peningkatan skor tidak dapat dipastikan semata-mata berasal dari media yang digunakan dan hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara luas.

## D. Kesimpulan

Sebelum diberi perlakuan, kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun di RA Adinda Pekanbaru berada pada kategori mulai berkembang dengan capaian 37,01% dan rata-rata skor 10,36. Setelah diberi media *storytelling* digital, kemampuan menyimak meningkat menjadi 68,83% dengan rata-rata skor 19,27 pada kategori berkembang sesuai harapan; 8 anak berada pada kategori BSH dan 3 anak pada kategori BSB. Terdapat pengaruh yang signifikan media *storytelling* digital terhadap kemampuan menyimak anak ($t = -13{,}943$; Sig. $0{,}000 < 0{,}05$) dengan gain ternormalisasi 50,5% (kategori sedang).

Guru disarankan menggunakan media *storytelling* digital dengan cerita yang dekat dengan dunia anak, disertai latihan mengikuti beberapa instruksi dan mengulang kalimat. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, jumlah subjek yang lebih banyak, dan jumlah pertemuan yang lebih panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

**Buku :**

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

**Jurnal :**

Astami, N. W. R., Suarni, N. K., & Antara, P. A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan menyimak kelompok B TK Gugus II Buleleng.

Aziza, Herlina, & Wahyuni, S. (2021). Pengaruh video media dongeng terhadap pengembangan kemampuan menyimak anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Mentari Kabupaten Takalar.

Fuadah, M., Rizki Tiara, D., & Pratiwi, E. (2022). Pengaruh dongeng digital dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 301–309.

Hafidhoh, S. A., Drajati, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan media digital

storytelling berbasis multimodal untuk membangun kepercayaan diri anak usia dini. *Journal of Education Research*, 4(4), 2535–2541.

Mastuinda, M., Ramelan, H., Pratiwi, N., & Eriani, E. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Budaya Melayu Riau Untuk Literasi Budaya Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(5), 1468–1477. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7022

Nasution, R. A., Rijali, S., & Pane, A. (2026). Keterampilan menyimak sebagai bagian integral keterampilan berbahasa. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 313–321.

Nisawati, & Maulidiyah, E. C. (2019). Pengaruh pemanfaatan media video kartun terhadap kemampuan menyimak pada anak usia 5–6 tahun.

Nurlita. (2012). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Percaya Diri Terhadap Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun. Journal Educhild, 01(1), 8–21.

Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(4).

Ratri, S. Y. (2018). Digital storytelling pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 1(1), 1–8.

Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.

Son, S. H. C., & Butcher, K. R. (2024). Effects of varied multimedia animations in digital storybooks: A randomised controlled trial with preschoolers. *Journal of Research in Reading*, 47(3), 249–268.