

PENGEMBANGAN BUKU RAMAH CERNA DIGITAL UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA DINI

Esta Rahma Cahyani, Universitas Panca Sakti Bekasi

Email: estarahma@gmail.com

Pujiarto, Universitas Panca Sakti Bekasi

Email: pujiarto12@gmail.com

Received: 9 Agustus 2024

Reviewed: 9 September 2024

Accepted: 6 November 2024

Abstract

This research aims to develop digital digest-friendly books to stimulate early childhood literacy skills. The developed book, titled "Blue Ball," is designed to be used by children aged 4-5 years. The research used the Research and Development (R&D) method with Borg and Gall procedures, through steps such as preliminary research, product format development, small-scale trial, and final revision. Data were collected through validation sheets, interviews, and observations. The research was conducted in five PAUD institutions in the East Sahu sub-district, with a sample of 10 students from TK Negeri 4 West Halmahera and PAUD Asri Lestari. The results of the assessment and validation showed that the book "Bola Biru" is very feasible to use as a learning medium to stimulate early childhood literacy skills. The Digital Digest-Friendly Book developed in this research focuses not only on technological aspects but also on content that is in accordance with early childhood development. The stories presented are designed to attract children's attention, increase interest in reading, and facilitate interactive literacy learning. By using a smartphone, the book provides a more practical and enjoyable learning experience for children. This research shows that the appropriate use of digital media can be an effective support tool for improving early childhood literacy skills.

Keywords: *Digest-friendly books, Digital, Literacy skills, Early childhood.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, pada usia ini anak memiliki tingkat kepekaan yang tinggi terhadap berbagai rangsangan serta stimulus yang diberikan (Satriana et al., 2022). Periode ini adalah tahap kritis dalam perkembangan manusia, dimana anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Pada era perkembangan teknologi ini anak usia dini yang lahir setelah tahun 2010 merupakan generasi Alpha, dimana anak – anak generasi ini sangat akrab dengan teknologi digital (Rizkiyah, 2022).

Pendidikan Anak Usia Dini ialah sebuah upaya pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak usia 0-6 tahun, yang dilakukan melalui rangsangan yang mengembangkan aspek fisik, sosial, emosional, intelektual, bahasa, kepribadian, perkembangan fisik atau mental (Azizah & Eliza, 2023). Pendidikan untuk generasi alpha juga harus memperhatikan pengembangan

keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, kritis berpikir, dan kerja sama tim. Mendorong kreativitas, inovasi, dan keberanian menghadapi tantangan adalah aspek penting dalam mempersiapkan Generasi Alpha untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks dan berubah dengan cepat. Penting untuk memberikan rangsangan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak, seperti pembelajaran bahasa, konsep matematika dasar, keterampilan sosial, dan motorik halus dan kasar. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pujiarto et al., 2024). Pendidikan anak usia dini yang baik juga memperhatikan aspek kesehatan dan kesejahteraan anak, diharapkan melalui pendidikan yang tepat dan berkelanjutan, anak usia dini dapat membangun fondasi yang kuat untuk kesuksesan akademis, sosial, dan emosional mereka di masa depan.

Literasi anak adalah kemampuan anak dalam melihat, memahami, melakukan, serta menggunakan sesuatu dengan cermat dan cerdas melalui berbagai kegiatan seperti melihat, menyimak, membaca, menulis dan berbicara (Nurhayani & Nurhafizah, 2022). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan literasi digital pada anak usia dini sebagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak usia dini dalam menggunakan media digital yang ada di sekitarnya untuk mencari dan memanfaatkan informasi, belajar, bermain, atau mendapatkan hiburan secara sehat dengan pendampingan dari orang dewasa di sekitarnya (Hasbi, Adiarti, 2020).

Kemampuan Literasi pada anak usia dini sangat dibutuhkan. Kondisi performansi membaca pada siswa Indonesia berdasarkan bagan PISA OECD 2018 di atas mendapatkan skor 397 di bawah 43 negara (Siahaan, 2023). Menumbuhkan minat anak pada jenjang prabaca dan pembaca dini kepada teks (materi cetak atau digital) merupakan salah satu strategi literasi. Pengenalan literasi kepada anak pada jenjang ini tentu tidak dimaknai sempit sebagai kegiatan membaca dalam pengertian mengeja huruf (*decoding*). Saat ini literasi lebih mengarah kepada pemahaman anak terhadap bahan bacaan. Anak dapat menyimak dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri (Erminawati et al., 2023). Literasi pada anak usia dini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam perkembangan kognitif dan bahasa mereka, tetapi juga memiliki dampak yang berkelanjutan dalam kesuksesan pendidikan dan kehidupan mereka di masa depan. Penguatan budaya literasi di lingkungan sekolah juga meningkatkan kemampuan dalam menggunakan dan mengelola media digital (teknologi informasi dan komunikasi) secara bijak, cerdas, cermat, dan tepat untuk membina komunikasi dan interaksi antar anggota keluarga dengan lebih harmonis serta untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat bagi kebutuhan pendidikan (Rita Aryani & Leroy Holman Siahaan, 2022).

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan fungsi tulisan (membaca praaksara) masih belum sesuai harapan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang diturunkan oleh sekolah sesuai dengan Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek dengan Nomor 008/H/KR/2022 yaitu Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegembiraan, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis

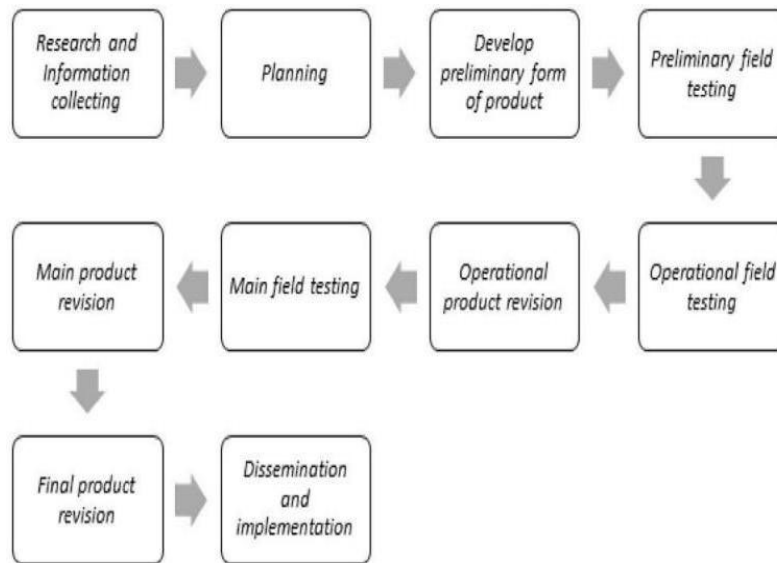
(Kemendikbudristek BSKAP, 2022).

Upaya mengatasi permasalahan tersebut salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan buku ramah cerna digital. Buku digital atau *e-book* merupakan salah satu inovasi di era digital untuk memudahkan dalam mengakses bahan bacaan, serta bersifat efektif dan efisien. Buku digital yang akan dikembangkan merupakan buku ramah cerna dengan karakteristik memiliki ilustrasi yang menarik dan berwarna-warni, menggunakan teks dengan kalimat-kalimat pendek dan mudah dipahami membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan bahasa mereka dan memahami konsep-konsep dasar, memiliki cerita yang sederhana dan berulang. Pengulangan kata-kata atau frasa-frasa tertentu membantu memperkuat pemahaman anak-anak tentang bahasa dan memperkuat koneksi sinaptik dalam otak mereka dan memiliki tema-tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Buku ramah cerna digital juga tidak membutuhkan banyak biaya dalam pembuatannya karena guru bisa membuat sendiri tanpa harus menyewa ilustrator profesional, tidak memerlukan biaya untuk pencetakan buku dan aplikasi Canva for edu dari Kemdikbud yang digunakan bisa diakses secara gratis menggunakan akun id belajar.

Buku ramah cerna digital yang dikembangkan sesuai dengan topik dan Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Buku ramah cerna digital berjudul Bola Biru ini dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam menstimulasi kemampuan literasi anak usia dini secara mandiri dan fleksibel. Buku ramah cerna digital Bola Biru dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva For Edu dan Aplikasi pembaca Pdf pada masing-masing handphone pengguna seperti Pdf Reader atau WPS Office sehingga mudah diakses kapan pun dan dimana pun dengan ada atau tidaknya koneksi internet. Tampilan buku ramah cerna ini dilengkapi dengan tulisan dan gambar sederhana dengan teknik sederhana seperti *zoom in*, *zoom out*, *rotate* dan *flip* sehingga menjadi gambar yang terkesan berbeda dan menarik untuk anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikembangkan. Sasaran produknya yaitu siswa kelompok A (usia 4-5 tahun) untuk wilayah domisili dengan minim akses internet.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan buku ramah cerna yang sesuai dengan kebutuhan berdasarkan proses analisis dan uji efektivitas produk secara sistematis dan sejalan dengan tujuan pada penelitian ini dan mengacu pada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dan mengambil sampai langkah keempat sesuai dalam Buku Panduan Penulisan Proyek Penelitian Program Magister.



Gambar 1. Borg & Gall Model (Priyanti, 2024)

Langkah-langkah yang diusulkan oleh Borg & Gall dalam Buku Panduan Penulisan Proyek Penelitian Program Magister diperbolehkan hanya menggunakan sampai tahap keempat saja yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi dan Penelitian: Langkah awal ini melibatkan pengumpulan literatur yang relevan, melakukan analisis kebutuhan, dan menyiapkan kerangka kerja untuk penelitian.
2. Perencanaan: Merumuskan keterampilan dan keahlian yang diperlukan untuk mengatasi masalah penelitian, mendefinisikan tujuan untuk setiap tahap, dan merancang langkah-langkah penelitian beserta studi kelayakan.
3. Pengembangan Bentuk Awal Produk: Membuat produk pendidikan awal, yang sering disebut sebagai 'produk uji coba,' dengan mempersiapkan dan mengevaluasi komponen pendukung, pedoman, dan panduan.
4. Uji Coba Lapangan Awal: Menguji produk awal secara terbatas dengan pihak-pihak yang dipilih (3-4) melalui metode seperti wawancara, kuesioner, atau observasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data untuk langkah berikutnya.

Berdasarkan teori tahapan yang mengacu pada keempat langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall di atas, peneliti melakukan penyederhanaan pada tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahap penelitian dan pengumpulan data, meliputi:
 - a. Penentuan gagasan dan tujuan pembuatan produk yaitu menetapkan buku ramah cerna digital dengan topik bermain dan bekerja sama sebagai sumber belajar untuk menstimulasi perkembangan literasi anak usia 4-5 tahun.
 - b. Penentuan indikator pada Alur Tujuan Pembelajaran yang diturunkan dari CP Kurikulum Merdeka yaitu Anak mampu mengidentifikasi huruf dan angka (LSTEAM SE 2), Anak mampu menyusun informasi yang benar dan berpikir untuk menyelesaikan

masalah secara kreatif (LSTEAM SE 4), Anak mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (LSTEAM SE 6).

2. Tahap perencanaan, meliputi:
 - a. Pembuatan ide cerita dan penentuan judul. Ide cerita selanjutnya dituangkan dalam skenario cerita yaitu Bola Biru.
 - b. Pembuatan tokoh pada cerita. Tokoh cerita yang dibuat adalah dua anak bernama Budi dan Beno serta kakek penjaga toko mainan.
 - c. Pembuatan Story Board. Membuat papan cerita Bola Biru.
3. Tahap pengembangan produk, meliputi:
 - a. Pembuatan buku ramah cerna menggunakan aplikasi Canva For Edu dengan memanfaatkan fitur yang bisa diakses secara gratis dengan memilih background, tokoh, dan elemen lain yang diperlukan. Melakukan editing dengan teknik perbesar gambar, perkecil gambar, putar gambar, cerminkan gambar dan teknik lainnya yang tersedia pada Canva For Edu
 - b. Pemberian teks. Pemberian teks pada Canva For Edu yaitu menulis percakapan antar tokoh dengan balon-balon kata
 - c. Menyimpan hasil buku ramah cerna dan mendownload dengan format PDF. Membagikan buku ramah cerna melalui Whatsapp kepada sampel.
4. Tahap validasi dan uji coba, meliputi:
 - a. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
 - b. Revisi tahap I.
 - c. Uji coba produk pada siswa kelompok A (usia 4-5 tahun)
 - d. Penyempurnaan produk akhir.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan metode observasi dan wawancara. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan melalui observasi pada tanggal 3 Januari 2024 di 5 (lima) lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Kecamatan Sahu Timur Kabupaten Halmahera Barat, dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan elemen Literasi dan STEAM untuk siswa kelompok A (usia 4- 5 tahun) diperoleh informasi bahwa semua responden masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas yaitu buku cerita dengan banyak tulisan, papan tulis, poster angka dan belum ada satu pun yang menggunakan media pembelajaran digital.

Hasil analisis dari data yang diperoleh diketahui bahwa masalah utama yang terjadi adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan literasi anak usia dini. Buku cerita merupakan salah satu media yang penting dan harus ada dalam proses pendidikan anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak memiliki ketertarikan tersendiri terhadap buku, terlebih lagi buku yang memuat ilustrasi gambar yang menarik di dalamnya. Dari analisis yang lebih mendalam diperlukan buku cerita yang murah namun tetap berkualitas serta sesuai dengan jenjang kemampuan membaca anak, sehingga dengan bacaan yang ramah untuk dicerna anak semakin tertarik dengan buku tersebut. Buku dengan basis noncetak atau buku digital juga merupakan pilihan yang tepat untuk menjawab tantangan abad 21 sebagai era digitalisasi.

Buku ramah cerna digital berjudul Bola Biru ini dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam menstimulasi kemampuan literasi anak usia dini secara mandiri dan fleksibel. Buku ramah cerna digital Bola Biru dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva For Edu dan Aplikasi pembaca Pdf pada masing-masing handphone pengguna seperti Pdf Reader atau WPS Office sehingga mudah diakses kapan pun dan dimana pun dengan ada atau tidaknya koneksi internet.

B. Model Draft 1

Sebelum mendesain produk buku ramah cerna digital ini, peneliti terlebih dahulu merencanakan konsep buku yang dikembangkan. Pada tahap perencanaan ini langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan indikator capaian perkembangan anak. Indikator yang digunakan yaitu Anak mampu mengidentifikasi huruf dan angka (LSTEAM SE 2), Anak mampu menyusun informasi yang benar dan berpikir untuk menyelesaikan masalah secara kreatif (LSTEAM SE 4), Anak mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (LSTEAM SE 6). Langkah kedua yang dilakukan adalah pemilihan materi, dimana materi yang diangkat adalah permasalahan yang dekat dengan kehidupan anak, penggunaan kosakata yang biasa digunakan anak dalam berkomunikasi, dan penggunaan bahasa yang sederhana. Langkah selanjutnya yaitu menentukan karakteristik sekolah yang akan menggunakan buku ramah cerna digital yang bisa digunakan di daerah dengan sinyal internet yang kurang baik bahkan di daerah yang tidak ada akses internet sekalipun.

Pengembangan produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa buku ramah cerna digital, yang memuat empat cerita di dalamnya. Teks cerita disusun dengan kosakata yang mudah diingat dan sering digunakan anak dalam berkomunikasi serta memiliki huruf yang berulang untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Cerita 1 merupakan perkenalan nama tokoh dalam cerita. Cerita 2 menceritakan kedua tokoh pergi ke toko mainan untuk membeli bola. Cerita 3 menceritakan tentang adanya konflik kedua tokoh menyukai bola yang sama namun bolanya hanya ada 1 (satu). Cerita 4 menceritakan penyelesaian masalah yaitu mereka bermain bersama sama. Untuk menghasilkan media yang inovatif, menarik dan dapat memotivasi anak untuk belajar, maka terdapat beberapa langkah dalam mengembangkan produk buku cerita bilingual. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Menyusun Cerita dan Desain Ilustrasi Gambar

Penyusunan desain cerita dimulai dengan penentuan tujuan huruf apa yang dikenalkan dan garis besar alur cerita. Jumlah dan jenis kosakata yang akan dikenalkan disesuaikan dengan karakteristik buku ramah cerna. Kosakata yang telah ditentukan dikelompokkan berdasarkan tujuan pengenalan huruf dan alur cerita. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun inti cerita berdasarkan kosakata dari setiap tema yang telah ditentukan. Inti cerita disusun dalam bentuk naskah skenario cerita. Berikut proses penyusunan cerita dan ilustrasi gambar dalam buku ramah cerna digital.

a. Penyusunan Naskah Cerita

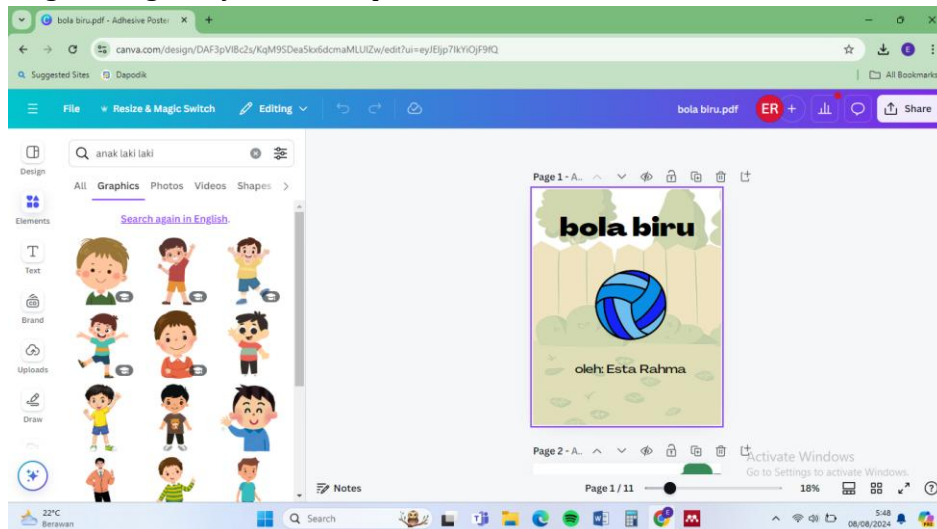
Naskah cerita disusun mengikuti alur yang sederhana dan penggunaan kata dalam kalimat disesuaikan dengan anak usia 5-6 tahun serta karakteristik buku ramah cerna, yaitu terdiri dari 3-6 kata. Agar naskah cerita mudah dipahami anak, maka naskah cerita disusun dalam bentuk dialog.

b. Pemilihan Kosakata

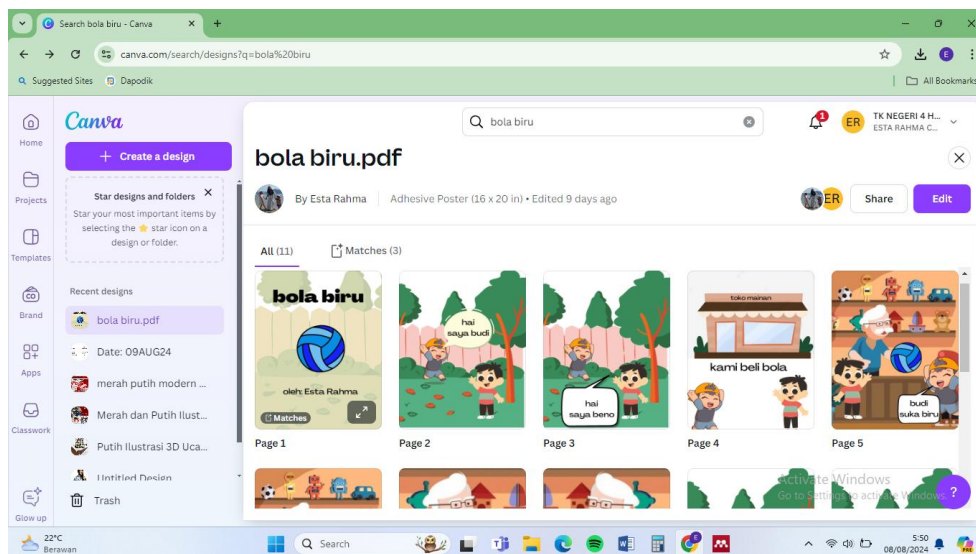
Pemilihan kosakata yang akan dikenalkan pada anak melalui buku ramah cerna ini adalah kosakata yang biasa digunakan anak dalam berkomunikasi. Jenis kosakata yang dominan dikenalkan adalah kata benda, yang diikuti kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan yang memuat huruf b.

c. Penyusunan ilustrasi gambar

Penyusunan ilustrasi gambar dilakukan menggunakan aplikasi canva dengan langkah-langkah mencari elemen yang sesuai dengan karakter dan alur cerita dan mengembangkannya melalui aplikasi canva tersebut.



Gambar 2. Pencarian Elemen Pembuatan Buku Ramah Cerna di Aplikasi Canva



Gambar 3. Ilustrasi gambar menggunakan canva

Proses pengembangan media pembelajaran pada topik bermain dan bekerja sama ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari empat tahapan yaitu:

1. Tahap penelitian dan pengumpulan data
2. Tahap perencanaan

3. Tahap pengembangan produk
4. Tahap validasi dan uji coba

Terdapat beberapa keunggulan Media Pembelajaran Buku Ramah Cerna Digital Bola Biru

1. Penggunaan kata dengan memuat banyak huruf b sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, kata yang termuat mayoritas adalah kata sederhana dan bisa dikode, kata dalam satu kalimat tidak lebih dari 6 kata sehingga sangat sesuai untuk pembaca awal
2. Peserta didik mengakses secara mandiri sehingga pengalaman menggunakan gawai untuk pembelajaran tidak terasa sebagai paksaan belajar namun atas dasar kesenangan dan ketertarikan

Selain itu juga terdapat Kelemahan Media Pembelajaran Buku Ramah Cerna Digital Bola Biru

1. Pembuatan Buku Ramah Cerna digital bola biru menggunakan aplikasi Canva sehingga elemen gambar yang bisa dimanfaatkan terbatas, creator harus bisa mengulik dan mengembangkan elemen tersebut terlihat berbeda pada setiap halaman buku karena jika tidak maka akan terkesan membosankan.
- b. Kondisi gawai dari orang tua murid yang terkadang dipakai untuk bekerja sehingga anak hanya memiliki porsi kecil dalam menggunakan gawai orang tua.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini, yaitu penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti menggunakan prosedur pengembangan Borg dan Gall dibatasi sampai pada uji coba skala kecil. Pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah, di antaranya penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk, uji coba skala kecil, dan revisi akhir dan penyempurnaan produk. Dari hasil penilaian dan validasi oleh ahli media didapat kesimpulan bahwa secara keseluruhan hasil penilaian produk memperoleh rata-rata 88%, penilaian ahli materi sebesar 88.5%, dan wawancara serta observasi pada aktivitas siswa sebanyak 92.5 % berkategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa buku ramah cerna digital bola biru yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tambahan

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A., & Eliza, D. (2023). Pengembangan Digital Book berbasis Budaya Minangkabau untuk Menstimulasi Perkembangan Literasi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2283–2292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4174>
- Erminawati1, 2, Z. A. A., & Masitowati Gatot3. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA FLIPBOOK DALAM RANGKA MENINGKATKAN LITERASI ANAK USIA DINI PAUDQU AL-FATAH BOGOR*. 12(1).
- Hasbi, Adiarti, R. (2020). Toolkit Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–45.
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang

- Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021).
- Nurhayani, N., & Nurhafizah, N. (2022). Media dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini di Kuttah Al Huffazh Payakumbuh. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9333–9343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3598>
- Priyanti, N. dkk. (2024). Buku Panduan Penulisan Proyek Penelitian Program Magister. In *Pascasarjana Universitas Panca Sakti Bekasi* (Vol. 01).
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., Catur Wulansari, E., & Maimunah, M. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>
- Rita Aryani, & Leroy Holman Siahaan. (2022). Building Digital Literacy in the Implementation of Moodle-Based English Learning Management at SMAS 71. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa*, 1(5), 419–436. <https://doi.org/10.55927/jpmf.v1i5.2322>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Siahaan, L. H. (2023). PENGARUH STRATEGI MEMBACA KOLABORATIF DAN GAYA KOGNITIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI BACAAN BAHASA INGGRIS. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*, 12–26.