

Pengembangan Interaktif *Board Book* sebagai Media Literasi Dasar Anak Usia Dini

Maryani^{1*}, Henny Helmi², Erna Retna Safitri³, Shomedran⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

Email Corresponding Author: maymaryani926@gmail.com

Artikel Info

History

Received 2026-04-28,

Revised 2026-06-05,

Accepted 2026-07-29,

Online First 2026-08-22

Keywords: Early Literacy;
Early Childhood;
Interactive Board Book;
Interactive Learning
Media; ADDIE Model

Kata Kunci: Literasi
Awal; Anak Usia Dini;
Interactive *Board Book*;
Media Pembelajaran
Interaktif; Model ADDIE

© 2026 Maryani, Henny Helmi,

Erna Retna Safitri, Shomedran

This is an open access article
under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Abstract

Early literacy in young children continues to face limitations due to the lack of engaging, interactive learning media that align with children's developmental characteristics. This study aimed to develop an interactive board book for letter and vocabulary recognition and to examine its validity and practicality. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were 15 children aged 4–5 years from Permata Hati Playgroup. Data were collected using validation instruments completed by material, media, and language experts, as well as a practicality questionnaire. The results showed that the interactive board book achieved a validity score of 85.83% (very valid) and a practicality score of 100% (very practical), indicating that it met the criteria for content, design, and language appropriateness. The study contributes by developing a learning medium that integrates illustrated stories, worksheets, and QR codes as an alternative approach to supporting early literacy learning in early childhood education settings.

Abstrak

Literasi awal anak usia dini masih menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *interactive board book* untuk pengenalan huruf dan kosakata serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak usia 4–5 tahun di Kelompok Bermain Permata Hati. Data dikumpulkan melalui lembar validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta lembar uji kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *interactive board book* memperoleh validitas 85,83% (sangat valid) dan kepraktisan 100% (sangat praktis), sehingga memenuhi aspek kelayakan isi, desain, dan kebahasaan. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengintegrasikan cerita bergambar, *worksheet*, dan *QR Code* sebagai alternatif pembelajaran literasi awal bagi guru PAUD.

PENDAHULUAN

Literasi pada anak usia dini menjadi isu penting yang perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, baik itu orang tua di rumah maupun pendidik di sekolah yang bertujuan untuk mengoptimalkan kecerdasan dan kompetensi anak (Syafe et al., 2025). Literasi awal merupakan kemampuan dasar yang dikembangkan sejak dini dan menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar serta perkembangan kemampuan membaca pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi di masa depan (Mardiyani & Aulina, 2024). Pada tahap awal perkembangan anak usia dini, kemampuan literasi tidak hanya mencakup keterampilan membaca dan menulis secara formal, tetapi juga kemampuan mengenali

huruf, kata, pola kalimat, serta mengembangkan kosakata melalui interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Primasari et al., 2022 dalam Rohita et al., 2024). Literasi dini juga berperan penting dalam mendukung perkembangan bahasa, kemampuan komunikasi, memperkaya kosakata, serta menunjang perkembangan kognitif dan sosial anak (Aprilia et al., 2025). Oleh karena itu, mengenalkan literasi sejak dini menjadi hal yang sangat penting. Melalui pembiasaan yang dilakukan sejak usia dini, anak akan lebih mudah memperoleh pengetahuan dan informasi baru sesuai dengan tahap perkembangannya (Dese et al., 2025).

Namun, kemampuan literasi awal pada anak usia dini masih menghadapi tantangan. Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, capaian literasi siswa Indonesia masih berada di tingkat yang lebih rendah daripada rata-rata negara-negara OECD. Indonesia memperoleh skor 371 poin pada membaca, 366 poin pada matematika (numerasi) dan 383 poin pada sains, sedangkan rata-rata OECD untuk kemampuan membaca mencapai 476 poin (OECD, 2023). Data tersebut menunjukkan perlunya perhatian secara serius untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik di Indonesia. Selain itu, data nasional Indonesia menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan di berbagai institusi pendidikan anak usia dini masih menjadi hambatan serius karena banyak anak belum memenuhi tolok ukur kemajuan literasi pada tahap dini sebagaimana tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), seperti kemampuan mengenali simbol huruf dan mengidentifikasi bunyi awal dari benda-benda di sekitarnya (Fahmiah et al., 2025). Berdasarkan data tersebut, rendahnya kemampuan literasi awal menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya yang lebih efektif dalam memberikan stimulasi literasi melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Rendahnya kemampuan literasi awal pada anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya peran orang tua, lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan (Rizqi et al., 2026). Di lingkungan PAUD, media pembelajaran berperan penting karena anak usia dini belajar melalui pengalaman yang konkret, visual, dan interaktif. Namun, pembelajaran literasi masih didominasi oleh pengenalan huruf secara konvensional sehingga belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan anak serta terbatasnya kesempatan untuk mengeksplorasi hubungan antara huruf, bunyi, dan kosakata. Temuan ini selaras dengan studi Hairiah et al. (2023) yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rendahnya motivasi belajar, serta faktor eksternal, seperti kurangnya perhatian orang tua, penggunaan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Padahal, anak usia dini cenderung belajar secara optimal melalui media visual, kegiatan bermain, cerita, dan pengalaman belajar yang interaktif sesuai dengan tahap perkembangannya (Agustina & Depalina, 2025).

Rangsangan yang diberikan sejak dini memiliki pengaruh krusial dalam membentuk kemajuan kemampuan melek huruf anak pada masa mendatang. Literasi perlu ditanamkan sejak usia dini sebagai fondasi kemampuan membaca yang harus dimiliki setiap individu (Pinova & Maulana, 2025). Penelitian mengenai penggunaan media visual untuk meningkatkan literasi sudah banyak dilakukan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Aulia et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar mampu meningkatkan minat baca anak melalui ilustrasi yang menarik sehingga membantu anak memahami isi cerita, memperluas kosakata, dan merangsang imajinasi. Simatupang et al. (2023) mengembangkan media *Big Book* yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena membantu anak memahami isi cerita melalui penyajian gambar dan teks berukuran besar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Aini & Farida (2025) membuktikan bahwa media *Book World* yang terdiri atas buku cerita bergambar, kartu huruf, dan kartu kata mampu meningkatkan kemampuan menyimak, membaca, menulis, dan berkomunikasi pada anak usia 5–6 tahun. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Amri et al. (2023) mengembangkan media *busy book* untuk menstimulasi literasi anak usia dini menggunakan model pengembangan 4D. Berdasarkan hasil penelitian, *busy book* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak serta efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

Meskipun berbagai media pembelajaran berbasis buku telah terbukti mampu mendukung perkembangan literasi anak usia dini, pengembangannya umumnya masih berfokus pada satu bentuk

stimulasi literasi sehingga kegiatan membaca cerita, eksplorasi media, latihan penguatan, dan pemanfaatan teknologi digital belum terintegrasi dalam satu proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *interactive board book* sebagai inovasi pedagogis yang mengintegrasikan cerita kontekstual, aktivitas eksplorasi, *worksheet*, dan *QR Code* untuk mendukung stimulasi literasi awal.

Kondisi tersebut juga ditemukan di KB Permata Hati. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pengenalan huruf masih menggunakan poster tulisan tangan yang kurang menarik dan tidak interaktif, sehingga perhatian anak menurun setelah sekitar 10–15 menit. Kondisi ini menunjukkan perlunya media yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan *interactive board book* yang mengintegrasikan berbagai bentuk stimulasi literasi dalam satu pengalaman belajar. Media ini diharapkan mendorong keterlibatan aktif anak dalam mengenal huruf, memperkaya kosakata, dan memahami cerita. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan *interactive board book* serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam menstimulasi literasi awal anak usia dini di KB Permata Hati.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* untuk mengembangkan *interactive board book* sebagai media pengenalan huruf dan kosakata bagi anak usia dini. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dirancang *interactive board book* yang memuat cerita, ilustrasi, *worksheet*, dan *QR Code* sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pada tahap *development*, rancangan produk diwujudkan menjadi prototipe *interactive board book* yang dilengkapi ilustrasi, cerita sederhana, *worksheet*, dan *QR Code*. Selanjutnya, produk divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, ahli media dari Program Studi Pendidikan Masyarakat, dan ahli bahasa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sriwijaya untuk menilai kelayakan isi, desain media, dan aspek kebahasaan sesuai bidang keahliannya

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba *one-to-one* yang melibatkan tiga anak dan *small group* yang melibatkan dua belas anak usia 4–5 tahun di KB Permata Hati Ogan Ilir untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan media dan respons anak terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini masih berada pada tahap pengembangan awal (*developmental testing*), sehingga belum menguji efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak usia dini.

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan dengan menelaah hasil validasi, hasil uji kepraktisan, serta saran dari validator dan pengguna sebagai dasar penyempurnaan produk. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki media sehingga *interactive board book* yang dikembangkan menjadi lebih layak dan praktis digunakan sebagai media stimulasi literasi awal anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen, yaitu lembar validasi dan lembar uji kepraktisan. Lembar validasi digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan *interactive board book*. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak usia dini, ahli media menilai aspek tampilan, desain, ilustrasi, serta kemudahan penggunaan media, sedangkan ahli bahasa menilai aspek kebahasaan, keterbacaan, dan kejelasan bahasa. Selain itu, lembar uji kepraktisan diberikan kepada guru untuk menilai kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran. Instrumen penelitian diadaptasi dari instrumen yang dikembangkan oleh Ikhlash (2024) dan disesuaikan dengan karakteristik media *interactive board book* yang dikembangkan.

Data hasil validasi dan uji kepraktisan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari setiap instrumen. Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sulaikhah dalam Indriyani & Setyadi

(2025) sebagai berikut.

$$P(\%) = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

Total Skor = Jumlah skor yang diperoleh

Skor Maksimum = Jumlah skor maksimum

Hasil persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan yang diadaptasi dari Ikhlas (2024), sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1

Kriteria Penilaian Kevalidan dan Kepraktisan

No.	Persentase	Kepraktisan	Kevalidan
1	21% - 40%	Sangat Tidak Praktis	Sangat Tidak Valid
2	41% - 60%	Tidak Praktis	Tidak Valid
3	61% - 80%	Praktis	Valid
4	81% - 100%	Sangat Praktis	Sangat Valid

(Ikhlas, 2024)

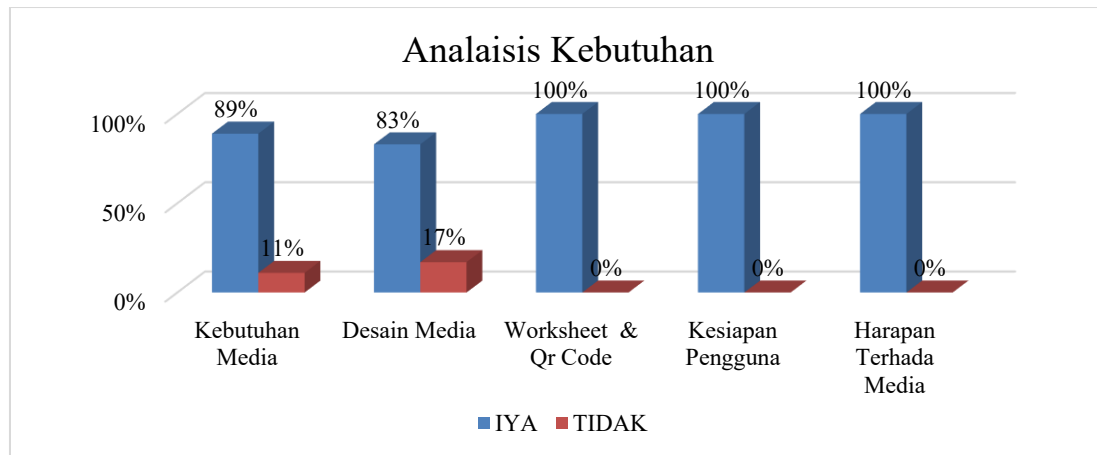
Berdasarkan kriteria tersebut, *interactive board book* dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal 61% dengan kategori valid dan praktis.

HASIL PENELITIAN

Analysis (Analisis)

Fase analisis dalam model ADDIE dimaksudkan guna mendeteksi keperluan pengembangan produk lewat tinjauan kondisi proses belajar di lapangan beserta pemeriksaan media yang sudah tersedia. Dalam studi ini, fase analisis difokuskan pada pemeriksaan kebutuhan yang dilaksanakan demi mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan guru mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru di Kelompok Bermain (KB) Permata Hati. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pengenalan huruf dan kosakata masih berupa media sederhana dengan tampilan visual yang kurang bervariasi. Selama pembelajaran berlangsung, perhatian anak tampak menurun setelah kegiatan berjalan beberapa saat sehingga guru perlu kembali mengarahkan fokus anak pada kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu mempertahankan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan dua guru dan satu kepala sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Guru menyampaikan bahwa anak lebih tertarik pada media yang memiliki ilustrasi, warna yang menarik, dan memungkinkan anak terlibat secara aktif selama pembelajaran. Meskipun guru telah mengenal *board book* sebagai salah satu media pembelajaran anak usia dini, media tersebut belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru juga menyampaikan harapan agar tersedia media pembelajaran yang lebih variatif untuk membantu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan kemampuan pengenalan huruf serta kosakata anak.



Gambar 1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan

Selanjutnya, analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek kebutuhan media memperoleh persentase sebesar 89%, aspek desain media sebesar 83%, sedangkan aspek penggunaan *worksheet*, kesiapan pengguna, dan harapan guru terhadap media memperoleh persentase 100%. Persentase yang tinggi pada aspek penggunaan *worksheet* dan harapan guru menunjukkan bahwa guru memandang media pembelajaran yang dikembangkan perlu dilengkapi dengan aktivitas pendukung yang dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar. Sementara itu, persentase yang lebih rendah pada aspek desain media menunjukkan masih terdapat kebutuhan terhadap media yang memiliki tampilan visual yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan, KB Permata Hati memerlukan media yang mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan anak dalam pengenalan huruf dan kosakata melalui integrasi cerita, ilustrasi, aktivitas belajar, dan interaksi langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa cerita bergambar melalui ilustrasi, animasi digital, atau video dapat menarik minat belajar anak. Pada saat kegiatan mendongeng, orang tua/guru dapat memadukannya dengan aktivitas bermain. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryani & Andriyati (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis cerita bergambar yang dipadukan dengan aktivitas bermain mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap literasi awal anak. Berdasarkan kebutuhan tersebut, *interactive board book* dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis cerita dan pengenalan huruf yang diharapkan mendukung perkembangan literasi awal sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Design (Desain)

Pada tahap *design*, peneliti merancang *interactive board book* untuk pengenalan huruf dan kosakata anak usia 4–5 tahun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media dirancang dengan mengintegrasikan cerita bergambar, ilustrasi visual, *worksheet*, dan *QR Code* sebagai satu kesatuan aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selanjutnya, disusun *storyboard* yang memuat rancangan setiap halaman buku beserta isi, elemen visual, dan komponen interaktif. Materi disusun dengan menghubungkan pengenalan huruf, kosakata, dan ilustrasi objek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. *Interactive board book* dilengkapi *worksheet* sebagai aktivitas penguatan dan *QR Code* yang terhubung dengan video animasi pendukung, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan membaca, mengamati, mendengarkan, dan berlatih.

Development (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan kelanjutan dari tahap desain yang bertujuan merealisasikan rancangan produk menjadi media pembelajaran yang siap digunakan (Mudianti & Rizqiyani, 2025). Pada tahap *development*, *interactive board book* pengenalan huruf dan kosakata dikembangkan sesuai

storyboard dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan visual, penggunaan bahasa, serta integrasi cerita, ilustrasi, *worksheet*, dan *QR Code* sebagai komponen interaktif. Selanjutnya, prototipe divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan. Validasi meliputi kesesuaian materi dengan konsep literasi awal dan karakteristik anak usia dini, aspek visual dan komponen interaktif, serta kejelasan bahasa, keterbacaan, dan kesesuaian kosakata menggunakan instrumen validasi skala Likert.

Tabel 2

Hasil Uji Validitas Ahli

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	10	33	40	83%	Sangat Valid
2	Media	10	36	40	90%	Sangat Valid
3	Bahasa	10	34	40	85%	Sangat Valid
Rata-Rata					85,83%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase sebesar 83%, aspek media sebesar 90%, dan aspek bahasa sebesar 85%. Seluruh aspek berada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata persentase sebesar 85,83%. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek media, yaitu sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain visual, ilustrasi, tata letak, dan komponen interaktif yang terdapat pada *interactive board book* telah sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Penggunaan ilustrasi berwarna, penyajian cerita sederhana, serta integrasi *worksheet* dan *QR Code* dinilai mampu mendukung keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, aspek materi memperoleh persentase paling rendah, yaitu 83%, meskipun masih berada pada kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa bagian yang perlu disempurnakan, terutama dalam penyajian materi agar lebih menonjolkan unsur cerita dan keterkaitan antara huruf, kosakata, dan ilustrasi. Masukan tersebut menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga isi media lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun. Aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 85%, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Namun demikian, validator memberikan saran untuk memperjelas dialog antartokoh melalui penambahan *speech bubble* agar anak lebih mudah membedakan narasi dan percakapan dalam cerita.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa *interactive board book* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan kosakata bagi anak usia dini. Meskipun demikian, beberapa masukan dari validator tetap digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk sebelum memasuki tahap implementasi.

Tabel 3

Perbaikan Produk

Aspek Yang Direvisi	Sebelum Diperbaiki	Sesudah Diperbaiki
Cover Board Book	Sebelum diperbaiki terlalu ramai dan kurang menonjolkan karakter Adam dan Aisyah	Sesudah diperbaiki dengan menonjolkan karakter
Dialog	Sebelum diperbaiki tulisan masih samar, dan <i>speech bubble</i> belum tepat	Peneliti menambahkan balon percakapan (<i>speech bubble</i>) pada setiap dialog antartokoh dalam board book.
Penyajian Materi	Penyajian materi masih cenderung menyerupai lembar kerja sehingga kurang menonjolkan unsur cerita dan ilustrasi	Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan menyesuaikan konten sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun.

Berdasarkan Tabel 3, beberapa revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas tampilan dan isi media. Perbaikan pertama dilakukan pada desain sampul (*cover*) yang sebelumnya terlihat terlalu ramai sehingga karakter utama dalam cerita kurang menonjol. Setelah dilakukan revisi, tampilan sampul disederhanakan dengan lebih menonjolkan tokoh utama agar lebih menarik dan mudah dikenali oleh anak. Perbaikan kedua dilakukan pada bagian dialog melalui penambahan *speech bubble* untuk membedakan narasi dan percakapan antartokoh. Revisi ini bertujuan membantu anak memahami alur cerita dengan lebih mudah serta meningkatkan keterbacaan isi media.

Selanjutnya pada perbaikan ketiga dilakukan pada penyajian materi yang sebelumnya masih menyerupai lembar kerja. Setelah revisi, unsur cerita dan ilustrasi lebih ditonjolkan sehingga media menjadi lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung menyukai pembelajaran melalui cerita, gambar, dan aktivitas yang menarik. Hasil revisi tersebut menunjukkan bahwa proses validasi tidak hanya berfungsi untuk menilai kelayakan produk, tetapi juga menjadi dasar penyempurnaan desain pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, *interactive board book* yang dihasilkan tidak hanya layak secara isi, tampilan, dan bahasa, tetapi juga lebih sesuai untuk mendukung keterlibatan anak dalam stimulasi literasi awal.

Implementation

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan *interactive board book* yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini (Azro'i et al., 2024). Pada tahap ini, media diterapkan dalam pembelajaran pengenalan huruf dan kosakata pada anak usia 4–5 tahun di Kelompok Bermain Permata Hati. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu *one-to-one* dan *small group*. Pengujian produk dilaksanakan dalam dua fase, yakni pengujian individu (*one-to-one*) dan pengujian kelompok kecil (*small group*). Percobaan perorangan (*one-to-one*) melibatkan tiga anak usia 4–5 tahun sebagai partisipan percobaan. Dalam fase tersebut, anak-anak memanfaatkan buku *board book* interaktif pada sesi belajar, sedangkan pendidik memantau penerapan alat bantu tersebut serta mengevaluasi kelayakan praktisnya lewat kuesioner yang telah disiapkan. Hasil percobaan individu ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4

Uji Coba Perorangan (One To One)

Pernyataan Angket	Jawaban		Persentase	
	YA	TIDAK	Ya	YA
1	3	0	1	3
2	3	0	2	3
3	3	0	3	3
4	3	0	4	3
6	3	0	6	3
7	3	0	7	3
8	3	0	8	3
9	3	0	9	3
10	3	0	10	3

Berdasarkan Tabel 4, seluruh indikator pada uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar **100%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *interactive board book* mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi selama uji coba menunjukkan bahwa media dapat digunakan sesuai dengan tahapan pembelajaran dan anak mampu mengikuti kegiatan pengenalan huruf serta kosakata menggunakan *interactive board book*. Selain itu, media membantu peneliti dan guru dalam menyampaikan materi secara lebih terstruktur melalui penyajian cerita, ilustrasi, *worksheet*, dan *QR Code*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi pada tahap uji coba perorangan.

Selanjutnya, uji coba *small group* dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2026 di Kelompok Bermain Permata Hati dengan melibatkan 12 anak usia 4–5 tahun. Pada kegiatan pembelajaran, peneliti

menggunakan *interactive board book* melalui kegiatan bercerita mengenai tokoh Aisyah dan Adam sambil memperlihatkan ilustrasi pada setiap halaman buku. Anak kemudian diajak mengenal huruf, menyebutkan kosakata, menjawab pertanyaan sederhana, serta mengerjakan *worksheet* yang tersedia pada media. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti bersama guru melakukan observasi terhadap penggunaan media oleh setiap anak. Penilaian kepraktisan dilakukan berdasarkan respons anak terhadap setiap indikator pada lembar uji kepraktisan.

Tabel 5
Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

<i>Pernyataan Angket</i>	<i>Jawaban</i>		<i>Persentase</i>	
	<i>Ya</i>	<i>Tidak</i>	<i>Ya</i>	<i>Tidak</i>
1	12	0	100%	0%
2	12	0	100%	0%
3	12	0	100%	0%
4	12	0	100%	0%
5	12	0	100%	0%
6	12	0	100%	0%
7	12	0	100%	0%
8	12	0	100%	0%
9	12	0	100%	0%
10	12	0	100%	0%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil (*small group*) pada Tabel 5, seluruh aspek penilaian memperoleh persentase sebesar 100% dengan jumlah jawaban “Ya” sebanyak 12 dari seluruh responden pada setiap butir pernyataan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *board book* interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Media dinilai mudah digunakan oleh guru di dalam kelas, petunjuk penggunaan dapat dipahami dengan jelas, serta materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun. Selain itu, penggunaan ilustrasi, cerita, dan aktivitas interaktif pada *board book* dinilai mampu membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran pengenalan huruf secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Hasil uji coba *one-to-one* dan *small group* menunjukkan bahwa *interactive board book* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase 100% pada seluruh indikator. Meskipun hasil ini menunjukkan media mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini, interpretasinya perlu dilakukan secara hati-hati karena uji coba masih terbatas pada jumlah subjek dan satu lembaga PAUD sehingga berpotensi menimbulkan *social desirability bias*. Namun, hasil tersebut didukung oleh observasi selama pembelajaran yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran, sehingga dinilai praktis dan layak digunakan untuk mendukung stimulasi literasi awal anak usia dini.

Evaluation

Tahap *evaluation* dilakukan secara berkelanjutan melalui masukan dari validator dan hasil uji coba pengguna untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *interactive board book* memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, media, dan bahasa serta dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran pengenalan huruf dan kosakata anak usia dini. Namun, penelitian ini masih terbatas pada pengujian validitas dan kepraktisan sehingga efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan literasi awal belum dievaluasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media melalui desain eksperimen dengan jumlah subjek yang lebih besar.

PEMBAHASAN

Temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *board book* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh tingkat kevalidan dan kepraktisan dengan kategori “sangat valid” dan “sangat

praktis”. Kedua kategori tersebut diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh tiga validator dan uji coba terbatas yang melibatkan anak usia 4–5 tahun di Kelompok Bermain (KB) Permata Hati. Tingginya tingkat kevalidan menunjuk kan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek isi, tampilan, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Tingginya tingkat validitas dan kepraktisan tersebut tidak terlepas dari karakteristik *interactive board book* yang mengintegrasikan cerita bergambar, ilustrasi berwarna, *worksheet*, dan *QR Code* dalam satu media. Cerita bergambar membantu anak memahami hubungan antara huruf, kosakata, dan objek di lingkungan sekitar melalui konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. *Worksheet* memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih mengenali huruf dan kosakata secara langsung, sedangkan *QR Code* menyediakan akses ke video pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bervariasi. Integrasi komponen tersebut menjadikan media tidak hanya sebagai bahan bacaan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran literasi awal. Temuan ini menunjukkan bahwa *interactive board book* layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk stimulasi literasi awal anak usia dini, sejalan dengan karakteristik belajar anak yang bersifat konkret dan visual sehingga media berbasis gambar dan aktivitas dapat membantu mereka mengenali simbol dengan lebih mudah.

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa penggunaan *interactive board book* mampu mempertahankan perhatian anak selama kegiatan pembelajaran. Anak terlihat antusias ketika mengamati ilustrasi, mengikuti alur cerita, menjawab pertanyaan sederhana, serta berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan *worksheet*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik media yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan media yang sebelumnya digunakan di kelas, yang masih berupa poster sederhana dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini hanya mengukur aspek validitas dan kepraktisan media sehingga temuan tersebut tidak dapat diartikan sebagai bukti bahwa media mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan menggunakan media visual interaktif berhasil memicu kemampuan membaca permulaan anak (Sausan & Shofwan, 2026). Selain itu, penelitian Oktaviana et al. (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Big Book* mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam kegiatan membaca melalui penyajian ilustrasi berukuran besar dan kegiatan membaca bersama. Penelitian Fatimah et al. (2024) juga membuktikan bahwa alat bantu visual sederhana berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan, meskipun interaksi anak masih terbatas. Sementara itu, Winarsih et al. (2022) menekankan bahwa penggunaan *Big Book* yang dipadukan dengan metode bercerita meningkatkan minat dan keterlibatan anak, meskipun tidak ada pengukuran kuantitatif kemampuan membaca. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, *interactive board book* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menyajikan cerita bergambar, tetapi juga mengintegrasikan *worksheet* dan *QR Code* sebagai media pendukung sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan mendorong keterlibatan anak secara lebih aktif dalam proses stimulasi literasi awal.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui objek konkret dan representasi visual (Laili & Lestari, 2025). Selain itu, temuan tersebut sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibuat dengan baik dan aktif melalui hubungan dengan sekitarnya. Keterlibatan anak dalam penggunaan *board book* interaktif tidak hanya menunjukkan aktivitas belajar, tetapi juga proses konstruksi pengetahuan, di mana anak membangun pemahaman melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan media yang menstimulasi aspek kognitif, sensorik, dan motorik (Rahmawati et al., 2025). Hal ini diperkuat oleh temuan Erawati & Adnyana (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui eksplorasi, diskusi, dan pengalaman langsung, serta menggeser pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered* sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan bermakna. Namun demikian, penelitian ini tidak hanya menguatkan temuan tersebut, tetapi juga menunjukkan bahwa media *board book interaktif* mampu mengintegrasikan unsur visual dan aktivitas dalam satu media

pembelajaran, sehingga mendukung keterlibatan anak secara lebih aktif dalam proses belajar.

Kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan produk berupa *interactive board book*, tetapi juga pada pengembangan desain pembelajaran yang mengintegrasikan cerita bergambar, aktivitas melalui *worksheet*, dan media digital melalui *QR Code* dalam satu kesatuan pembelajaran literasi awal. Integrasi tersebut memberikan alternatif inovasi pedagogis bagi guru PAUD dalam melaksanakan kegiatan stimulasi literasi awal yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Implikasi penelitian ini meliputi tiga aspek. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam mendukung stimulasi literasi awal. Secara praktis, *interactive board book* dapat dimanfaatkan oleh guru PAUD sebagai media pendukung pembelajaran karena mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Secara pedagogis, penelitian ini menunjukkan bahwa pengintegrasian cerita, ilustrasi, aktivitas belajar, dan media digital dalam satu media pembelajaran dapat menjadi alternatif strategi untuk menciptakan pengalaman belajar literasi awal yang lebih bermakna.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya berfokus pada pengembangan media serta pengujian validitas dan kepraktisan sehingga belum menguji efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak. Kedua, uji coba dilakukan pada satu lembaga PAUD dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Ketiga, penelitian belum mengamati penggunaan media dalam jangka panjang sehingga dampaknya terhadap perkembangan literasi awal anak belum dapat diketahui secara komprehensif.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas *interactive board book* melalui desain eksperimen dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan berbagai lembaga PAUD. Selain itu, penelitian berikutnya perlu mengukur perkembangan literasi awal anak menggunakan instrumen yang lebih komprehensif serta melakukan pengamatan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar manfaat media dapat dibuktikan secara lebih menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *interactive board book* sebagai media stimulasi literasi awal anak usia dini serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 85,83% (sangat valid) berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta tingkat kepraktisan sebesar 100% (sangat praktis) berdasarkan uji coba *one-to-one* dan *small group*. Temuan ini menunjukkan bahwa *interactive board book* memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan, serta menawarkan inovasi pedagogis melalui integrasi cerita bergambar, ilustrasi, *worksheet*, dan *QR Code* dalam satu media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif bagi guru PAUD untuk melaksanakan stimulasi literasi awal secara lebih interaktif dan kontekstual. Namun, penelitian ini masih terbatas pada pengujian validitas dan kepraktisan, sehingga penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas penggunaan *interactive board book* terhadap peningkatan kemampuan literasi awal pada subjek yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyatakan rasa syukur dan penghargaan yang mendalam kepada HH sebagai dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, panduan, serta masukan berharga sepanjang proses penelitian ini. Penulis juga mengirimkan ucapan terima kasih kepada ES dan SH selaku dosen penguji, atas kritik serta saran membangun yang membantu menyempurnakan naskah. Selain itu, penulis berterima kasih kepada Kelompok Bermain (KB) Permata Hati, Ogan Ilir, yang telah mempersilakan serta mendukung kelancaran penelitian ini, beserta para pendidik dan anak didik yang bersedia terlibat dalam studi tersebut.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Penulis utama menanggung tanggung jawab penuh atas perencanaan studi, pengumpulan informasi, pengolahan data, dan penulisan dokumen. HH menyediakan arahan serta pengawasan sepanjang pelaksanaan penelitian. ES dan SH menyumbang penilaian, rekomendasi, serta saran untuk memfinalisasi naskah.

PERNYATAAN PENGGUNAAN AI

Penulis menyatakan bahwa ChatGPT digunakan selama proses penyusunan manuskrip ini untuk keperluan brainstorming dan menyusun konsep awal. Selain itu, Perplexity digunakan untuk membantu penelusuran literatur dan sumber referensi yang relevan. Setelah menggunakan alat tersebut, penulis telah meninjau, memverifikasi, dan mengedit seluruh konten secara menyeluruh sesuai kebutuhan, serta bertanggung jawab penuh atas keakuratan, integritas, dan substansi isi publikasi ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis mengonfirmasi bahwa studi ini dilaksanakan tanpa konflik kepentingan apa pun, termasuk finansial, institusional, atau pribadi, yang berpotensi memengaruhi proses penelitian, pengolahan serta penafsiran data, dan penulisan naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, W., & Depalina, S. (2025). Tantangan dan solusi dalam peningkatan literasi membaca anak usia dini. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2, 315.
- Aini, K., & Farida, S. (2025). Implementasi media Book World dalam meningkatkan literasi anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1155–1166. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1679>
- Amri, N. A., Amri, N., Hajerah, & Usman. (2023). Pengembangan media busy book pada aspek literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 406–411. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.838>
- Aprilia, C., Fasiha, A., & Munawarah, H. (2025). Perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini. *Journal FASHCO: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 30–37.
- Aulia, R. N., Habibah, U., Sabrina, P. S., & Hendarwati, E. (2025). Strategi literasi visual dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui buku bergambar. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11, 97. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pedagogi/article/view/27185/9711>
- Azro'i, I., Kamelia, F., Putri, A., Nisfa, N. L., Anisah, A. K., & Fitriyanti, D. (2024). Pengembangan aplikasi Android matematika untuk anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 359–369. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.467>
- Dese, M., Dhiu, K. D., Ngurah, D., & Laksana, L. (2025). Analisis kemampuan literasi membaca permulaan anak usia 5–6 tahun di Kelompok Kerja Guru Renduwawo Kecamatan Aesesa Selatan Kabupaten Nagekeo. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2).
- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). Implementation of Jean Piaget's theory of constructivism in learning: A literature review. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(3), 394–401. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i3.4148>
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Penggunaan media belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 308–326. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media gambar pada anak usia 5–6 tahun di. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 33–50. <https://doi.org/10.61580/itsb.v2i1.50>
- Hairiah, S. H., Yantoro, & Destrinelli. (2023). Analisis kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i2.26399>

- Ikhlas, A. (2024). *Pengembangan buku saku dalam upaya meningkatkan partisipasi pemuda karang taruna di Desa Sakatiga Kabupaten Ogan Ilir*.
- Indriyani, R., & Setyadi, D. (2025). Pengembangan media buku interaktif bergambar pada materi perbandingan jumlah untuk anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 757–774. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2338>
- Laili, Z., & Lestari, I. (2025). Perkembangan bahasa anak berdasarkan teori Jean Piaget pada siswa kelas 1 MI Muslimat NU Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.10447>
- Mardiyani, I., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun melalui media roda baca di KB Permata Sunnah. *Journal of Education Research*, 5(4), 5576–5588.
- Mudianti, H., & Rizqiyani, R. (2025). Pengembangan media buku cerita digital dalam meningkatkan moral anak usia 4–5 tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v11i1.28024>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: Indonesia factsheets*.
- Oktaviana, W., Warmansyah, J., & Utami, W. T. (2021). The effectiveness of using Big Book media on early reading skills in 5–6 years old. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 157–166. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.72-06>
- Pinova, A., & Maulana, R. A. (2025). Meningkatkan kemampuan literasi dengan pembiasaan membaca cerita anak usia 4–5 tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 927–943. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2442>
- Rahmawati, A. P., Binsa, U. H., & Setyowati, E. (2025). Constructivist approach to early childhood through audio-visual learning media. *JURNAL INDRIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal*, 10(1), 24–35. <https://doi.org/10.24269/jin.v10i1.9218>
- Rizqi, A., Fitri, A., Mahfirah, T., & Faridy, F. (2026). Analisis perkembangan literasi anak usia 4–5 tahun di Desa Ajee Pagar Air. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–76. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v6i1.6924>
- Rohita, Jamaris, M., & Wulan, S. (2024). Pocket book for early literacy skills based on 4P media. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12, 495–507.
- Sausan, N. L., & Shofwan, I. (2026). Penerapan metode visual-interaktif untuk stimulasi membaca permulaan pada anak usia dini di PAUD SPNF SKB Kota Semarang. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9, 331–337. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10284>
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan buku cerita Big Book kalender meja dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandri, Ed.). Alfabeta.
- Suryani, L., & Andriyati, N. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis visual thinking strategy dalam membangun berpikir kritis anak usia dini. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 38–46. <https://doi.org/10.29210/1202525527>
- Syafe, M., Sholihah, M., & Dzakia, F. A. (2025). Urgensi pengembangan literasi pada anak usia dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 528–534.
- Winarsih, E., Puspitasari, D., Waraulia, A. M., Ayulinda, N. U. D., & Pratama, G. H. (2022). Pengenalan literasi melalui Big Book dan bercerita pada PAUD Melati Desa Sendang Kecamatan Purwantoro Kabupaten Wonogiri. *Indonesian Engagement Journal*, 3(2), 1–12. <https://doi.org/10.21154/inej.v3i2.5479>