



Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini

Putri Rizkiyah[✉] & Mallevi Agustin Ningrum

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 11/04/2021

Disetujui 30/01/2022

Dipublikasikan 09/02/2022

Kata Kunci:

Anak Usia Dini, Literasi Digital, Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital

Keywords:

Early Childhood, Digital Literacy, Digital Based Picture Storybooks

Abstrak

Media digital tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak, sehingga perlu menanamkan literasi digital sejak dini dengan memberikan pemahaman anak mengenai penggunaan media digital yang bijak dan tepat, literasi digital pada anak usia dini masih rendah karena media digital yang dijadikan sebagai media hiburan dan pengasuhan orangtua. Tujuan penelitian ini untuk melakukan inovasi terhadap buku cerita bergambar berbasis digital yang layak dan efektif untuk meningkatkan kecakapan literasi digital pada anak usia 4 – 5 tahun. Jenis penelitian ini research and development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil uji validasi ahli media 89% dan ahli materi 87%, uji coba pengguna 87 % dari ketiga hasil tersebut dapat disimpulkan buku cerita bergambar berbasis digital layak digunakan untuk anak usia 4 – 5 tahun. Hasil uji statistic nonparametrik menggunakan uji wilcoxon 0,039 (p-value) dengan nilai signifikansi 0,05 yang artinya (p-value < 0,05), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, terdapat pengaruh buku cerita bergambar berbasis digital terhadap kecakapan literasi digital anak usia 4 – 5 tahun.

Abstract

Digital media cannot be separated from children's lives, so it is necessary to instill digital literacy from an early age by providing children with an understanding of the wise and appropriate use of digital media, digital literacy in early childhood is still low because digital media is used as a medium for entertainment and parenting. The purpose of this research is to innovate appropriate and effective digital-based picture story books to improve digital literacy skills in children aged 4-5 years. This type of research is research and development with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results of the validation test are 89% media experts and material experts 87%, user trials 87% of the three results can be concluded digital-based picture story books suitable for use for children aged 4-5 years. The results of nonparametric statistical tests using the Wilcoxon test 0.039 (p-value) with a significance value of 0.05 which means (p-value < 0.05), then H_a is accepted and H_0 is rejected, there is an effect digital-based picture story books on digital literacy skills for children aged 4-5 years.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2022 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author : Putri Rizkiyah
Address: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
Email: rizkiyahputri22@gmail.com

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini saat ini menjadi banyak perbincangan di kalangan masyarakat salah satunya adalah Indonesia. Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0 – 6 tahun, dimana pada masa ini kita sering menyebutkan periode emas, mengapa demikian karena pada periode ini merupakan masa yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling baik, baik pertumbuhan mental maupun fisik (Fithri dan Setiawati, 2017: 225).

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. Perkembangan zaman yang semakin cepat dalam segala hal dan tidak lepas dari pendidikan dan teknologi. Revolusi Industri 4.0 menegaskan bahwa teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari – hari, karena perkembangan teknologi yang semakin cepat memiliki dampak pada masyarakat, dengan adanya teknologi maka hal tersebut mengubah metode maupun proses pembelajaran. Hal ini didukung dari data The Asian Parent Insight (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak – anak dengan usia 3 – 8 tahun di negara Singapura, Thailand, Filipina, Malaysia, dan Indonesia. Jumlah sampel orang tua tersebut diperoleh sampel 3.917 anak usia 3 – 8 tahun, 98% anak – anak usia 3 – 8 tahun pengguna gadget berjumlah 67% diantaranya menggunakan milik orang tua, 18% menggunakan milik saudara, dan 14% sisanya menggunakan milik sendiri, dari hasil survey penelitian tersebut maka dapat dibuktikan bahwa pengguna gadget saat ini bukan hanya orang dewasa ataupun remaja, namun anak – anak usia 3 – 8 tahun juga sudah menggunakan gadget (Fauzi, 2020: 51), dari hal tersebut pengguna teknologi digital bukan hanya dari kalangan orang tua melainkan juga anak usia dini, sedangkan anak – anak yang menggunakan gadget akan berdampak buruk terhadap perkembangan anak, hal ini akan menimbulkan ciri autistik, misalnya bisa berbicara namun belum tentu bisa berinteraksi dengan orang lain. Anak – anak tersebut menjadi kurang peka terhadap lingkungan, sulit mempertahankan kontak mata dengan lawan bicara. Anak – anak yang sudah kecanduan dengan media digital maka kemampuan otak dan perkembangan sosial emosional anak tidak dapat berkembang dengan optimal (Munawar dkk, 2019: 194).

Meskipun dampak dari digital cukup besar, namun penggunaan digital tidak dapat dihindarkan lagi dari kehidupan sehari – hari terhadap anak, sehingga perlu adanya pengawasan dan pengarahan dari orang tua. Teknologi bukanlah hal yang dihindari, namun bagaimana memanfaatkan teknologi dengan benar untuk kehidupan sehari – hari ataupun dalam pembelajaran. Sehingga untuk

menghindari berbagai dampak negatif tersebut penanaman literasi digital pada anak harus dilakukan sedini mungkin sehingga orang tua dapat mendukung anak dalam perkembangan teknologi untuk perkembangan anak, dengan harapan anak dapat terhindar dari dampak negatif gadget. Literasi bukan hanya persoalan membaca, menulis, dan memahami. Seiring dengan perkembangan zaman, literasi memiliki jangkauan yang lebih luas, dengan perkembangan teknologi istilah literasi digital mungkin tidak asing.

Literasi digital merupakan kemampuan pengetahuan dalam menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari – hari (Nasrullah, 2017: 8). Literasi digital untuk anak usia dini dapat diartikan sebagai penggabungan antara unsur kognitif, fisik, sosial emosional, dan kemampuan sosial budaya dengan tujuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi secara positif, dengan memperhitungkan dan mempertimbangkan perkembangan spesifik pada anak usia dini, seperti keterampilan motorik halus, pengembangan pribadi dan sosial, keterampilan eksekutif dan keaksaraan yang muncul pada anak usia dini (Kazakoff, 2014: 12). Menanamkan literasi digital pada anak tidaklah mudah sehingga peran orang – orang di sekeliling anak sangatlah berpengaruh untuk keberhasilan literasi digital pada anak. Sesuai dengan pendapat Mustofa dan Budiwati (2019:128) bahwa proses dalam literasi digital anak melalui beberapa tahap yaitu gerakan literasi digital dalam keluarga, gerakan literasi digital dalam sekolah dan gerakan literasi digital dalam masyarakat, dari ketiga proses tersebut literasi keluarga merupakan lingkungan yang banyak dihabiskan oleh anak – anak dan keluarga merupakan lembaga pendidikan yang utama dan pertama bagi anak.

Literasi digital pada anak usia dini masih sangat rendah karena pemanfaatan media digital dalam keluarga pada anak usia dini yang hanya digunakan sebagai media hiburan untuk anak. Penelitian survey yang dilakukan oleh Day dan Qodariah (2018: 6) mengemukakan bahwa kebanyakan anak – anak menggunakan gadget untuk bermain game, menonton nyanyian, berjoget, dan menonton film anak- anak, berupa film kartun, jika hal ini terus berlanjut dan tidak diantisipasi dengan literasi digital maka akan berdampak negatif terhadap emosional anak kedepannya, banyak dari orang tua tidak melarang untuk penggunaan gadget, hanya beberapa orang tua yang memberikan batasan dalam penggunaan gadget. Sehingga untuk mencegah hal tersebut orang tua perlu memberikan kegiatan lain bagi anak agar anak tidak terfokus pada pemanfaatan gadget untuk media hiburan, salah satunya adalah membaca buku, seringkali guru atau orang tua memberikan buku untuk

menstimulasi perkembangan anak, salah satu buku yang sangat digemari anak – anak dan sering digunakan adalah cerita bergambar.

Buku cerita bergambar merupakan buku yang pertama kali digunakan oleh anak, anak usia dini sering kali mulai mengembangkan sastra dan membaca dengan mendengarkan buku cerita bergambar yang dibacakan untuk mereka. Buku cerita bergambar berisi tentang cerita yang penyampainya dilakukan melalui kombinasi kata dan gambar yang digunakan untuk memperkaya suatu konsep dan memberikan berbagai informasi, sehingga buku cerita bergambar menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru maupun orang tua (Gönen, 2009: 2).

Buku cerita bergambar untuk anak prabaca dan anak pembaca dini dalam pembuatannya, kemendikbud, badan pengembangan dan pembinaan bahasa (Trimansyah, 2020: 40) harus memperhatikan unsur-unsur berikut: (1) Porsi gambar sangat dominan sekitar 70% - 90% berisi gambar, (2) Tema yang digunakan dapat berupa realita, fantasi taupun cerita rakyat, (3) Tokoh untuk anak prabaca ditampilkan sederhana baik dari aspek perwatakan maupun fisik, sedangkan tokoh untuk anak – anak pembaca dini dan awal memiliki banyak tokoh yang lebih rumit, (4) Penggambaran latar tempat harus hidup, dan deskripsi latar tempat maupun waktu harus sesuai dengan gambar yang di tampilkan, (5) Alur cerita untuk anak prabaca dan membaca dini hanya terdapat konflik sederhana sebagai pengantar cerita dan meningkatkan rasa penasaran anak, (6) Amanat yang disampaikan tidak menggunakan gaya mengurai biarkan anak menyimpulkan sendiri, (7) Sudut pandang dapat disesuaikan dengan penulis, (8) Kata – kata kongkrit dan sederhana memudahkan anak memahami namun tidak menutup kemungkinan untuk menambahkan kata – kata baru, karena perkembangan bahasa anak yang lebih maju. Hal ini juga didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Gönen, 2009: 757) dimana dalam pembuatan buku cerita bagi anak usia dini harus menyertakan ilustrasi yang sederhana, dalam penggunaan bahasa sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak.

Pembuatan buku cerita digital tidak lepas dari tema dimana konsep pemilihan tema menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, (2014: 16) prinsip pemilihan hendaknya mengambil tema mulai yang terdekat dengan anak selanjutnya baru hal – hal yang jauh dari kehidupan anak, dan juga tema diambil dari hal – hal yang sederhana kemudian pada hal – hal yang rumit., dimana dalam kerangka dasar dan stuktur kurikulum 2013 untuk PAUD, juga menyebutkan salah satunya dalam KI 3 menyebutkan salah satunya mengenalkan teknologi pada anak usia dini (Suminah dkk, 2015: 12). Memperhatikan prinsip diatas maka tema atau konsep yang diangkat dalam buku cerita bergambar ini adalah teknologi yang ada di rumah.

Salah satu pemanfaatan teknologi adalah *e-book* atau buku digital. Menurut Prasetya, dkk (2016: 131) buku digital atau elektronik merupakan publikasi buku yang memiliki unsur – unsur multimedia seperti halnya (teks, gambar, suara, animasi, dan video) dan dapat dibaca media digital atau elektronik, termasuk halnya peralatan mobile (*smart-phone* dan *tablet*). Format dalam buku digital terdiri dari berbagai macam diantaranya pdf, html, azw, azw3, dan berbagai format yang bermacam – macam. Meskipun buku digital memiliki berbagai unsur multimedia namun dalam penelitian ini tidak menambahkan konsep multimedia seperti musik dan *game*, hal ini akan menimbulkan konsentrasi anak terganggu.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aliagas dan Margallo (2016: 8) mengenai tanggapan anak – anak terhadap interaktivitas aplikasi buku cerita menemukan bahwa aplikasi *e-book* dengan berbagai fitur multimedia, pemberian *game* dan berbagai hal lain dalam *e-book* dapat menyebabkan anak tidak fokus pada narasi atau teks bacaan pada *e-book* dan anak – anak lebih sering melewati beberapa halaman untuk menemukan permainan yang dia sukai.

Gabriella dan Ganea (2017: 12) menemukan bahwa anak – anak yang tidak mengenal buku elektronik ataupun pemanfaatan media digital yang baik akan memberikan pemahaman pada anak bahwa media digital hanya digunakan sebagai media hiburan atau bermain bukan untuk belajar, serta penggunaan unsur multimedia yang ditawarkan pada buku cerita elektronik pada anak menimbulkan kesenjangan antar orang tua dan anak sehingga orang tua lebih menggunakan buku elektronik yang memiliki fitur multimedia sebagai pegasuhan pada anak bukan lagi sebagai bahan belajar anak. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin membuat sebuah buku cerita bergambar yang mana buku elektronik tersebut tidak menggunakan fitur – fitur tambahan.

Berdasarkan permasalahan diatas konsep buku cerita digital ini mengangkat konten yang berkaitan dengan teknologi, khususnya mengenai pemanfaat, media digital, gadget, dan laptop yang dimana dalam penyampaian cerita dikemas sesuai dengan keseharian anak, perkembangan zaman dan teknologi yang semakin cepat dan mengacu pada panduan penulisan buku cerita anak oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan RI. Buku digital ini akan digunakan melalui sistem operasi android maupun PC. Buku digital ini dibuat menggunakan halaman web https (Hypertext Transfer Protocol Secure) sehingga tidak mempengaruhi kapasitas penyimpanan, aman dan tidak dapat dijangkau oleh orang lain, penggunaan unsur multi media yang terlalu banyak hanya menambahkan efek membuka buku agar tidak mempengaruhi konsentrasi anak. Buku digital ini, karakter yang dibuat dalam cerita ini menggunakan karakter yang dekat dengan anak diantaranya anak laki – laki sebagai karakter utama, ibu, ayah, kakak, kakek, dan nenek. Latar cerita ini menggunakan latar cerita di

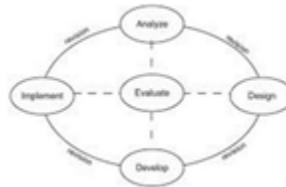
sekeliling rumah. Seperti taman, ruang keluarga, teras, kamar kakak, ruang kerja ayah. Buku ini menggunakan warna yang *full colour*, penggambaran ilustrasi disesuaikan dengan jalan cerita, kata yang digunakan menggunakan kosa kata yang sederhana mungkin, namun juga menambah konsep kata baru dengan pertimbangan yang sudah sering didengar anak, ilustrasi yang digunakan menggunakan ilustrasi yang sederhana mungkin sehingga mudah dipahami anak namun tetap terlihat menarik, konsistensi pada penempatan kalimat berada di bawah sehingga memudahkan dalam membaca.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menganggap perlu untuk mengembangkan buku cerita bergambar melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital pada Anak Usia 4-5 tahun", dengan tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis digital yang layak dan efektif untuk meningkatkan kecakapan literasi digital pada anak usia 4-5 tahun. Diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar berbasis digital ini dapat meningkatkan pemahaman anak tentang pemakaian media digital yang baik.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *research and development* (Penelitian Pengembangan) atau yang sering disebut dengan penelitian R&D Sugiyono (2010: 407), model pengembangan yang digunakan ADDIE. Metode penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk buku cerita bergambar berbasis digital yang layak dan efektif dalam meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahun.

Model ini digunakan untuk berbagai macam produk pengembangan. Pada model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan sebagai berikut Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi), and Evaluation (Evaluasi) (Fitri dkk, 2020: 20).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
(Bruch, 2009: 2)

(1) Tahap analisis yaitu mengidentifikasi masalah berdasarkan analisis kebutuhan yang telah ditemukan (Halim dan Munthe, 2019: 205). (2) Tahap desain, peneliti menyusun tujuan pembuatan buku cerita bergambar, materi yang akan disampaikan, membuat perencanaan, kemudian membuat rancangan naskah (buku cerita bergambar) dan desain media yang akan dikembangkan. (3) Tahap pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yang pertama yaitu tahap pembuatan produk, kedua validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, setelah melakukan validasi produk maka dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media, dan yang ketiga uji coba produk pada 3 anak untuk mengetahui bagaimana tanggapan anak usia 4-5 tahun terhadap produk yang akan dikembangkan. (4) Tahap implementasi, hal ini dilakukan untuk menilai keefektifan produk “Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital” dalam meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahun melalui uji coba terbatas, dalam tahap ini melibatkan 5 anak usia 4-5 tahun yang tinggal di Desa Kepuh Kiman, pada tahap ini dilakukan pretest dan posttest. (5) Tahap evaluasi setelah melakukan tahap validasi dan uji coba maka dilakukan revisi terhadap produk buku cerita bergambar berbasis digital. Pada tahap evaluasi ini menurut Setyosari (2013: 52) terdapat dua jenis tahap evaluasi yaitu tahap evaluasi formatif dan tahap evaluasi simulatif dalam penelitian ini menggunakan keduanya.

Penelitian ini terdiri dari dua jenis data yaitu data kualitatif yang di peroleh dari saran dan penilaian dari ahli materi, ahli media dan anak usia 4-5 tahun setelah menilai produk buku cerita digital yang kemudian dikelompokkan dan dilakukan analisis. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil angket/kuesioner dan lembar pengamatan, menggunakan uji persentase menggunakan skala likert.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian menggunakan kuesioner validasi oleh ahli materi dan ahli media dimana peneliti mengembangkan berdasarkan penelitian dilakukan oleh Halim dan Ashiong (2019) dan penelitian yang dilakukan oleh Hayati (2017), yang disesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan, dalam pembuatan kuesioner ini melalui google form. Instrumen selanjutnya adalah lembar pengamatan dalam penelitian ini digunakan peneliti dalam observasi terhadap subjek uji coba yaitu anak usia 4-5 tahun sebagai pedoman untuk mengetahui kecakapan literasi digital anak. Peneliti menggunakan pedoman dari penelitian yang dilakukan Kazakoff (2014) untuk dijadikan tolak ukur tingkat kecakapan literasi digital bagi anak usia dini yang di sesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) Analisis data tingkat kevalidan produk. Analisis data untuk ahli materi dan ahli media dengan menggunakan Skala Likert. dengan penggunaan 5 kategori yang terdiri dari kategori: Sangat kurang, Kurang, Cukup, Baik, Sangat Baik. Dengan menggunakan analisis kuesioner. Skor yang telah dikumpulkan kemudian akan di

konversikan menjadi nilai dengan skala 1-5, yaitu membagi nilai standar menjadi lima skala atau lima kualifikasi yang diukur dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan empat tingkat intensitas yang berbeda di positif ke negatif (Alexandrof, 2010).

Rumus yang digunakan untuk analisis tingkat kevalidan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Gambar 2. Rumus Analisis Tingkat Kevalidan

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang di cari persentasinya

N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

(Sugiyono, 2015: 96)

Untuk mengetahui skor secara prosentase dalam menentukan hasil analisis, apakah buku cerita bergambar berbasis digital valid maka menggunakan interpretasi skor yang diperoleh yaitu:

Tabel 1. Tingkat Kelayakan Kriteria Produk

Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
61% - 80%	Baik	Valid
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Kurang	Tidak Valid

(Ridwan, 2012: 29)

(2) Analisis data tingkat efektifitas produk ini menggunakan hasil dari nilai pre test dan nilai post tes yang dimana data ini berbentuk kuantitatif, dalam analisis ini menggunakan uji statistik non parametik, hal ini dikarenakan sampel yang digunakan dalam uji keefektifan dalam penelitian ini sedikit, hanya sebanyak 5 anak sehingga tidak dapat dilakukan uji F karena jumlah data yang dapat dilakukan uji F kurang dari 30 sampel (Santoso, 2010:4).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk anak usia 4-5 tahun ini melalui lima tahap dalam pengembangan model ADDIE untuk memperoleh buku yang layak dan efektif bagi

anak dalam peningkatan kecakapan literasi digital anak, diantaranya yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Berikut hasil yang diperoleh dari ke lima tahap tersebut:

Analysis (Analisis) tahap ini peneliti melakukan analisis untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dimasyarakat dengan melakukan pengamatan terhadap anak – anak dalam penggunaan media digital. Permasalahan yang ditemukan anak – anak mengatahui akan berbagai media digital namun dalam pemanfaatan dan penggunaanya masih pada media hiburan anak seperti menonton youtube dan bermain game. Hal ini juga diperkuat dengan data – data hasil penelitian terdahulu dimana media digital banyak dimanfaatkan orang tua sebagai salah satu media pengasuhan untuk menenangkan anak. Hasil pengamatan dan analisis tersebut, peneliti melakukan pengembangan terhadap buku cerita bergambar berbasis digital.

Design (Desain) peneliti menentukan tujuan dari pembuatan buku cerita berbasis digital ini untuk mengenalkan anak terhadap teknologi yang berfokus pada penggunaan media digital, dengan positif dan pengenalan akan bahaya penggunaan media digital secara berlebihan. Dengan materi yang berfokus pada penggunaan media digital *handphone* dan laptop. Setelah itu peneliti membuat naskah cerita yang dirancang dengan kalimat sesederhana mungkin, dengan penokohan melibatkan tokoh-tokoh dan keadaan di sekeliling anak (ibu, ayah, kakak, kakek, dan nenek), desain buku cerita yang menarik untuk anak dan mendesain dengan sedetail mungkin untuk memudahkan anak memahami isi cerita, pada tahap desain ini menggunakan salah satunya bantuan aplikasi Adobe Illustrator untuk menggambar, mendesain, dan pewarnaan buku.



Gambar 3. Desain Buku Cerita

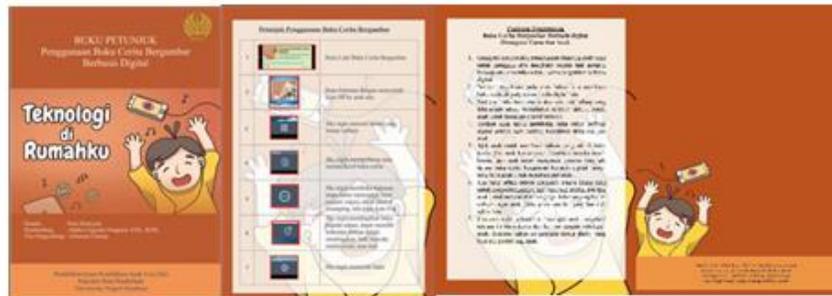
Development (Pengembangan) produk buku cerita bergambar ini akan dilakukan pengembangan dengan menjadikan buku cerita bergambar menjadi *ebook* dengan menggunakan aplikasi flip html 5 dengan pertimbangan penggunaan yang tidak mempengaruhi kapasitas ruang dalam penyimpanan, mudah dalam penggunaan. Setelah melakukan pengembangan dalam bentuk

ebook digital dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, dimana hasil yang di peroleh sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Presentase Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Total Skor	Persentase	Keterangan
Ahli Media	32	87%	Sangat Baik
Ahli Materi	45	89%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji validator yang dilakukan oleh ahli media memperoleh hasil 87% hasil tersebut menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik untuk digunakan anak usia 4-5 tahun, hal ini dilihat dari 2 aspek yaitu tampilan yang meliputi (petunjuk pengoperasian, kejelasan dan ukuran huruf, proporsi warna, kejelasan gambar dan tombol, sampul, *background*, navigasi) dan aspek pemrograman yang meliputi (kemudahan, fungsi tombol, kelengkapan identitas buku, tidak mengubah *setting* pada PC). Namun dalam tahap pengembangan oleh validator media terdapat beberapa revisi yaitu penambahan buku petunjuk pemakaian buku cerita bergambar berbasis digital untuk mempermudah pemakaian buku cerita bergambar berbasis digital.



Gambar 4. Buku Petunjuk Penggunaan

Tahap uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh hasil sebesar 89% dimana hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam uji validator yang dilakukan oleh ahli materi dalam buku cerita bergambar berbasis digital layak untuk dilakukan uji coba pada anak usia 4-5 tahun, hal tersebut dikatakan layak karena memenuhi 2 aspek diantaranya bahasa yang meliputi (kesederhanaan bahasa, istilah yang sesuai, menggunakan PUEBI, tata letak tulisan) dan aspek isi yang meliputi (mudah

dipahami, judul cerita, sesuai kehidupan sehari-hari anak, tidak terdapat unsur SARA, jumlah halaman yang sesuai). Namun pada tahap uji validasi ini perbaikan yang dilakukan pada halaman 6 dan 8 dimana kalimat yang digunakan masih kurang sederhana.



Gambar 5. Sebelum dan sesudah perbaikan

Setelah dilakukan uji validasi oleh validator ahli media dan ahli materi dan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari validator dengan hasil buku cerita bergambar berbasis digital yang dirasa layak maka selanjutnya dilakukan uji coba terhadap anak usia 4-5 tahun, pada tahap uji coba ini dilakukan oleh 3 anak untuk mengetahui respons anak-anak terhadap buku cerita bergambar berbasis digital ini.

Tabel 3. Hasil Presentase Uji Coba Pengguna

Responden	Total Skor
Responden 1	5
Responden 2	5
Responden 3	3
Total	13
Persentase	87%
Keterangan	Sangat Baik

Uji coba pengguna ini dilakukan melalui wawancara menggunakan pertanyaan sederhana yang diajukan kepada anak mengenai kemenarikan media buku cerita bergambar, gambar yang disajikan, kemudahan penggunaan, warna yang disajikan, dan kejelasan tulisan pada buku cerita bergambar, dimana total item pertanyaan sebanyak 5 item. Berdasarkan hasil dari uji coba pengguna melalui wawancara terhadap anak ini memperoleh hasil 87% dimana hasil ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar, sangat baik untuk anak usia 4-5 tahun.

Implementation (Implementasi) tahap ini dilakukan terbatas hanya pada anak usi 4-5 tahun di Kecamatan Waru khususnya Desa Kepuh Kiriman sebanyak 5 anak hal ini dilakukan karena kondisi

pandemi covid 19 sehingga implementasi hanya terbatas pada 5 anak. Pada implementasi ini dilakukan dua tahap yang pertama pre test untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman anak terhadap literasi digital, dan tahap kedua yaitu post test untuk mengetahui pengaruh buku cerita bergambar berbasis digital terhadap kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahu, dimana indikator yang digunakan pada tahap ini berfokus pada 6 indikator yang diamati pada anak meliputi mengetahui fungsi dari icen dalam media digital, mampu memanfaatkan tombol pada layar sentuh dengan tepat, mengingat apa yang belum diselesaikan saat bermain media digital, mampu menangani problem pada media digital ketika notif muncul pada layar, memahami manfaat media digital, dan memahami dampak dari media digital. Hasil yang diperoleh pada tahap implementasi tertera pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pre Test dan Post Test

No	Nama	Pre test	Post Tes
1	RA	14	20
2	DN	13	22
3	NA	12	22
4	MLA	12	18
5	MNZ	14	20

Dari Tabel 4 hasil pre test dan post test tersebut menunjukkan terdapat selisih pada setiap anak setelah menggunakan buku cerita bergambar berbasis digital diataranya pada anak 1 hasil selisih 6 angka, anak kedua 10 angka, anak ketiga 11 angka, anak ke empat 8 angka, anak ke lima 6 angka, hal tersebut menunjukkan hasil pre test dan post test memiliki selisih yang cukup signifikan. Setelah mengetahui hasil perolehan pre test dan post test peneliti melakukan uji statistik untuk mengetahui adakah pengaruh buku cerita bergambar berbasis digital terhadap kecakapan literasi digital pada anak usia 4-5 tahun di Kecamatan Waru khususnya di Desa Kepuh Kiriman.

Penelitian ini dilakukan terbatas pada 5 anak sehingga data yang di peroleh bersifat tidak normal, maka peneliti menggunakan uji statistik nonparametik dimana uji ststistik ini tidak memiliki prasyarat terhadap jumlah responden yang harus diteliti. Uji statistik nonparametik yang dilakukan oleh peneliti menggunakan uji wilcoxon. Uji wilcoxon digunakan untuk sampel yang berhubungan atau bergantung (berkolerasi), pada uji wilcoxon ini di samping memperhatikan arah perbedaan juga perbedaan yang jelas antar data yang diambil dari sampel yang berhubungan (Kadir, 2015: 505). Hasil uji wilcoxon yang dilakukan peneliti tercantum pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest - Pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	,00	,00
	<i>Positive Ranks</i>	5 ^b	3,00	15,00
	<i>Ties</i>	0		
	<i>Total</i>	5		

- a. *Posttest < Pretest*
 b. *Posttest > Pretest*
 c. *Posttest = Pretest*

Data ranks pada Tabel 5 menunjukkan bahwa data yang diperoleh menunjukkan angka 0 pada data yang bersifat negatif, sedangkan pada data yang bersifat positif (rank negatif) sebanyak 15. Sehingga dapat ditarik kesimpulan pada data post test lebih besar dari data pre test. Hasil uji statistik dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Statistik

	Posttest – Pretest
Z	-2,060 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,039

Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 = tidak ada pengaruh buku cerita bergambar berbasis digital terhadap kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahun dan H_a = adanya pengaruh buku bercerita bergambar berbasis digital terhadap kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahun. Sedangkan nilai signifikansi dalam penelitian ini 0,05, maka jika dilihat dari hasil nilai p-value yang diperoleh dari hasil penelitian 0,039 dimana nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($p\text{-value} < 0,05$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecakapan literasi digital pada anak usia 4-5 tahun.

Evaluation (Evaluasi) tahap ini peneliti menggunakan dua tahap evaluasi yang pertama adalah evaluasi formatif dan yang kedua evaluasi sumatif. Pada evaluasi formatif yang berfokus pada kelayakan produk, setiap tahap akan dilakukan perbaikan dan evaluasi untuk kelayakan produk dimana pada tahap uji validitas peneliti mendapat saran dan masukan dari validator ahli media yaitu media tersebut dinyatakan layak namun masukan dari peneliti untuk menambahkan buku petunjuk penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital, selanjutnya pada validator ahli materi peneliti memperoleh saran agar menyederhanakan kalimat yang digunakan dalam buku cerita bergambar berbasis digital untuk anak usia 4-5 tahun, setelah memperoleh saran dan masukan dari validator peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan dari peneliti. Selanjutnya dilakukan uji coba

pada anak usia 4-5 tahun dimana tahap uji coba ini tidak melakukan perubahan karena hasil uji coba ini memperoleh hasil 87% hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk anak usia 4-5 tahun. Setelah melakukan tahap evaluasi formatif peneliti melakukan evaluasi sumatif digunakan untuk menguji keefektifan produk buku cerita bergambar berbasis digital terhadap kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahun, uji keefektifan produk ini dilakukan terbatas hanya pada 5 anak karena kondisi yang tidak memungkinkan, hasil yang di peroleh dari uji statistik yaitu 0,039 hasil ini lebih kecil dari 0,05 hal itu berarti buku cerita bergambar berbasis digital efektif untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahun sehingga peneliti tidak melakukan perbaikan pada tahap ini.

Buku cerita bergambar berbasis digital merupakan inovasi buku cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk digital guna meningkatkan kecakapan literasi digital pada anak usia 4-5 tahun. Hasil yang diperoleh buku cerita bergambar berbasis digital layak dan efektif untuk meningkatkan kecakapan literasi digital pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salehudin (2020: 110) dimana media digital salah satunya YouTube efektif dalam meningkatkan literasi digital pada anak usia dini. Meskipun media digital memiliki pengaruh terhadap anak usai dini namun, anak tidak boleh lepas dari pengawasan orang tua dan pengambilan keputusan harus ditangan orangtua. Sesuai dengan pendapat Mustofa dan Budiwati (2019: 128) bahwa proses dalam literasi digital anak melalui beberapa tahap yaitu: gerakan literasi digital dalam keluarga, gerakan literasi digital dalam sekolah dan gerakan literasi digital dalam masyarakat, dari ketiga proses tersebut literasi keluarga merupakan lingkungan yang banyak dihabiskan oleh anak-anak dan keluarga merupakan lembaga pendidikan yang utama dan pertama bagi anak. Buku cerita bergambar dipilih oleh peneliti karena buku cerita bergambar buku yang sering digunakan oleh guru maupun orangtua dalam penanaman nilai-nilai moral, pengetahuan, serta pembelajaran keaksaraan pada anak, dan buku cerita bergambar merupakan salah satu buku yang di gemari oleh anak-anak usai membaca awal. Sesuai dengan pendapat Gönen (2009: 2) buku cerita bergambar berisi tentang cerita yang penyampainya dilakukan melalui kombinasi kata dan gambar yang digunakan untuk memperkaya suatu konsep dan memberikan berbagai informasi, sehingga buku cerita bergambar menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru maupun orang tua.

Tahap desain dalam penelitian ini yang pertama yaitu menentukan tujuan dimana tujuan dari pembuatan buku cerita bergambar ini untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak dengan mengenalkan dan memberikan anak pengalaman langsung penggunaan teknologi digital, dan tema yang diangkat yaitu teknologi, teknologi yang di kenalkan lekat dengan kehidupan anak yaitu gawai dan laptop, dan penokohan dalam cerita menggunakan tokoh-tokoh di sekeliling anak yaitu ibu, ayah,

kakak, kakek, nenek, dengan jumlah kata tidak lebih dari dua baris dan menekankan ilustrasi yang jelas, menarik serta mampu menggambarkan isi dari setiap kalimat pada buku cerita bergambar, jumlah halaman 12 halaman. Hal ini sesuai dengan konsep pemilihan teman menurut Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI, (2014: 16) dimana prinsip pemilihan hendaknya mengambil tema mulai yang terdekat dengan anak selanjutnya baru hal-hal yang jauh dari kehidupan anak, dan juga tema diambil dari hal-hal yang sederhana kemudian pada hal-hal yang rumit, dimana dalam kerangka dasar dan struktur Kurikulum 2013 untuk PAUD, juga menyebutkan salah satunya dalam KI 3 menyebutkan salah satunya mengenalkan teknologi pada anak usia dini (Suminah dkk, 2015: 12).

Tahap pengembangan dalam penelitian ini terdapat 3 tahap yaitu tahap pembuatan produk, uji validitas produk, dan uji pengguna pada pembuatan produk ini setelah peneliti mengumpulkan berbagai bahan yang akan digunakan sebagai buku cerita peneliti mulai membuat buku cerita dalam bentuk digital yaitu *ebook* melalui fliphtml5, dalam pembuatan dalam bentuk *ebook* ini peneliti tidak memberikan tambahan unsur multi media dalam buku cerita. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aliagas dan Margallo (2016: 8) mengenai tanggapan anak-anak terhadap interaktivitas aplikasi buku cerita menemukan bahwa aplikasi *e-book* dengan berbagai fitur multimedia, pemberian game dan berbagai hal lain dalam e-book dapat menyebabkan anak tidak fokus pada narasi atau teks bacaan pada *e-book* dan anak – anak lebih sering melewati beberapa halaman untuk menemukan permainan yang dia suka. Aplikasi fliphtml5 ini dirasa sangat cocok dalam penelitian ini dalam aplikasi ini tidak mempengaruhi kapasitas penyimpanan karena menggunakan link dan barqode, terdapat notifikasi yang diharuskan anak untuk menghilangkan notifikasi sebelum membaca, adanya unsur membalik buku. Hal ini sesuai dengan konsep kecakapan literasi digital bagi anak usia dini menurut Kazakoff (2014:11-13) diantaranya: Memahami dan memanfaatkan media digital saat melakukan interaksi dengan media digital (*Interface*) hal ini bagi anak usia dini yaitu mampu menggunakan layar sentuh pada media digital gawai, navigasi non linier anak mampu mengingat apa yang sudah atau belum selesai dia lihat, berfikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah yang melibatkan domain digital hal ini berhubungan dengan keputusan anak dalam menentukan kapan akan menggunakan tombol X dan OK, Komunikasi yang ditingkatkan secara digital mengacu pada kemampuan anak dalam memahami kerugian dan manfaat media digital. Konsep literasi digital menurut Kazakoff terdapat 6 konsep namun dalam penelitian ini hanya berfokus pada 4 konsep literasi digital untuk anak usia dini.

Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan 2 kali yaitu validasi oleh ahli media, validasi oleh ahli materi, pada tahap uji validasi oleh ahli media memperoleh hasil 87% dan uji validasi oleh ahli

materi memperoleh 89% hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan produk oleh Ridwan (2012: 21) jika hasil perolehan persentase hasil uji kelayakan 81%-100% maka media tersebut dinyatakan sangat valid atau sangat baik untuk anak usia 4-5 tahun. Sesuai dengan pendapat Purwati dkk (2018: 78) validasi ahli ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat ahli dan mengukur kelayakan buku digital yang dikembangkan sebelum memasuki tahap implementasi. Tahap uji coba pengguna tahap ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan anak usai 4-5 tahun terhadap buku cerita bergambar berbasis digital yang telah dikembangkan oleh peneliti, uji coba pengguna ini dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap anak usia 4-5 tahun sebanyak 5 anak, hasil dari tahap uji coba ini anak sangat antusias terhadap buku cerita bergambar berbasis digital karena hal ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Uji coba pengguna ini memperoleh nilai 87% dimana hasil ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis digital sangat baik untuk anak-anak.

Tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap yaitu pretest dan posttest, yang dilakukan terbatas pada 5 anak di daerah Waru, penelitian ini menggunakan Uji wilcoxon dalam pengujian statistik, uji wilcoxon diambil karena dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yang saling berkaitan dan penelitian ini mencari hubungan antar dua variabel tersebut, seperti pendapat Kadir (2015: 505) uji wilcoxon digunakan untuk dua sampel yang berhubungan atau bergantung (berkorelasi), pada uji wilcoxon ini disamping memperhatikan arah perbedaan juga perbedaan yang jelas antar data yang diambil dari sampel yang berhubungan. Tingkat signifikansi dalam penelitian ini 0,05 jika $p\text{-value} < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh antar dua variabel dan sebaliknya jika $p\text{-value} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak ada hubungan antar dua variabel. Penelitian ini memperoleh nilai 0,039 pada uji wilcoxon dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak dimana adanya pengaruh buku cerita bergambar berbasis digital terhadap literasi digital pada anak usai 4-5 tahun di Kecamatan Waru khususnya di Desa Kepuh Kiriman. Implementasi pada penelitian ini terlihat anak-anak yang hanya memahami akan media digital sebagai media hiburan bermain youtube setelah mereka membaca buku cerita bergambar anak mengetahui kegunaan media digital selain sebagai media hiburan, penggunaan media digital yang lebih terarah, dan memahami akan dampak dan manfaat yang timbul dari penggunaan media digital, saat membaca buku cerita bergambar cetak anak-anak kurang antusias namun saat anak-anak membaca buku cerita bergambar berbasis digital anak-anak lebih antusias dan tertarik meski beberapa anak tingkat membaca mereka masih kurang namun mereka mampu memahami isi cerita yang disampaikan dari buku tersebut melalui gambar yang disajikan dalam buku, penambahan efek membalik buku menambahkan kemenarikan anak dan

melatih koordinasi mata dan jari anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Kazakoff (2014:12) Literasi digital untuk anak usia dini dapat diartikan sebagai penggabungan antara unsur kognitif, fisik, sosial emosional dan kemampuan sosial budaya dengan tujuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi secara positif, dengan memperhitungkan dan mempertimbangkan perkembangan spesifik pada anak usia dini, seperti ketrampilan motorik halus, pengembangan pribadi dan sosial, ketrampilan eksekutif dan keaksaraan yang muncul pada anak usia dini. Meskipun media digital tidak sepenuhnya buruk untuk anak orang tua tidak menjadikan media digital sebagai media pengasuhan anak sehingga dampak buruk media digital tidak dapat dihindarkan dari anak, dan pengawasan, pendampingan dari lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat memiliki peran yang penting terhadap kecakapan literasi digital anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan proses kajian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terhadap buku cerita bergambar berbasis digital, maka dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis digital layak untuk anak usia 4-5 tahun hal ini didasarkan pada proses kajian, uji validasi, dan uji coba pengguna yang dilakukan oleh peneliti, dan media buku cerita bergambar berbasis digital juga disimpulkan afektif untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia 4-5 tahun hal ini didasarkan pada uji statistik yang dilakukan oleh peneliti yang terbatas pada 5 anak usia 4-5 tahun.

REFERENSI

- Aliagas, Cristina dan Margallo, Ana Maria. 2016. Children's Responses to the Interactivity of Storybook Apps in Family Shared Reading Events Involving the iPad. *Journal LiteracyI*. Vol. 00 (00): 1-9. DOI: <https://doi.org/10.1111/lit.12089>
- Branch, R. M. 2009. *Intruructional Design the ADDIE Approach*. New York: Spiringer. Day, Vania Maovangi dan Qodariah, Siti. "Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun". *Journal Prosiding Nasional Psikologi*. Vol. 2: 1-9
- Fauzi, Hilma. 2020. Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Pengaruh Sosial Emosi PAUD dalam Konsep Pembelajaran Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 20(1): 50-53. DOI: <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v20i1.819>
- Fithri, Diana Laily dan Setiawati, Deva Andre. 2017. Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Simetris*. Vol. 8(1): 226-230. DOI: <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>

- Fitri, Ruqoyyah, Muhammad Reza, Mallevi Agustin Ningrum. 2020. Instrumen Kesiapan Belajar: Asesmen Non-Tes Untuk Mengukur Kesiapan Belajar Anak Usia Dini dalam Prespektif Neurosains. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG)*. Vol. 1(1): 17-32. DOI: <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3011>
- Gabriella A. Sreouse and Ganea, Patricia A. 2017. Parent-Toddler Behavior and Language Differ When Reading Electronic and Print Picture Books. *Journal Frontiers in Psychology*. Vol. 8: 1-14. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00677>
- Göner, Mübecel, dkk. 2009. Examining the Views of Preschool Education Teachers on the Content, Illustrations and Physical Characteristics of the Picture Story Books Used in Education. *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences*. Vol. 1: 753-759. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.133>
- Halim, Delly dan Munthe, Ashiong Parhehan. 2019. Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 9(3): 203-216. DOI: <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2606>.
- Kazakoff, Elizabeth. 2014. Toward a Theory-Predicated Definition Digital Literacy for Early Childhood. *Journal of Youth Development*. Vol. 9(1): 1-18. DOI: <https://doi.org/10.5195/JYD.2014.71>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2014. *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta.
- Munawar, Muniroh dkk. 2019. *Keterlibatan Orang tua dalam Pendidikan Literasi Digital Anak Usia Dini*. (Online) di akses pada 06 Februari 2020.
- Mustofa dan Budiwati, B. Heni. 2019. Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now. *Jurnal Kegiatan Informasi dan Perpustakaan*. Vol. 11(1): 114-130. DOI: <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>
- Nasrullah, Ruli, dkk. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri No 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Kementerian pendidikan dan Kebudayaan).
- Purwanti, Nuri, dkk. 2018. Pengembangan Buku Digital Interaktif Analisis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Pada Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Momoditas Perkebunan dan Herbal. *Jurnal Edufortech*. Vol. 3(2): 74-84. DOI: <https://doi.org/10.17509/edufortech.v3i2.13582>
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Salehudin, Mohammad. 2020. *Literasi Digital Media Sosial YouTube Anak Usia Dini*. Vol 5(2): 106-115. DOI: <https://doi.org/10.33369/jip.5.2.106-115>
- Santoso, Singgih. 2010. *Statistik Non Parametrik*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo. Setyosari, Punaji. 2020. *Desain Pembelajaran*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suminah, Enah. 2018. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trimansyah, Bambang. 2020. *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Ummah, Rohmatul dan A. Mustadi. 2017. Developing Reflective Picture Storybook Media to Improve Students' Tolerance in Elementary Schools. *Journal Atlantis Press*. Vol. 172: 280-283. DOI: <https://dx.doi.org/10.2991/icei-17.2018.73>
- Uttal, David H, Kathryn V. Scudder, & Judy S. Deloache. 1997. Manipulative as Symbols: A new Perspective on the Use of Concrete Object to Teach Mathematics. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 18(1): 37-54.