

## Meningkatkan Literasi Anak dengan Menggunakan Media Buku Digital Berbasis Artificial Intelligence di TK Ameera Naufal Kota Tebing Tinggi

Diah Umiati Nasution<sup>1\*</sup>

TK Ameera Naufal Tebing Tinggi<sup>\*1</sup>

<sup>\*1</sup>email: diahnasution92@admin.paud.belajar.id

**Abstract:** This research aims to increase children's literacy through digital book media at the Ameera Naufal Kindergarten, Tebing Tinggi City. This research is included in the category of qualitative field research which focuses on investigating and describing conditions or phenomena that occur in the field without manipulating variables. In this context, a descriptive approach is used to highlight the benefits of artificial intelligence-based digital book media in improving the literacy skills of early childhood. This research used a qualitative approach with observation and interview techniques. This research sample involved educators and students at the Ameera Naufal Kindergarten, Tebing Tinggi City. The research results show that the use of digital book media makes it easier for educators to convey learning material and children's.

**Keywords:** Digital Books; Artificial Intelligence; Early Childhood Literacy.

### **Artikel Info**

**Received:**  
September 16, 2024  
**Revised:**  
October 27, 2024  
**Accepted:**  
December 26, 2024  
**Published:**  
January 28, 2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi anak melalui media buku digital di TK Ameera Naufal Kota Tebing Tinggi. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan kualitatif yang berfokus pada investigasi dan deskripsi kondisi atau fenomena yang terjadi di lapangan tanpa memanipulasi variable. Dalam konteks ini pendekatan deskriptif digunakan untuk menyoroti manfaat dari media buku digital berbasis artificial intelegency dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara. Sampel penelitian ini melibatkan pendidik dan peserta didik di TK Ameera Naufal Kota Tebing Tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media buku digital memudahkan pendidik

dalam menyampaikan materi pembelajaran dan kemampuan literasi anak semakin meningkat.

**Kata Kunci:** Buku Digital; Artificial Intelligence; Literasi Anak Usia Dini.

## A. Pendahuluan

Literasi merupakan hal penting yang harus dikuasai anak di zaman teknologi informasi sekarang ini. Menurut pendapat Hardianti & Alwi (2022) bahwa pengembangan literasi harus seimbang dengan perkembangan teknologi dan informasi. Karena untuk dapat mencerna teknologi informasi dan komunikasi pada zaman ini harus dengan kemampuan literasi. Menurut Aswat & Nurmaya G (2019), kemampuan literasi anak adalah kepandaian anak dalam melihat, memahami, melakukan, serta menggunakan sesuatu dengan cermat dan cerdas melalui berbagai kegiatan seperti melihat, menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Dengan demikian kemampuan literasi anak pasti ada dalam setiap aspek pengembangan. Literasi pada anak usia dini yang paling utama adalah literasi membaca dan menulis agar memiliki kesiapan dalam menempuh pendidikan pada jenjang berikutnya. Maryono dkk., (2021) berpendapat bahwa literasi secara sederhana dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam baca dan tulis untuk mengolah informasi dan pengetahuan dasar.

Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi yang semakin canggih, sekarang sudah ada Artificial Intelligence (AI) dan hampir setiap aplikasi sudah memiliki AI. Tentu saja AI dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan yang biasa disingkat menjadi AI adalah ilmu yang mengajarkan mesin untuk meniru perilaku cerdas manusia. Sistem AI diajarkan dan dilatih menggunakan program komputer yang belajar dan beradaptasi. Namun AI tidak akan pernah bisa menggantikan keahlian, pengetahuan, atau kreativitas seorang pendidik. Namun AI dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan dan memperkaya pengalaman belajar mengajar ( Panduan Google for Education tentang AI dalam Pendidikan).

Dari paparan diharapkan pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam merancang sebuah media yang menarik dikarenakan anak zaman sekarang tidak terlepas

dari yang namanya gadget. Jadi kita harus menyesuaikan minat anak sehingga gadget yang dipegangnya bukan hanya sebagai hiburan semata namun juga sarana belajar yang dirancang oleh guru terkait pembelajarannya dan dapat diakses Dimanapun anak berada. Dan tentu hasilnya akan lebih maksimal jika diawasi dan dan dibimbing oleh orang dewasa di sekitar.

Mengingat pentingnya kemampuan literasi untuk anak usia dini, maka sejak usia dini harus distimulasi agar dapat berkembang dengan maksimal dengan cara cara yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini. Untuk menguasai literasi tersebut, tentu saja anak harus dapat mengenal dan menyebutkan konsep huruf sebagai dasar keaksaraan anak untuk menerima dan mengungkap bahasa.

Namun pada kenyataannya sebagian besar anak anak sekarang sangat sulit untuk memahami konsep huruf tersebut. Dari asesmen yang dilakukan oleh guru pada awal pembelajaran, dari 25 orang anak hanya 5 orang anak yang sudah mampu mengenal dan menyebutkan konsep huruf. Sedangkan 20 orang lainnya masih kesulitan dalam mengingat. Untuk menstimulasi kemampuan peserta didik tersebut, guru merancang pembelajaran berdiferensiasi dengan pertimbangan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep huruf.

Berdasarkan hasil asesmen dan pengamatan yang telah kami lakukan, anak anak akan lebih mudah mengingat apabila menggunakan alat, bahan dan media yang menarik. Apalagi saat ini gadget sudah tidak asing lagi bagi mereka, bahkan dapat mengoperasikannya lebih lihai dibandingkan orang dewasa. Dari situasi ini maka saya tertarik membuat sebuah buku cerita digital yang dapat digunakan oleh guru-guru dalam mengenalkan konsep huruf secara sederhana namun menarik dan menyenangkan buat anak. Bukan hanya guru, namun orang tua dapat menstimulasi anaknya di rumah bahkan dimana saja berada. Anak anak juga dapat mengaksesnya sendiri tentu saja dengan pengawasan dan pendampingan orang tua atau orang dewasa di sekitarnya agar makna dan tujuan yang ingin dicapai dalam membuat buku cerita digital dengan memanfaatkan AI ini tepat sasaran dan bermanfaat bagi anak.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian lapangan (field research). Pada penelitian ini akan melihat peningkatan kemampuan anak dalam perkembangan literasi melalui buku digital dengan memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) di TK Ameera Naufal Kota Tebing Tinggi. Ini sejalan dengan pendapat (D. Satori, Komariah, 2011) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengangkat situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara nyata, dideskripsikan melalui kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisa data yang relevan diperoleh dari situasi yang dialami. Yang menjadi objek utama dalam penelitian ini adalah peserta didik TK Ameera Naufal yang berusia 4-5 tahun, selanjutnya, subjek dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan literasi anak melalui media buku digital. Dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi data diperoleh dan disajikan secara terperinci pada hasil penelitian.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **Literasi Untuk Anak Usia Dini**

Perkembangan literasi penting bagi anak usia dini sebagai kemampuan fondasi yang harus dimiliki anak sebagai persiapan untuk memasuki jenjang Pendidikan berikutnya. Sebagaimana tujuan Pendidikan anak usia dini menurut undang-undang no 20 Tahun 2003 yaitu pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan dalam jalur formal, non formal dan informal. Literasi pada anak usia dini meliputi perkembangan menerima bahasa seperti kegiatan mendengarkan cerita, menjawab pertanyaan dan memberikan pernyataan sederhana terkait cerita yang dibacakan. Mengungkap bahasa seperti kegiatan tanya jawab, berkomunikasi lisan dan mengungkapkan ide atau perasaannya dalam bentuk tulisan atau coretan. Keaksaraan yang meliputi kegiatan memegang buku, pura-pura membaca buku, membolak balikkan buku cetak atau pun non cetak, kegiatan pra menulis dan pra membaca. Tentu saja kemampuan literasi tersebut harus distimulasi sejak masa

fondasi yaitu ketika anak usia 5-6 tahun dan merupakan fase fondasi. Kemampuan fondasi ini merupakan kemampuan yang didapatkan oleh anak sebagai upaya dalam mempersiapkan untuk memasuki jenjang Pendidikan berikutnya. Literasi tidak sebatas pada keaksaraan yang berujung pada baca dan tulis saja. Pada kemampuan literasi, aspek kemampuan yang perlu dibangun juga meliputi kemampuan bertutur, pengetahuan latar, perbendaharaan kosa kata, kesadaran fonemik, dan kesadaran cetak (stewart, 2014 dalam Pusat perbukuan, 2023).

Kemampuan fondasi yang perlu dibangun pada anak usia dini juga bukan hanya kemampuan literasi dan numerasi. Ada ragam kemampuan fondasi yang perlu dimiliki anak usia dini agar dapat berkembang secara utuh, antara lain kemampuan mengelola emosi, kemandirian, kemampuan mengambil keputusan, kemampuan berbahasa dan utamanya pemaknaan terhadap belajar yang positif (BSKAP, 2023).

Penggunaan buku digital berupa buku cerita bergambar dapat memunculkan kesukaan anak terhadap buku. Apalagi ketika di dalam buku cerita digital itu disisipkan suara gurunya sehingga anak merasa selalu di dekat guru atau berhadapan dengan guru walau Ketika mempelajarinya bukan hanya di sekolah. Melalui buku digital ini diharapkan dapat menumbuhkan budaya literasi anak usia dini. Dengan banyak membaca, wawasan anak semakin meningkat, rasa ingin tahunya tinggi dan bersifat kritis. Selain itu anak akan terbiasa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta memberikan pernyataan sederhana terkait cerita yang dibacakan. Dengan demikian anak anak dapat berkomunikasi lisan dengan baik dengan guru serta dengan teman-temannya.

### **Buku Digital**

Zaman sekarang ini anak anak sudah tidak asing lagi dengan gadget, begitu juga dengan anak usia dini. Gadget sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Buku cerita digital dibuat agar dapat dilihat dan dipelajari oleh anak kapan saja dan Dimana saja dan dapat dipelajari berulang-ulang sehingga anak semakin faham dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Dalam pembahasan kali ini, buku digital yang dimaksud adalah buku cerita bergambar yang terdiri dari gambar, tulisan dan suara yang didesain sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Diharapkan melalui media buku digital ini, anak anak dapat melihatnya melalui gawai, sehingga lebih

bermanfaat bukan hanya sebagai sarana untuk melihat media social ataupun bermain game. Tentu saja dalam penggunaannya di awal media buku digital ini harus dengan pendampingan orang tua ataupun orang dewasa di lingkungan sekitar anak agar tujuan yang ingin dicapai lebih maksimal.

Menurut Kemendikbud, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, dalam pembuatan buku cerita bergambar harus memperhatikan unsur-unsur berikut yaitu : (1) Porsi gambar sangat dominan sekitar 70% -90% berisi gambar,(2) Tema yang digunakan dapat berupa realita, fantasi atau pun 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 ditampilkan, (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 konkrit dan sederhana memudahkan anak memahami namun tidak menutup kemungkinan untuk menambahkan kata-kata baru,karena perkembangan bahasa anak yang lebih maju. Pendapat ini juga dikuatkan dengan 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.

### **Artificial Intelligence**

Kemajuan teknologi yang begitu pesat saat memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, dan terutama dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dapat membantu dalam memudahkan pekerjaan sebagai pendidik misalnya dalam membuat desain pembelajaran, membuat cerita untuk anak, membuat penilaian dan lain sebagainya. Bukan hanya kepada pendidik, namun artificial intelligence juga sangat banyak manfaatnya bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu kemajuan teknologi tersebut adalah penggunaan artificial intelligence. Artificial Intelligence atau

kecerdasan buatan yang biasa disingkat menjadi AI adalah ilmu yang mengajarkan mesin untuk meniru perilaku cerdas manusia. Sistem AI diajarkan dan dilatih menggunakan program komputer yang belajar dan beradaptasi. Menurut Rich dan Knight pada Amrizal dan Aini (2013) Artificial Intelligence adalah sebuah teknologi yang dapat merancang komputer agar melakukan sesuatu yang biasanya dilakukan oleh manusia. Menurut pendapat lain, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) adalah salah satu cabang ilmu komputer yang memiliki kemampuan antara lain mesin pintar (smart machine) untuk memecahkan persoalan yang rumit dengan cara yang lebih tepat, mengerjakan pekerjaan seperti dan sebaik manusia yang dalam kerjanya dapat diarahkan sesuai keperluan manusia (Pasaribu&Wijaya, 2022). Ada juga yang berpendapat bahwa kecerdasan buatan adalah sistem yang dikembangkan dan di inovasi dalam bidang penelitian yang dimodelkan pada mesin, computer, dan artefak lain yang mungkin memiliki kecerdasan yang sama atau lebih baik dari manusia, kemampuan beradaptasi dan niat yang menampilkan pengambilan Keputusan, kognisi dan pembelajaran (Monongga dkk, 2022). Dalam penelitian kali ini, penulis memanfaatkan kecerdasan buatan dalam pembuatan media buku digital yang berbentuk cerita bergambar untuk meningkatkan literasi anak usia dini usia 5-6 tahun. Kecerdasan buatan yang dimanfaatkan adalah kecerdasan buatan dari gemini sebagai sumber dalam pembuatan ide cerita serta kecerdasan buatan dari canva sebagai sumber dalam pembuatan gambar dalam buku digital yang dibuat. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan tersebut, buku digital yang dihasilkan lebih menarik dan banyak ide yang muncul dalam pembuatannya sehingga anak anak yang melihat lebih tertarik dan pembelajarn menjadi lebih menyenangkan.

Adapun aksi yang dilakukan dalam pemanfaatan buku digital untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di TK maeera Naufal Kota Tebing Tinggi yaitu:

1. Melakukan rapat koordinasi kepala sekolah dan guru untuk pengimbasan pembuatan media buku digital

Langkah awal yang saya lakukan adalah melakukan rapat koordinasi dengan guru guru mengenai implementasi kurikulum merdeka di TK Ameera Naufal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru-guru mengetahui buku digital, potensi apa yang dimiliki oleh kepala sekolah, guru seta merencanakan program

yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru dalam pembuatan media digital.

2. Melakukan pengimbasan di komunitas belajar Aktif Bersama TK Ameera Naufal. Adapun aksi yang saya lakukan dalam pengimbasan membuat buku digital kepada guru-guru yaitu:

- a. Membuat naskah buku cerita

Dalam membuat naskah buku cerita, kami memanfaatkan artificial intelligence dari Gemini sebagai bahan referensi dalam membuat naskah yang sesuai dengan topik yang diinginkan. Ketika memanfaatkan AI ini kami juga belajar tentang cara membuat prompt yang baik agar menghasilkan sebuah tulisan yang sesuai dengan tujuan.

Ketika naskah cerita sudah didapat, guru diminta untuk memodifikasi sesuai dengan topik yang diinginkan dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.

- b. Membuat gambar dengan memanfaatkan canva for education

Untuk mengatasi masalah guru yang kurang memahami dan kurang kompeten dalam menggambar, desain canva for education menjadi salah satu alternatif untuk membuat gambar yang menarik. Pada bagian ini, guru-guru berinovasi dalam memuat gambar sesuai dengan cerita yang telah dirancang sebelumnya.

- c. Mengunggah buku digital yang telah dibuat ke book creator dan membuat suara agar buku dapat digunakan dengan interaktif.

3. **Setiap guru membuat satu buah buku cerita berdasarkan hasil pelatihan**

Setelah melaksanakan pelatihan, setiap guru diwajibkan untuk membuat satu buah buku digital yang akan diajarkan kepada peserta didik di kelas. Setiap guru membuat buku digital dengan judul yang berbeda beda sehingga menambah koleksi buku digital untuk peserta didik.

4. **Mengimplementasikan karya berupa buku digital di kelas**

Setelah selesai membuat buku digital, guru membuat perencanaan pembelajaran terkait dengan topik yang diambil dalam buku digital dan melaksanakan pembelajaran dengan media buku digital yang ditampilkan melalui infokus.

**5. Mengadakan pertemuan dengan wali murid untuk mensosialisasikan buku digital pada anak.**

Selain untuk media pembelajaran di dalam kelas, buku digital ini diharapkan dapat dipergunakan oleh orang tua untuk menstimulasi literasi dan karakter anak melalui isi cerita yang dibuat. Untuk itu, kami menghimbau kepada orang tua untuk meluangkan waktunya membacakan buku cerita kepada anak agar anak lebih faham dan kemampuan literasinya semakin meningkat. Kami juga meminta orang tua untuk memvideokan Ketika orang tua membacakan buku kepada anak sebagai dokumentasi untuk menambah semangat orang tua dalam membacakan buku cerita kepada anak

**Dampak Penggunaan Buku Digital di TK Ameera Naufal:**

Dalam pembelajaran menggunakan media buku digital ini memberikan dampak yang positif kepada peserta didik. Peserta didik lebih tertarik karena buku digital digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan terjadi proses interaktif dalam pelaksanaannya. Dengan melihat gambar, suara dan dukungan yang diberikan oleh guru, anak-anak lebih mengingat huruf yang diajarkan dibandingkan dengan kegiatan meniru yang dituliskan di buku. Selain itu buku digital yang didesain oleh guru dibagikan ke orang tua murid sehingga dapat dilihat dan diulang-ulang di rumah. Guru dan orang tua juga menjadi lebih mudah dalam menstimulasi anak mengenal huruf sebagai dasar pengembangan literasi anak dan masih banyak lagi dampaknya seperti dalam rincian berikut:

1. Mengaktifkan Komunitas Belajar Aktif Bersama TK Ameera Naufal melalui kegiatan diskusi, pelatihan dan saling berbagi praktik baik
2. Seluruh guru-guru dapat membuat buku digital dan semakin mahir dalam memanfaatkan canva for education, AI Gemini dan bookmaker
3. Kemampuan digitalisasi dan teknologi guru-guru semakin meningkat
4. Guru-guru dapat membuat dan merancang pembelajaran melalui media digital
5. Peserta didik merasa senang dan tertarik dengan media buku digital yang diajarkan oleh guru sehingga kemampuan literasinya semakin meningkat
6. Hubungan emosional anak dan orang tua semakin meningkat melalui kegiatan membaca buku digital yang dibagikan ke grup whatsapp

Dalam pembelajaran menggunakan media buku digital ini memberikan dampak yang positif kepada peserta didik. Peserta didik lebih tertarik karena buku digital digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan terjadi proses interaktif dalam pelaksanaannya. Dengan melihat gambar, suara dan dukungan yang diberikan oleh guru, anak-anak lebih mengingat huruf yang diajarkan dibandingkan dengan kegiatan meniru yang dituliskan di buku. Selain itu buku digital yang didesain oleh guru dibagikan ke orang tua murid sehingga dapat dilihat dan diulang-ulang di rumah. Guru dan orang tua juga menjadi lebih mudah dalam menstimulasi anak mengenal huruf sebagai dasar pengembangan literasi anak.

### **C. Simpulan**

Kami berharap kegiatan membuat buku digital ini menjadi motivasi bagi guru-guru untuk meningkatkan kompetensi dan pengalaman mengajar serta menciptakan media-media digitalisasi yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini.

Melalui kegiatan ini juga menjadi refleksi bagi kami bahwa dengan menggunakan media-media yang menarik dan selaras dengan perkembangan zaman, anak-anak semakin tertarik dan aktif dalam proses bermain dan belajar. Sehingga anak-anak dapat memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang positif tidak melulu untuk bermain games dan melihat media sosial yang terkadang tidak sesuai dengan umurnya.

### **D. Daftar Pustaka**

Farihatin, A. R., Ruhaena, L., & Zuhri, S. (2013). *Kegiatan membaca buku cerita dalam pengembangan kemampuan literasi dasar anak usia dini* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Farihatin, A. R., Ruhaena, L., & Zuhri, S. (2013). *Kegiatan membaca buku cerita dalam pengembangan kemampuan literasi dasar anak usia dini* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. 8-8

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Risert dan Teknologi, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. 13-14
- Khairunnisa, G. F., Alifiani, A., & Ilmi, S. (2024). Pendampingan Pemanfaatan Canva Berbasis Kecerdasan Buatan Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Madrasah Aliyah Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 2367-2377.
- Nadila, D., & Septiaji, A. (2023, October). Implementasi Kecerdasan Buatan (AI) sebagai Media Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 5, No. 5, pp. 100-104).
- Purnomosari, E., Indrawati, I., & Pirunika, S. (2022). Penerapan literasi pada anak usia 5-6 tahun sebagai upaya persiapan masuk ke jenjang SD/MI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381-3390.
- Putri, A. N., & Hasan, M. A. K. (2023). Penerapan kecerdasan buatan sebagai media pembelajaran bahasa arab di era society 5.0. *Tarling: Journal of Language Education*, 7(1), 69-80.
- 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), 115-133.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis pengembangan literasi sains anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.