



Buku Digital Berbasis Literasi pada Tema Binatang untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak

Ni Ketut Meliyani^{1*}, Didith Pramuditya Ambara², Luh Ayu Tirtayani³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 08, 2022

Revised January 10, 2022

Accepted March 23, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Buku Digital, Literasi, Binatang, TK

Keywords:

Digital Book, Literacy, Animals, Kindergarten



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

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran masih berupa buku majalah dan video-video yang terdapat di youtube. Sehingga, menyebabkan anak-anak menjadi bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa buku digital berbasis literasi untuk anak TK kelompok B. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan desain ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 1 orang ahli isi materi pelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, dan 9 anak TK kelompok B. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket/kuisisioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuisisioner. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik kualitatif dan teknik analisis statistik kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji ahli isi materi pembelajaran memperoleh persentase 90,00% (sangat baik), uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase 95,00% (sangat baik), uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 97,50% (sangat baik), uji coba perorangan memperoleh persentase 90,00% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 88,33% (baik). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa produk buku digital yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini yaitu buku digital berbasis literasi yang dikembangkan dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk mempermudah guru menyampaikan materi.

ABSTRACT

This studies was carried out because the use of learning media was still in the form of books, magazines and videos on YouTube. So, this makes children have an easily bored and less interested in participating the learning. This studies aims to created learning media in the form of literacy-based digital books for kindergarten children in group B. This studies is a type of development research that uses the ADDIE design. The subjects in this study were 1 subject matter content expert, 1 instructional design expert, 1 instructional media expert, and 9 Kindergarten B group children. The data collection methods used in this study were observation, interviews, and questionnaires. The instrument used in this study was a questionnaire. The data collection in this study used qualitative statistical analysis techniques and quantitative statistical analysis techniques. The results of this study indicate that the results of the learning material content expert test get a percentage of 90.00% (very good), the learning media expert test gets a percentage of 95.00% (very good), the learning design expert test gets a percentage of 97.50% (very good), individual trials get a percentage of 90.00% (very good), and small group trials get a percentage of 88.33% (good). So, it can be concluded that the developed of digital book product is worthy to use in the learning process. The implication of this studies is the literacy-based digital books that were developed can be used by teachers as learning media to make it easier for teachers to deliver material.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang didapatkan anak sebelum memasuki jenjang sekolah dasar. Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun dan dalam masa pertumbuhan yang pesat dan mendasar sehingga para ahli menyebut usia tersebut kedalam usia *golden age*

*Corresponding author.

E-mail addresses: meliyani.2@undiksha.ac.id (Ni Ketut Meliyani)

(Mardhotillah & Rakimahwati, 2021; Utami et al., 2021). Pada masa ini tumbuh dan kembang anak perlu diarahkan agar dapat mengembangkan fondasi dasar mereka sebelum melanjutkan pendidikan selanjutnya (Atmajaya, 2017; Dista, 2020). Hal ini dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran di PAUD dengan memberikan stimulus dan rangsangan sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Pebriana, 2017; Ni Ketut Sumiati & Tirtayani, 2021). Dalam pembelajaran di PAUD ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan pada anak, dengan metode bermain, metode bernyanyi, metode karyawisata, metode demonstrasi, metode bercakap-cakap, metode sentra dan lingkaran dan metode bercerita (Limarga, 2017; Purnamasari & Wuryandani, 2019; Rahayuningsih, 2020). Dengan metode-metode yang digunakan anak akan diberikan kegiatan yang merangsang perkembangan anak sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Metode pembelajaran PAUD merupakan cara atau prosedur yang digunakan dalam penyampaian materi atau pembelajaran kepada anak, sehingga dengan metode yang digunakan anak akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan guru kepada anak (Botutihe, 2020; Hewi & Asnawati, 2020). Metode pembelajaran diperlukannya media pembelajaran atau bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Namun kenyataan dilapangan proses pembelajaran yang dilakukan masih jarang menggunakan media atau benda-benda konkret. Terlebih dalam mengenalkan materi yang memang dirasa sulit dihadirkan secara nyata di kelas pembelajaran di Taman Kanak-Kanak masih sangat bersifat konvensional (Dewi et al., 2019; Yusnia, 2019). Kegiatan masih didominasi oleh pandangan pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal, dengan menggunakan media terbatas, yakni papan tulis, spidol, buku, dan pensil (Astuti & Istiari, 2020; Nurhayati & Rasyid, 2019; Utami et al., 2021). Sehingga proses pembelajaran lebih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan anak dan metode ceramah menjadi pilihan utama dalam pendekatan proses belajar, sehingga kurang memberdayakan anak (Alam & Lestari, 2020; Pudyastuti & Budiningsih, 2021). Pernyataan tersebut didukung berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelompok B TK Putra Budaya, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku majalah dan video-video yang terdapat di youtube, sehingga dalam proses pembelajaran dalam mengenal binatang kurang menarik dan anak-anak mudah bosan. Selain itu media-media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif sehingga anak-anak dalam belajar mengenai tema binatang kurang termotivasi dan tertarik hal tersebut disebabkan karena guru mengalami keterbatasan dalam menyediakan dan mengembangkan media-media pembelajaran dengan bantuan teknologi yang kreatif serta menarik anak didik dalam proses pembelajaran. Jika hal ini terus dibiarkan tentunya akan berdampak terhadap pengalaman anak dalam memperoleh pengetahuannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan mengembangkan buku digital. Buku digital atau e-book merupakan salah satu inovasi di era digital untuk memudahkan dalam mengakses bahan bacaan, selain itu buku digital mudah untuk dibawa kemana saja dan kapan saja (Vifih Herlina, 2019; Ni Ketut Sumiati & Tirtayani, 2021). Buku yang dapat diakses secara online maupun offline dan dapat dibaca melalui layak teknologi digital seperti komputer atau smartphone yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital (V Herlina et al., 2019; Ruddamayanti, 2019). Dengan menggunakan buku digital, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, inspiratif, menantang, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Ambarita et al., 2021; Siregar et al., 2021). Penggunaan buku digital dalam pembelajaran akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik (Khikmawati et al., 2021; Suprpto et al., 2019). Hal ini karena buku digital memiliki keunggulan yaitu materi yang terdapat dalam buku digital dapat menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif, perpaduan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi membuat buku digital menjadi menarik, dan aksesnya yang mudah membuat buku digital memiliki nilai fleksibilitas, mudah dipahami, serta menjadikan tampilannya menarik (Febrianti, 2021; Tambunan & Sundari, 2020). Agar media buku digital dapat lebih efektif digunakan akan dikombinasikan dengan berbasis literasi. Literasi merupakan kemampuan dan ketrampilan mengenai keaksaraan dan numerasi serta kemampuan untuk memecahkan permasalahan sesuai dengan tingkat kemampuannya (Akbar, 2017; Widayati et al., 2021). Secara umum literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis serta menggunakan bahasa lisan yang harus dimiliki oleh peserta didik sedari dini (Aulinda, 2020; Fajriyah, 2018; Widayati et al., 2021). Pengenalan konsep dasar literasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa anak yang sangat penting untuk dirangsang sejak usia dini meliputi pengenalan konsep membaca, menulis dan berhitung, sehingga anak tidak mengalami kesulitan untuk menyesuaikan yang diterapkan di sekolah lanjutan (Fahmi, Syabrina et al., 2020; Hidayat et al., 2021). Sehingga pengembangan buku digital yang akan dikombinasikan dengan berbasis literasi akan menjadi perpaduan yang tepat untuk merangsang pemikiran anak untuk belajar.

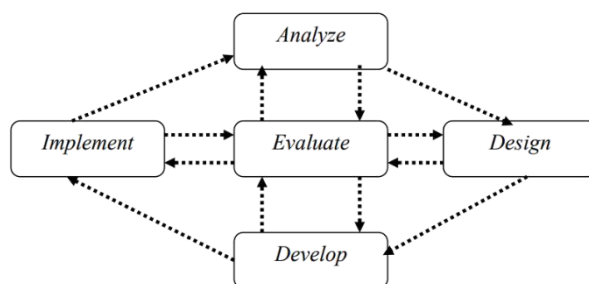
Buku digital berbasis literasi ini nantinya akan dikemas dengan tema binatang, karena tema binatang merupakan salah satu tema yang sangat penting dalam siswa mengenal binatang pada kelompok

B taman kanak-kanak. Melalui pembelajaran tema binatang ini siswa dapat lebih mengenal binatang disekitarnya serta mengetahui macam-macam binatang, tempat hidup, makanan, cara berkembang biak, dan ciri-ciri dari binatang dan siswa dapat mengelompokkan macam-macam binatang, sehingga dengan diberikannya pembelajaran mengenai binatang akan dapat menstimulus perkembangan anak yang dikembangkan merupakan sebuah buku digital berbasis literasi. Nantinya buku digital berbasis literasi tema binatang ini akan dikemas menggunakan teknologi yang dapat diakses melalui smartphone dan komputer. Buku digital ini menekankan pada penyampaian materi mengenai binatang secara umum dengan berbasis literasi yang berisikan gambar, teks, simbol serta suara.

Temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa *e-bigbook* yang dikembangkan telah memenuhi kategori kelayakan berdasarkan uji ahli dan uji coba media yang dilakukan (Komang Sukma Pertiwi, 2020; Setiyaningih & Syamsudin, 2019). Buku digital dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak (Fajrin, 2018; Fitri, 2020). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya mengembangkan buku digital, sedangkan penelitian ini mengembangkan buku digital berbasis literasi tema binatang untuk anak kelompok B Taman Kanak-kanak. Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan tersebut, karena masih kurangnya media pembelajaran yang kurang menarik dalam proses pembelajaran mengenai tema binatang, maka penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis literasi tema binatang. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan rancang bangun media buku digital berbasis literasi tema binatang yang telah teruji kelayakannya oleh para ahli dan kepraktisannya untuk digunakan dalam pembelajaran bagi anak pada kelompok B Taman kanak-kanak.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Prosuder tahapan penelitian ini yakni terdiri dari tahap analisis yaitu mencari informasi mengenai kebutuhan-kebutuhan dalam penelitian pengembangan buku digital yang dikembangkan yang meliputi analisis kebutuhan di lapangan dan juga analisis materi yang hendak digunakan, tahap desain yaitu pada tahap ini dilakukan untuk merancang ide-ide dan konsep yang telah dilaksanakan di tahapan analisis, tahap perancangan dilakukan untuk mempermudah dalam merancang gambaran mengenai tampilan dan isi dari media pembelajaran buku digital, tahap pengembangan yaitu Pada tahap ini dilakukan produksi buku digital sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan, tahap implentasi yaitu pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yakni produk yang sudah melalui tahap uji coba produk yang memperoleh hasil dengan kualitas baik dan layak digunakan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, dan tahap evaluasi yaitu pada tahap evaluasi dilakukan pengumpulan data pada setiap tahapan pengembangan produk untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang dikembangkan. Adapun bagan dari pelaksanaan prosedur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian (Tegeh, 2014)

Subjek uji coba produk pada penelitian ini terdiri dari para ahli dan anak didik. Para ahli yang dimaksud dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang ahli isi materi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, dan 1 orang ahli media pembelajaran. Sedangkan, untuk anak didik yang dimaksud dalam penelitian ini yakni anak didik TK Kelompok B yang terdiri dari 3 orang anak didik untuk uji coba perorangan dan 6 anak didik untuk uji coba kelompok kecil, yang mana anak didik yang dipilih terdiri dari anak didik yang memiliki prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah dengan jumlah yang sama rata. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode kuisoner/angket. Instrument yang digunakan berupa kuisoner. Adapun kisi-kisi instrument penilaian disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Ahli Isi Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian kompetensi dasar dan indikator
		2. Tujuan pembelajaran
2	Materi	1. Ketepatan materi
		2. Kemenarikan materi
		3. Kebenaran materi
		4. Materi mudah dipahami
		5. Kesesuaian materi dengan situasi anak
		6. Materi didukung dengan media yang tepat
3	Kebahasaan	1. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami
		2. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak didik

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Teknis	Kemudahan Menggunakan Media
2	Tampilan	Media dapat membantu pemahaman materi
3	Konsistensi dengan tema	1. Keterbacaan teks
		2. Penggunaan gambar
		3. Kualitas tampilan
		4. Media dapat menarik perhatian anak

(Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Tujuan	1. Kejelasan tujuan pembelajaran
		1. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya
2	Strategi	2. Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri
		3. Pembelajaran dapat memotivasi anak
		4. Penyampaian materi menarik
3	Evaluasi	1. Kejelasan tujuan pembelajaran
		2. Diberikan evaluasi untuk mengingat pembelajaran sebelumnya

(Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Produk

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1. Kemenarikan media pembelajaran
		2. Kemudahan penggunaan media
2	Gambar	1. Kesesuaian gambar dengan materi
		1. Penggunaan ukuran huruf yang sesuai
3	Teks	2. Penggunaan jenis huruf yang sesuai
		3. Keterbacaan teks
4	Materi	1. Materi mudah dipahami
		2. Tujuan pembelajaran mudah dipahami
		3. Materi yang disampaikan menarik
5	Evaluasi	1. Memberikan umpan balik
		2. Kesesuaian pesan

(Suartama, 2016)

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Data yang didapatkan dari penelitian ini kemudian di analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan hasil data atau angket yang berupa kritikan, masukan, tanggapan, dan saran dari perbaikan para pakar ahli.

Sedangkan, teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengelola data yang diperoleh berupa skor yang diperoleh melalui penyebaran kusioner kepada subjek penelitian. Data yang diperoleh melalui angket dari masing-masing subjek akan dianalisis menggunakan skala Likert dan hasil analisis dari data yang didapat kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Setelah memperoleh skor yang didapatkan melalui angket dibuat dalam bentuk persentase respon dari masing-masing subjek dengan kriteria yang digunakan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini membahas dua hal pokok yakni mendeskripsikan rancang bangun media buku digital berbasis literasi tema binatang untuk anak kelompok B taman kanak-kanak, dan mendeskripsikan validitas produk media buku digital berbasis literasi tema binatang untuk anak kelompok B taman kanak-kanak. Rancang bangun pengembangan buku digital ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama yakni tahap analisis. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan dalam pembelajaran, dan mengetahui media buku digital. Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis diantaranya menganalisis kebutuhan di lapangan dalam pembelajaran, menganalisis materi, dan menentukan KD dan Indikator pembelajaran. Tahap analisis dilakukan dengan melaksanakan wawancara dengan guru kelompok B3 di TK Putra Budaya. Dari hasil wawancara diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media cetak dan video yang tersedia di youtube, sehingga anak tidak tertarik dalam proses pembelajaran dan cepat merasa bosan. Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, maka dipilih Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pembelajaran yang dibutuhkan anak agar lebih mudah dipahami. Tujuannya yaitu agar media yang dikembangkan dapat membantu membelajarkan anak sesuai dengan kompetensi dalam suatu pembelajaran. Kompetensi dasar dan indikator yang digunakan disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Jabaran Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	a. Menyebutkan benda-benda yang ada di sekitarnya (menyebutkan nama-nama hewan yang ada disekitarnya) b. Menunjukkan keterlibatan dengan lingkungan alam (meniru suara/gerak hewan secara sederhana)
2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Terbiasa dengan aktivitas eksploratif/ menyelidiki (aktif bertanya, mencoba)
3	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menceritakan gambar yang ada dalam buku
4	Mengenal keaksaraan awal	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis)

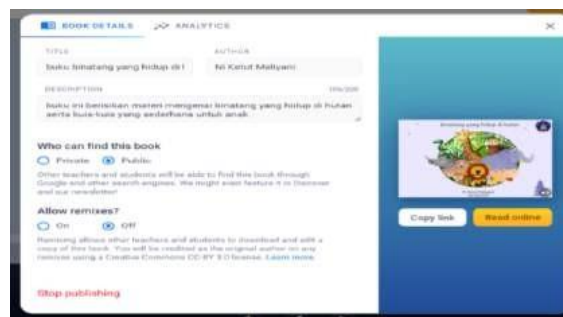
Tahap kedua yakni tahap desain. Pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan. Tahap perancangan sangat penting dilakukan agar pada tahap pengembangan buku digital dapat dilaksanakan dengan mudah karena telah memiliki perancangan dan perencanaan yang jelas. Perancangan buku digital meliputi menentukan Hardware dan Software, perancangan Flowchart, perancangan *Storyboard*, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan menyusun Instrumen Penilaian Produk. Tahap ketiga yakni tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan buku digital sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari penyusunan materi pada media dan mendesain gambar pada media berupa background, icon-icon, teks dan gambar yang sesuai dengan media yang dikembangkan, proses perekaman dubbing terkait materi yang disampaikan pada media yang dikembangkan dengan menggunakan bantuan aplikasi perekam suara pada handphone, proses pembuatan produk dengan menggunakan bantuan aplikasi *BookCreator*, proses publishing yang dilakukan melalui aplikasi *bookcreator*, dan melaksanakan uji coba produk oleh para ahli yaitu, ahli isi materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan secara luring dengan jumlah anak terbatas dikarenakan terkendala oleh situasi pandemi covid-19. Adapun hasil pengembangan buku digital ini disajikan pada [Gambar 2](#), [Gambar 3](#), dan [Gambar 4](#).



Gambar 2. Hasil Perancangan isi Media



Gambar 3. Penambahan Gambar pada Media



Gambar 4. Proses Publishing Media Buku Digital

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu penerapan media pembelajaran buku digital berbasis literasi tema binatang yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran di dalam kelas. Namun, karena penelitian berlangsung pada masa pandemi covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Maka dari itu, tahap ini hanya dapat dilaksanakan pada uji coba perorangan dan kelompok kecil yang berjumlah 3 orang anak untuk uji perorangan dan 6 orang anak untuk uji kelompok kecil pada anak kelompok B di TK Putra Budaya. Tahap kelima yaitu evaluasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan data dari setiap tahapan pengembangan produk untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan untuk mengevaluasi dan menghindari kesalahan pada hasil akhir produk. Setelah produk selesai dikembangkan maka selanjutnya dilaksanakan kegiatan uji kelayakan produksi. Uji kelayakan dari produk buku digital berbasis literasi yang dikembangkan dilakukan dengan menyebarkan kuisioner. Uji kelayakan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan jika diterapkan dalam pembelajaran. Hasil uji kelayakan pengembangan media buku digital berbasis literasi tema binatang menurut para ahli dan uji coba produk disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Presentase Hasil Uji Kelayakan Media Buku Digital Berbasis Literasi Tema Binatang

No	Subjek Uji Coba	Hasil Uji Kelayakan (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Materi Pembelajaran	90,00%	Sangat baik
2	Uji Ahli Media Pembelajaran	95,00%	Sangat baik
3	Uji Ahli Desain Pembelajaran	97,50%	Sangat baik
4	Uji Coba Perorangan	90,00%	Sangat baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	88,33%	Baik

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil uji kelayakan dari pengembangan media buku digital berbasis literasi tema binatang memperoleh persentase skor sangat baik. Sehingga, dari hasil uji kelayakan produk dapat disimpulkan bahwa media buku digital berbasis literasi tema binatang layak digunakan dalam proses pembelajaran pada tingkat taman kanak-kanak. Selain itu, dari hasil pelaksanaan uji kelayakan produk juga terdapat masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh para ahli yang bersifat membangun guna menjadikan produk yang dikembangkan agar lebih baik lagi dan dapat disempurnakan lagi. Adapun masukan, saran, dan komentar yang diberikan disajikan dalam Tabel 7.

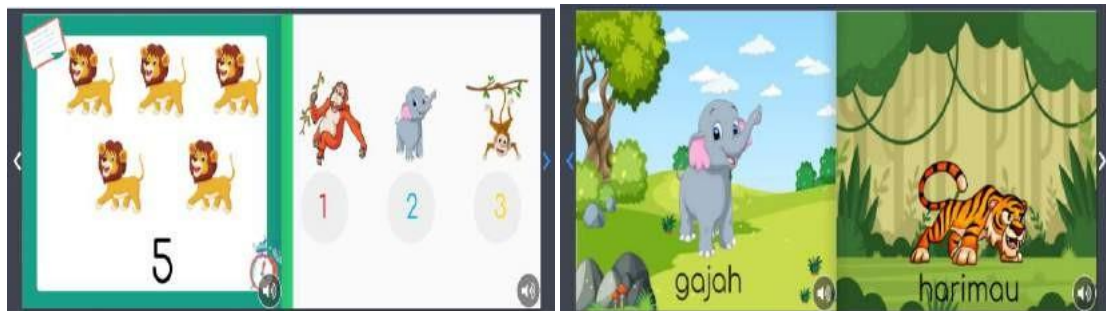
Tabel 7. Masukan, Komentar, Revisi Media

No	Subjek	Komentar	Revisi
1	Ahli isi materi pembelajaran	Perbaiki RPPH agar lebih sistematis dan disesuaikan dengan media	RPPH yang digunakan diperbaiki agar lebih sistematis dan menyesuaikan dengan media
2	Ahli media pembelajaran	Tampilan warna dan variasi pada latar belakang disesuaikan dengan gambar, sehingga kelihatan lebih kontras dan lebih menarik	Memperbaiki latar belakang agar sesuai dengan gambar
3	Ahli desain pembelajaran	Tambahkan slide profil dari mahasiswa dan dosen pembimbing di halaman akhir	Menambahkan halaman baru berisikan profil mahasiswa dan dosen pembimbing di halaman akhir
4	Uji coba perorangan	Media buku digital menarik dan bagus	-
5	Uji coba kelompok kecil	Media menarik belajar menjadi seru	-

Adapun media buku digital berbasis literasi yang dihasilkan setelah dilakukannya revisi disajikan pada [Gambar 5](#), [Gambar 6](#), dan [Gambar 7](#).



Gambar 5. Tampilan Cover Buku Digital



Gambar 6. Tampilan Isi Buku Digital



Gambar 7. Tampilan Penutup dan Profil

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku digital berbasis literasi tema binatang. Buku digital ini dibuat untuk membantu guru dan anak didik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan data hasil uji validitas yang telah dilaksanakan, pengembangan media buku digital berbasis literasi tema binatang menunjukkan kualifikasi yang sangat baik dari penilaian oleh para ahli, dan hasil uji coba produk kepada siswa sehingga media buku digital yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pengembangan buku digital menggunakan model pengembangan yang tepat dan sistematis yaitu model ADDIE yang melewati beberapa tahap seperti tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan terakhir evaluasi yang membuat pengerjaan buku digital menjadi terstruktur sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam proses pengembangan sejak awal. Selain itu, media buku digital layak digunakan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor lainnya seperti kesesuaian materi, kejelasan bahasa, dan kemenarikan produk.

Ditinjau dari aspek isi materi pembelajaran media buku digital berbasis literasi berada pada kualifikasi sangat baik. Dibuktikan dari hasil validitas oleh ahli isi materi pembelajaran memperoleh hasil sebesar 90,00%. Persentase tersebut diperoleh karena media buku digital yang dikembangkan sudah memperhatikan beberapa aspek yang terkait dengan isi materi pembelajaran seperti aspek kurikulum, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi yang disajikan pada media telah sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan anak usia dini. Buku digital yang dikembangkan dalam aspek kurikulum telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, serta kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek materi buku digital yang dikembangkan sudah memuat ketepatan materi, kemenarikan media, kesesuaian media dengan tema, mudah dipahami, kesesuaian dengan situasi anak, materi didukung media yang tepat, materi disusun dengan bahasa yang jelas, dan media dapat meningkatkan motivasi belajar. Pada aspek kebahasaan buku digital yang dikembangkan telah menggunakan bahasa yang mudah dipahami, bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak, dan penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten. Sedangkan, pada aspek evaluasi media buku digital yang dikembangkan sudah memperhatikan kesesuaian evaluasi dengan materi yang telah disampaikan. Pengembangan media harus memperhatikan kesesuaian materi yang ditampilkan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep dan teori serta penggunaan tata bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar terciptanya media yang layak dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Sinta et al., 2021; N. K Sumiati & Tirtayani, 2021). Materi yang disajikan pada media sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan anak usia dini merupakan suatu hal yang menarik bagi anak sehingga nantinya anak dapat menemukan hal-hal baru dari ketertarikannya dalam mengikuti pembelajaran (Diantari & Agung, 2021; Fajri et al., 2022). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa kesesuaian dan kejelasan indikator, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa, serta kesesuaian evaluasi dalam penggunaan media akan berdampak positif terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari aspek media pembelajaran media buku digital berbasis literasi berada pada kualifikasi sangat baik. Dibuktikan dari hasil validitas oleh ahli media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 95,00%. Persentase tersebut diperoleh karena media buku digital yang dikembangkan ditampilkan dengan desain yang menarik baik dari segi desain, background, pemilihan gambar hingga tulisan. Buku digital yang dikembangkan menggunakan gambar dan warna-warna yang mencolok yang sesuai dengan karakteristik dari anak usia PAUD. Selain itu, keseimbangan komposisi warna dengan gambar serta tulisan membuat buku digital yang dikembangkan terlihat menarik. Keseimbangan antara teks dan gambar yang mendukung dan memperjelas dari isi materi yang dijelaskan, keindahan gambar, dan kejelasan dubing atau soundeffect yang sangat baik dapat menumbuhkan ketertarikan siswa sehingga akan berdampak positif bagi hasil belajar siswa (Angga et al., 2020; Dwiqi et al., 2020). Gambar, audio yang dirancang dengan menarik, beragam, serta sesuai dengan perkembangan anak mampu menjadikan anak semangat belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar (Sinta et al., 2021; N. K Sumiati & Tirtayani, 2021). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa media dengan tampilan yang dibuat dengan memperhatikan karakteristik anak akan membuat anak merasa tertarik untuk menggunakannya.

Ditinjau dari aspek desain pembelajaran media buku digital berbasis literasi berada pada kualifikasi sangat baik. Dibuktikan dari hasil validitas oleh ahli desain pembelajaran memperoleh hasil sebesar 97,50%. Persentase tersebut diperoleh karena media buku digital yang dikembangkan sudah memperhatikan kesesuaian, ketepatan, dan kejelasan materi, tujuan, kompetensi dasar, indikator dan strategi pembelajaran. Kejelasan dan kesesuaian materi, tujuan, kompetensi dasar, indikator dan strategi pembelajaran pada buku digital ini dapat dilihat dari penyampaian materi yang menarik, adanya apersepsi mengingat pengetahuan sebelumnya, penyampaian materi sesuai karakteristik anak dan memberikan

motivasi. Kejelasan dan kesesuaian materi media dengan KD, Indikator maupun tujuan adalah suatu hal yang sangat penting dari pengembangan media pembelajaran yang berkualitas dan layak diterapkan pada pembelajaran siswa (Pratiwi & Wiarta, 2021; Sukarini et al., 2021). Pemilihan berbagai aspek dalam tampilan buku yang konsisten dapat mempermudah siswa untuk lebih paham terkait materi yang sedang dipelajari sehingga berdampak baik pada proses pembelajaran (Putriningsih & Putra, 2021; Siwi & Setiawan, 2021). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dengan memperhatikan desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan anak menyebabkan anak merasa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Ditinjau dari hasil uji coba produk media buku digital berbasis literasi pada uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik dengan hasil validitas memperoleh persentase sebesar 90,00% dan untuk uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi baik dengan hasil validitas memperoleh persentase sebesar 88,33%. Perolehan kualifikasi ini dikarenakan media buku digital yang dikembangkan dapat menarik minat dan perhatian anak untuk membaca dan mendengarkan materi dari media buku digital yang dikembangkan. Buku digital yang dikembangkan menyajikan siswa gambar yang menarik yang dikemas dengan background berwarna dan adanya penjelasan pada setiap gambar sehingga menyebabkan siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Buku digital yang dikembangkan selain memaparkan materi mengenai binatang juga terdapat beberapa pertanyaan sederhana dan juga video yang berisikan lagu mengenai binatang, sehingga anak tidak mudah bosan. Anak merasa tertarik belajar jika menggunakan media pembelajaran yang berwarna atau dapat menarik perhatiannya (Kartini et al., 2020; Suroiha et al., 2021). Penggunaan buku digital dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran (Khikmawati et al., 2021; Santoso et al., 2019). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa buku digital berbasis literasi dapat menarik perhatian dan minat anak sehingga anak merasa tertarik untuk belajar.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa media buku digital berbasis literasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bagi anak didik. Hal tersebut disebabkan karena media buku digital berbasis literasi memiliki beberapa kelebihan yaitu media ini mudah untuk diakses, buku digital berbasis literasi memiliki gambar, audio, dan video dalam pemaparan materinya sehingga dapat mempermudah anak dalam belajar mengenai binatang, dan dapat menambah motivasi anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, buku digital juga bermanfaat dapat menyajikan materi yang menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi, serta adanya nilai fleksibilitas, mudah dipahami, dan memiliki tampilan menarik (Febrianti, 2021; Tambunan & Sundari, 2020). Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan buku digital dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak (Fajrin, 2018; Fitri, 2020). Selain itu, penelitian lainnya juga mengatakan bahwa *e-bigbook* yang dikembangkan telah memenuhi kategori kelayakan berdasarkan uji ahli dan uji coba media yang dilakukan (K. S Pertiwi, 2020; Setiyaningsih & Syamsudin, 2019). Berdasarkan hasil penelitian dari dua penelitian relevan tersebut pengembangan buku digital berbasis literasi tema binatang untuk anak didik di bangku taman kanak-kanak belum pernah dikembangkan sebelumnya sehingga hasil penelitian ini menjadi kebaruan penelitian dalam bidang pengembangan media untuk anak taman kanak-kanak. Selain itu, hasil penelitian ini dan hasil penelitian relevan menunjukkan bahwa media buku digital berbasis literasi layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran atau tambahan materi dalam pelaksanaan pembelajaran karena media ini dapat menumbuhkan antusias dan ketertarikan anak dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kontribusi dari adanya penelitian ini yaitu hasil produk dalam penelitian ini dapat digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ataupun diakses dirumah oleh orangtua siswa, sehingga hasil kegiatan penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yaitu minimnya penelitian mengenai pengembangan buku digital sehingga penelitian ini menjadi salah satu penelitian yang mengkaji mengenai pengembangan media dalam pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yaitu buku digital ini membutuhkan jaringan dalam mengaksesnya, sehingga penulis merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang mudah untuk diakses oleh semua kalangan. Temuan-temuan yang didapatkan dari penelitian ini menghasilkan implikasi penelitian yaitu buku digital dapat dijadikan sebagai variasi media pembelajaran disekolah yang layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Hasil validasi produk media buku digital berbasis literasi tema binatang secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik sehingga media buku digital berbasis literasi tema binatang layak dan valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media buku digital berbasis literasi tema binatang

dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian siswa nantinya dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, A. (2017). Membudayakan Literasi Dengan Program 6M Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1093.g2690>.
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2020). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>.
- Ambarita, C., Simanullang, R., & Sirait, D. (2021). *The Development of E-Book-Problem Based Learning Media*. 1–5. <https://doi.org/10.4108/eai.31-8-2021.2313720>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31. <https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>.
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15550>.
- Botutihe, S. N. (2020). Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Gorontalo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 883–891. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.481>.
- Dewi, A. C., Hapidin, & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136>.
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176–185. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- Dista. (2020). Manajemen Pendirian Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus Di TK Fastrack Funschool Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 101–111. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.22582>.
- Dwiyi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Fahmi, Syabrina, M., Sulistyowati, & Saudah. (2020). Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 931–940. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>.
- Fajri, J. N., Edwita, & Suntari, Y. (2022). Pengembangan Buku Digital Muatan Pelajaran IPS berbasis Mobile Learning pada Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1219–1228. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1918>.
- Fajrin, O. A. (2018). Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 85–91. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2353>.
- Fajriyah, L. (2018). Pengembangan Literasi Emergen Pada Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 165–172. <https://doi.org/10.21070/piccrs.v1i3.1394>.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–115. <https://doi.org/10.33603/v4i2.5354>.
- Fitri, N. D. (2020). Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 471. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>.
- Herlina, V., Yarmi, G., & Yuliati, S. R. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Digital Berbasis Literasi Digital pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Dinamika Bahasa Sekolah Dasar*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.21009/DSD.XXX>.
- Herlina, Vifih. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Digital Berbasis Literasi Digital pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Dinamika Bahasa Sekolah Dasar*, 1(1), 1–13.

- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158–167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>.
- Hidayat, L. F., Nandiyanto, A. B. D., Kurniawan, T., & Bilad, M. R. (2021). The Literacy Habituation To Grow Early Childhood Language Skills Through Picture Story Books in Early Childhood Education. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.26874/jakw.v2i2.134>.
- Kartini, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema binatang untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33879>.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., & Susilo, A. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>.
- Limarga, D. M. (2017). Penerapan metode bercerita dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD*, 3(1), 86–104. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i1p86-104.320>.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>.
- Nurhayati, F., & Rasyid, H. (2019). Implementation of Outdoor Games to Improve 4-5 Year Old Childrens Number Sense. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.133>.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Pertiwi, K. S. (2020). Hasil Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media E-Bigbook. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 156. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27335>.
- Pertiwi, Komang Sukma. (2020). Hasil Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media E-Bigbook. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 156–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27335>.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>.
- Pudyastuti, A. T., & Budiningsih, C. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran E-Learning pada Guru PAUD Selama Pandemic Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1667–1675. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.873>.
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>.
- Rahayuningsih, S. (2020). Animation media of animal husbandry thematic science learning to stimulate scientific attitude in early childhood. *International Journal of Scientific and Technology Research*. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959> Article Metrics.
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750/2550>.
- Santoso, A. G., Maryono, D., & Sucipto, T. L. A. (2019). Zmart Photoshop: Buku Digital Sebagai Media Penunjang Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital Siswa Kelas Xi Jurusan Multimedia di SMK N 1 Karanganyar. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 2(2), 60–74. <https://doi.org/10.20961/joive.v2i2.35742>.
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19–28. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p19-28>.
- Sinta, N. A. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 211–219. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.35919>.

- Siregar, B. H., Kairuddin, Mansyur, A., & Siregar, N. (2021). Development of Digital Book in Enhancing Students' Higher-Order Thinking Skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1819(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012046>.
- Siwi, E. F., & Setiawan, Y. (2021). Pengembangan Buku Cegahan IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2220–2230. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1157>.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran. *Universitas Pendidikan Ganesha*, January 2016, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.
- Sumiati, Ni Ketut, & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 124–130. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i2.4089>.
- Suroiha, L., Dewi, G. K., & Wibowo, S. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 516–523. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1856>.
- Tambunan, L. R., & Sundari, E. (2020). Pengembangan Buku Digital Pada Materi Persamaan Garis Singgung Lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1184. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3084>.
- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, E. (2021). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654–664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.