
**IMPLEMENTASI BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS CANVA UNTUK
MENGENALKAN LITERASI DIGITAL DI PAUD PELANGI KOTA JAMBI**

Olivia Nur Rohmah¹, Sinta Maharani², Diva Grasiella Haloho³, Filda Ulandari⁴, Sri Indriani Harianja⁵.

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Universitas Jambi)

E-mail: olivianurrohmah268@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan literasi digital pada anak usia dini. Anak-anak yang ikut terlibat dalam kegiatan ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di PAUD Pelangi Kota Jambi yang berjumlah 18 orang anak. Kegiatan pengabdian ini berupa implementasi buku cerita digital, kuis, dan permainan berbasis aplikasi canva. Implementasi ini dilakukan melalui beberapa tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan pengamatan tim diketahui bahwa buku cerita digital berbasis aplikasi canva ini berdampak positif pada minat belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seperti mendengar buku cerita, kuis dan permainan dalam proses belajar di kelas. Selain itu juga berdampak positif pada pengetahuan literasi digital anak di PAUD Pelangi Kota Jambi. Sehingga, diharapkan dengan adanya implementasi buku cerita digital berbasis canva dapat digunakan kembali dan dilanjutkan oleh guru-guru di PAUD Pelangi Kota Jambi.

Kata kunci: Implementasi, Buku cerita digital, Literasi digital

ABSTRACT

This community service activity aims to introduce digital literacy to early childhood. All 18 children aged 5-6 at the Pelangi Early Childhood Education (PAUD) in Jambi City participated in this activity. The community service activity involved implementing digital storybooks, quizzes, and games based on the Canva app. This implementation was carried out through several stages: planning, implementation, and evaluation. Based on team observations, it was found that the Canva-based digital storybooks had a positive impact on children's interest in learning activities such as listening to storybooks, quizzes, and games during classroom learning. Furthermore, they also positively impacted children's digital literacy knowledge at Pelangi Early Childhood Education (PAUD) in Jambi City. Therefore, it is hoped that the implementation of the Canva-based digital storybooks will be reused and continued by teachers at Pelangi Early Childhood Education (PAUD) in Jambi City.

Keywords: Implementation, Digital storybooks, Digital literacy

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Saat usia ini tahap perkembangan dan pertumbuhan anak seperti fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa berkembang dengan sangat cepat. Dengan ini pendidik serta orang tua memiliki peran penting dalam merancang dan memberikan pengalaman belajar yang mampu menstimulasi, membimbing, serta mengasuh anak secara tepat. Ardiana (2022) menegaskan bahwa melalui kegiatan pembelajaran yang terarah dan sesuai kebutuhan dapat menstimulasi kreativitas anak yang berkembang secara optimal dan menjadi dasar bagi proses belajar selanjutnya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di PAUD harus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Di era modern saat ini, anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang didominasi oleh kemajuan teknologi digital. Hampir seluruh aktivitas sehari-hari mereka seperti bermain dan belajar hingga mendapatkan informasi sederhana kini melibatkan teknologi digital, sehingga literasi digital menjadi kebutuhan dasar yang harus dimiliki anak. Namun dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital

dalam pembelajaran masih belum berjalan secara optimal. Anak-anak lebih sering menggunakan perangkat digital hanya sebagai media hiburan, bukan sebagai media edukatif yang dapat mendukung pengetahuan pembelajaran.

Secara umum literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital, alat komunikasi, dan internet dalam proses mencari, menggunakan dan menghasilkan informasi dengan tepat. Novitasari & Fauziddin (2022) mengatakan bahwa literasi digital adalah pemahaman dan kemampuan dalam menggunakan media digital, perangkat komunikasi atau jaringan untuk mencari, menilai, memanfaatkan menciptakan informasi, dan menggunakannya secara sehat, bijaksana, cerdas, dan teliti sesuai dengan peraturan hukum demi membangun komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Pada lingkup anak usia dini, literasi digital dapat dipahami sebagai proses pengenalan teknologi yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, dan bahasa.

Pada umumnya literasi masih dipahami sebatas kemampuan membaca dan menulis. Seiring perkembangan zaman, arti literasi menjadi jauh lebih luas. Menurut Yunita & Watini (2022) menyatakan bahwa literasi kini mencakup kemampuan menggunakan bahasa dan berbagai media termasuk gambar dan video untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, dan melihat hingga mengekspresikan serta menerapkan ide-ide dalam aktivitas sehari-hari. Berdasarkan kerangka kurikulum dan struktur kurikulum 2013 untuk PAUD dalam Kompetensi Inti (KI-3) menegaskan bahwa teknologi merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikenalkan kepada anak secara bertahap (Suminah, 2018). Untuk itu diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan sebagai media pengenalan literasi digital ramah anak agar mendorong minat membaca mereka.

Aplikasi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini adalah Canva, yang dikenal memiliki tampilan menarik dan atraktif. Saat dipakai untuk bermain, aplikasi ini membuat proses belajar terasa lebih seru dan menyenangkan. Media yang dapat digunakan untuk mengenalkan literasi digital kepada anak adalah buku cerita digital. Rizkiyah (2022) menyatakan bahwa buku cerita bergambar biasanya menjadi buku pertama yang dikenalkan kepada anak, anak mulai mengenal dunia dan belajar membaca dengan mendengar orang dewasa membacakan buku bergambar untuk mereka. Melalui permainan yang dirancang secara tepat, anak tidak hanya terlibat secara aktif tetapi juga memperoleh kesempatan untuk belajar sambil bermain dalam lingkungan digital yang aman dan mendukung. Sejalan dengan ini Sumiati & Tirtayani (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran berupa buku cerita audio visual digital dinilai baik, desain media dan materi yang disajikan termasuk gambar dan audio yang menarik dan sesuai perkembangan diharapkan dapat meningkatkan antusiasme belajar anak. Ningrum et al., (2024) menegaskan bahwa literasi digital membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak. Oleh karena itu, permainan yang terstruktur dengan baik menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung, di mana anak dapat berinteraksi tanpa tekanan, berlatih menggunakan teknologi

dengan percaya diri, serta mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, dan kemandirian secara bertahap.

Buku cerita digital tidak hanya merupakan bentuk hiburan, tetapi juga membantu anak-anak belajar secara interaktif. Dengan gambar yang menarik, cerita yang mudah dipahami, dan audio yang mendukung anak-anak dapat mempelajari literasi digital sejak dini dengan cara yang menyenangkan. Selain itu juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak, dan memperluas kosakata, serta memudahkan mereka memahami alur cerita. Oleh karena itu, buku cerita digital merupakan pilihan pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi terkini. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik, mudah digunakan, dan dekat dengan dunia anak. Amalia dalam Nurkhasyanah et al., (2024) berpendapat bahwa buku bercerita bergambar mampu menyampaikan pesan-pesan edukatif dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak-anak lebih mudah menerima informasi. Diharapkan dengan penggunaan buku cerita digital dapat membantu membangun fondasi yang lebih kuat dan berkelanjutan bagi pengetahuan literasi digital anak usia dini.

Dalam pembuatan buku cerita literasi digital ini, cerita bergambar tidak hanya sekedar ditampilkan, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif untuk membuat anak lebih tertarik dan aktif dalam belajar. Salah satu fitur tersebut adalah penambahan kuis dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan jalannya cerita. Kuis dibuat sesuai dengan jalannya isi cerita, sementara permainan seperti maze dan puzzle dirancang agar menyenangkan sekaligus mendukung proses pembelajaran. Girsang & Tarihoran (2024) berpendapat bahwa kuis yang dirancang dengan cara kreatif dan interaktif mampu membuat anak-anak jauh lebih bersemangat untuk belajar. Pengemasan yang menarik tidak hanya membangun minat mereka, tetapi juga membantu memastikan bahwa kuis tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Gamifikasi dalam pembelajaran bukanlah konsep baru melainkan salah satu prinsip pembelajaran di PAUD. Menurut Sari & Alfiyan (2023) menyatakan dalam ranah literasi digital, penyesuaian permainan bisa dijadikan cara yang menarik untuk mengasah pemahaman siswa tentang konsep literasi digital serta memperbaiki kemampuan praktis mereka dalam memanfaatkan teknologi digital. Kurnia et al., (2022) menyatakan permainan maze adalah sebuah permainan yang mendorong anak untuk menelusuri dan menemukan jalur yang tepat guna mencapai sebuah tujuan atau objek tertentu. Permainan sederhana ini, membantu melatih kemampuan berfikir fokus dan daya ingat. Selain permainan maze, ada juga bentuk permainan lain yang sangat bermanfaat dalam mendukung proses belajar anak usia dini, yaitu puzzle. Puzzle adalah permainan yang bersifat edukatif yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan (Fadillah dalam Khoerunnisa et al, 2023). Permainan ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu merangsang kemampuan berpikir anak melalui aktivitas mengamati dan menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan. Puzzle juga membantu menumbuhkan kesabaran, ketekunan, dan konsentrasi

karena anak perlu menemukan potongan yang tepat hingga gambar terbentuk dengan sempurna. Dengan penggunaan permainan edukatif berbentuk puzzle, hal ini bisa menjadi jalan keluar untuk mengatasi masalah dalam meningkatkan perkembangan keterampilan motorik halus anak.

Tujuan dari implementasi kegiatan ini adalah untuk mengenalkan literasi digital pada anak usia dini dan memotivasi minat membaca melalui media buku cerita digital. Selain itu dapat menstimulasi perkembangan bahasa dan kosakata anak, memperkenalkan teknologi secara positif, dan bertahap sesuai dengan perkembangan, serta membiasakan anak menggunakan perangkat digital secara aman, sehat, dan terarah.

METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memastikan proses implementasi buku cerita digital berbasis canva dapat berlangsung secara sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan anak di PAUD Pelangi Kota Jambi. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan melibatkan guru, peserta didik, serta tim pelaksana pengabdian, sehingga kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan media digital baru, tetapi juga mengenalkan keterampilan literasi digital anak. Selanjutnya, agar pelaksanaan implementasi berjalan efektif, rangkaian kegiatan ini dibagi ke dalam beberapa tahapan.

Tahapan pertama adalah perencanaan, tahapan ini dilakukan untuk memastikan seluruh komponen kegiatan siap dilaksanakan sehingga proses implementasi dapat berjalan optimal. Pada tahap ini, tim menyiapkan desain media pembelajaran berupa buku cerita digital berbasis canva yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun, baik dari segi tampilan visual, alur cerita, maupun pemilihan bahasa. Selanjutnya, koordinasi awal dilakukan dengan PAUD Pelangi untuk menyelaraskan tujuan kegiatan, mengidentifikasi kebutuhan sekolah, dan menentukan jadwal pelaksanaan yang tepat. Selain itu, tim juga menyiapkan berbagai perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan speaker sebagai sarana utama untuk menampilkan dan menjalankan media pembelajaran digital selama kegiatan.

Tahapan kedua adalah pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat kepada guru tentang cara penggunaan media digital dan langkah-langkah sederhana dalam menampilkan buku cerita digital di dalam kelas. Kemudian tim juga memberikan pemahaman kepada anak cara menggunakan media buku cerita digital dengan baik dan benar. Setelah itu, buku cerita digital mulai digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengamatan gambar, mendengarkan alur cerita, menjawab kuis, dan memainkan permainan untuk pemahaman anak. Selama proses pembelajaran, anak-anak diajak berinteraksi langsung dengan media, baik dengan melihat tampilan visual maupun menanggapi pertanyaan yang diajukan. Tim juga mengamati perilaku, dan

kemampuan anak dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mampu mendukung pengetahuan mereka.

Tahap terakhir adalah evaluasi, tahap ini dilakukan untuk menilai efektivitas penerapan buku cerita digital dalam meningkatkan partisipasi belajar di PAUD Pelangi. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, di mana tim menilai keterlibatan anak dalam pembelajaran, kemampuan mereka memahami isi cerita, dan respons mereka terhadap penggunaan media digital. Tim kemudian mengajak anak-anak untuk merefleksikan pembelajaran pada hari itu. Kemudian hasil observasi dan refleksi ini menentukan keberhasilan kegiatan dan menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan program pengabdian masyarakat di masa mendatang.

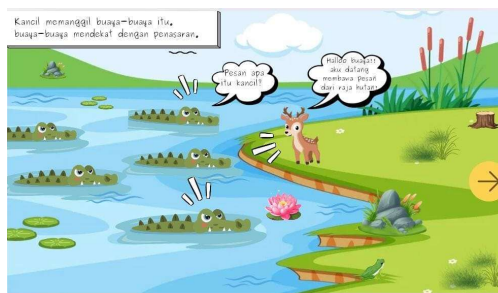
HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di PAUD Pelangi Kota Jambi. Peserta yang ikut terlibat dalam kegiatan ini berusia 5-6 tahun dengan jumlah 18 orang anak. Kemudian kepala sekolah yang ramah memberi kesempatan tim untuk melaksanakan implementasi media pembelajaran berupa buku cerita digital dengan penuh tanggung jawab. Selain itu, peran aktif dari peserta didik menjadikan kami lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan ini. Implementasi ini dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu pertama kegiatan mendengarkan buku cerita, kedua menjawab kuis, dan terakhir bermain permainan yang terdiri dari *maze* dan *puzzle*.

Kegiatan pertama yaitu membaca dan menyimak buku cerita digital. Pada kegiatan ini anak-anak terlihat fokus dan antusias ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Buku cerita dalam bentuk digital memberikan peluang besar untuk mendukung pertumbuhan bahasa pada anak, terutama dalam memperluas kosakata, membangun ketertarikan terhadap membaca, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Buku digital yang dilengkapi gambar, warna yang sesuai, dan audio narasi dapat memudahkan anak memahami isi cerita serta menambah kosakata baru. Guru dan tim memberikan pendampingan selama kegiatan berlangsung, agar membantu anak menyimak cerita sekaligus mengenalkan cara berinteraksi dengan media digital yang baik. Anak-anak mampu mengulang kata dari isi cerita, menjawab pertanyaan sederhana, dan mengekspresikan diri mereka.



Gambar 1. Kegiatan membaca buku cerita digital



Gambar 2. Buku cerita digital

Kegiatan kedua yaitu anak-anak menjawab semua pertanyaan kuis, tim mengajak anak untuk melanjutkan permainan selanjutnya yaitu bermain kuis. Pada saat kuis ditampilkan sebagian besar anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, terlihat dari perhatian mereka terhadap tampilan kuis yang disertai audio. Mereka juga tampak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti instruksi yang muncul dalam tampilan proyektor. Kegiatan kuis ini membantu anak mengasah kemampuan mendengar, memahami dan mengungkapkan jawaban secara verbal. Dari aspek literasi digital, kegiatan ini memberikan pengalaman awal bagi anak dalam menggunakan teknologi secara positif dan terarah. Anak mulai memahami cara menekan tombol dan memilih jawaban yang sesuai dengan isi cerita. Meskipun beberapa anak masih memerlukan bantuan guru, secara umum mereka dapat mengikuti alur penggunaan media dengan baik.



Gambar 3. Kegiatan anak menjawab kuis digital

Kegiatan yang terakhir yaitu bermain permainan *maze* dan *puzzle*, tim mengajak anak-anak untuk bermain. Mereka bermain secara bergiliran untuk menyelesaikan permainan interaktif seperti *puzzle* yang menampilkan gambar-gambar menarik terkait cerita sebelumnya dan *maze* yang mencari jalur yang harus diselesaikan. Kegiatan ini dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah, melatih konsentrasi dan fokus pada anak, bukan hanya itu saja tetapi juga mengembangkan koordinasi mata dan tangan saat anak menggeser tampilan potongan *puzzle* atau menemukan jalur benar pada *maze*. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kognitif serta motorik halus anak selama proses kegiatan berlangsung.



Gambar 4. Kegiatan bermain *puzzle*



Gambar 5. Kegiatan bermain *maze*

Dari hasil pengamatan implementasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital yaitu buku cerita digital mampu mendorong partisipasi aktif dan antusias anak dalam belajar. Selain itu, anak-anak juga mampu mengenal perangkat digital sederhana seperti laptop, proyektor, dan speaker. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi alat yang dapat membentuk dasar literasi digital pada anak usia dini. Media digital berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menarik, aman, dan relevan dengan kebutuhan anak di era digital.

PEMBAHASAN

Hasil implementasi media buku cerita digital di PAUD Pelangi Kota Jambi menunjukkan bahwa media digital mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Tingginya antusias dan fokus anak saat membaca buku cerita digital menunjukkan bahwa media audio-visual dapat membangun minat belajar anak. Visual yang menarik membantu anak mengenali objek, memperkaya kosakata, mendorong kemampuan berbahasa, dan memudahkan mereka mengingat alur cerita. Ningrum dalam Fariza & Listia (2025) menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Sejalan dengan ini Safitri et al., (2025) menyatakan bahwa media ini tidak hanya berhasil menarik perhatian anak-anak tetapi juga memberikan cara interaktif yang mendorong perkembangan kemampuan bahasa mereka. Pengembangan buku cerita bergambar yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran khusus dapat menjadi solusi efektif bagi pendidik dalam menyediakan alat bantu belajar yang relevan dan bermanfaat untuk perkembangan anak usia dini (Nurhayati et al, 2024). Respons anak yang mampu mengulang kata dari isi cerita dan menjawab pertanyaan sederhana merupakan suatu bentuk bahwa media digital dapat mendukung perkembangan bahasa secara alami.

Kegiatan permainan *maze* dan *puzzle* memberikan kontribusi positif terhadap mengasah kemampuan kognitif dan motorik halus anak. *Maze* melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan, sedangkan *puzzle* membantu anak meningkatkan koordinasi mata-tangan, konsentrasi, serta ketekunan. Perilaku anak yang antusias menyelesaikan permainan menunjukkan bahwa elemen interaktif dalam pembelajaran membuat proses belajar lebih bermakna.

Dengan demikian, penggunaan buku cerita digital dan permainan interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan ramah anak. Media ini membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan sekaligus memberikan anak-anak kesempatan untuk mempelajari teknologi dasar dengan aman. Media digital yang aman dapat mendukung literasi digital, kreativitas, dan pembelajaran interaktif bagi anak usia dini (Pawitri et al, 2025). Hasil implementasi menunjukkan bahwa media digital berperan penting dalam mengembangkan minat belajar anak, membangun keterampilan berbahasa, dan membentuk literasi digital sejak usia dini. Dengan bimbingan guru dan pemilihan media yang tepat, proses pembelajaran di PAUD dapat lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi perkembangan anak.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui implementasi media buku cerita digital di PAUD Pelangi Kota Jambi menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak usia dini. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita digital efektif dalam membangun minat, partisipasi aktif, dan kemampuan berbahasa anak. Anak-anak menunjukkan antusias tinggi dalam menyimak cerita, mampu mengulang kata, menjawab pertanyaan sederhana, serta mulai memahami cara berinteraksi dengan perangkat digital secara benar.

Selain itu, kegiatan kuis dan permainan interaktif seperti *puzzle* dan *maze* dapat menstimulasi perkembangan kognitif, motorik halus, serta kemampuan memecahkan masalah pada anak. Anak-anak mampu mengikuti instruksi dengan baik, menunjukkan rasa ingin tahu, serta dapat bekerja secara bergiliran, yang menandakan adanya perkembangan kemampuan sosial dan literasi digital dasar. Dengan pendampingan guru dan pemilihan media yang tepat, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat di dalam penulisan pengabdian ini antara lain, bapak dan ibu dosen pembimbing, kepala sekolah dan para guru serta seluruh anak-anak PAUD Pelangi Kota Jambi sehingga pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). "Pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam pendidikan anak usia dini". *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-12.
- Fariza, D., & Listia, W. N. (2025). "Perbedaan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Digital Di Tk Aisyiyah Busthanul Athfal 06 Medan". *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 2(11), 440-452.
- Girsang, Y. S. M., & Tarihoran, E. (2024). "Peran Permainan Edukatif Dalam Proses Katekese Digital Anak-Anak Usia Dini". *Jurnal Magistra*, 2(2), 201-209.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). "Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun". *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-58.
- Kurnia, R., Nurialistiawati, M., Saodi, S., & Herman, H. (2022). "Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun". *Kumara Cendekia*, 10(4), 291-301.
- Ningrum, F. A., Lubis, Z., Hijriani, A., & Aprillia, N. D. (2024). "Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia Dini". *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 4(2), 313-321.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). "Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570-3577.

- Nurhayati, I. D., Bachri, B. S., & Fitri, R. (2024). "Pengembangan buku cerita bergambar berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun". *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 600-609.
- Nurkhasyanah, A., Asriani, A., Apriloka, D. V., & Triani, L. (2024). "Membangun Minat Baca Anak Usia Dini dengan Menggunakan Buku Bercerita Bergambar". *Jurnal Anak Bangsa*, 3(2), 235-246.
- Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). "Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 889-898.
- 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.
- Safitri, N., Rusmayadi, R., Syamsuardi, S., Herlina, H., Suardi, S., & Herman, H. (2025). "Pemanfaatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun". *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 284-399.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). "Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review". *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52.
- 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.
- Suminah, Enah. 2018. "Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Anak Usia Dini". (Hal 14-16). Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yunita, Y., & Watini, S. (2022). "Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini melalui TV Sekolah". *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2603-2608.