ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
page 2685-2696
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Komik Digital *Graded* Berbasis Budaya untuk Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini

Yulia Adiningsih [1]✉, **Ana Ratnasari** [2]
[1] Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, Indonesia
[2] Administrasi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

Abstrak

Kemampuan literasi membaca awal anak usia dini masih terkendala rendahnya minat baca, keterbatasan media, dan minimnya integrasi konteks budaya. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada media digital berbasis permainan atau *e-book*, sementara komik digital berbasis *graded literacy* dan budaya masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menganalisis efektivitas komik digital *graded* berbasis budaya untuk meningkatkan literasi membaca awal anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah *Design and Development Research* (DDR) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan tes *pretest–posttest*, serta dianalisis menggunakan uji t berpasangan dan *effect size*. Hasil menunjukkan media sangat layak dan efektif, dengan peningkatan signifikan pada uji terbatas ($t(9) = -9{,}30$; $p < 0{,}001$; $d = 2{,}94$) dan uji luas ($t(27) = 23{,}80$; $p < 0{,}001$; $d = 4{,}50$). Komik digital ini efektif sebagai media literasi inovatif di PAUD.

Kata Kunci: *komik digital, literasi bertahap konteks budaya, literasi membaca awal.*

Abstract

Early reading literacy in early childhood remains constrained by low reading interest, limited engaging media, and insufficient integration of cultural context. Prior studies have predominantly focused on game-based or e-book digital media, while graded and culturally based digital comics remain underexplored. This study aims to develop and analyze the effectiveness of graded digital comics integrated with cultural context in improving early reading literacy among children aged 5–6 years. The study employed a Design and Development Research (DDR) approach using the ADDIE model. Data were collected through questionnaires, interviews, observations, and pretest–posttest assessments, and analyzed using paired sample t-test and effect size. The results indicate that the developed media is highly feasible and effective, with significant improvements in the limited trial ($t(9) = -9.30$; $p < 0.001$; $d = 2.94$) and large-scale trial ($t(27) = 23.80$; $p < 0.001$; $d = 4.50$). These findings suggest that graded digital comics serve as an innovative and effective literacy medium in early childhood education.

Keywords: *digital comics, graded literacy, cultural context, early reading literacy.*

Copyright (c) 2026 Yulia Adiningsih & Ana Ratnasari
✉ Corresponding author:
E-mail address: yuliaadiningsih20@gmail.com (Bogor, Indonesia)
Received 5 March 2026, Accepted 14 April 2026, Published 21 August 2026

Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca awal pada anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat baca, keterbatasan media yang menarik, serta kurangnya keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya perkembangan kemampuan mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan memahami makna secara kontekstual (Fuadah & Ruhaena, 2024; Hardiyanti & Alwi, 2022).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Namun, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran literasi di PAUD masih belum optimal dan cenderung belum mengintegrasikan pengalaman literasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, kesenjangan pengalaman literasi sejak usia dini berpotensi memengaruhi kesiapan akademik anak pada jenjang berikutnya, sehingga diperlukan inovasi media literasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga terstruktur dan bermakna (Prasetyoningsih & Mujiyana, 2022; Pudyastuti & Budiningsih, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dan interaktif efektif meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi anak usia dini. Media berbasis cerita digital (e-stories) terbukti mampu meningkatkan pemahaman naratif, kemampuan menceritakan kembali, serta sikap positif terhadap membaca (Altun, 2022). Selain itu, pengembangan media berbasis teknologi seperti augmented reality, game edukatif, multimedia interaktif, dan flashcard digital juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan prabaca dan membaca awal melalui integrasi unsur visual, audio, dan interaksi langsung(Adiningsih et al., 2024; Hapsari et al., 2017; Mardhotillah & Rakimahwati, 2021; Nurasyiah et al., 2023; Rais Saman & Herman, H., 2024). Pendekatan literasi yang berpusat pada anak dan kontekstual, seperti dalam Reggio Emilia dan Montessori, turut memperkuat perkembangan literasi melalui pengalaman belajar yang autentik (Beach, 2023).

Dalam konteks interaksi literasi, kegiatan membaca bersama (*read-aloud)* dan kualitas pendampingan orang dewasa terbukti berperan penting dalam membangun pemahaman makna teks dan keterlibatan anak (Bennett et al., 2023). Lebih lanjut, kualitas percakapan pendampingan orang dewasa selama kegiatan membaca bersama memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan literasi anak usia dini (Read et al., 2023). Namun demikian, meskipun berbagai inovasi media digital telah dikembangkan, pemanfaatannya dalam pembelajaran literasi di PAUD masih belum optimal dan memerlukan dukungan kompetensi guru serta desain pedagogis yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Hibana & Surahman, 2021; Fitrianingtyas et al., 2021;Ulya et al., 2023).

Dalam kerangka media visual-naratif, komik digital muncul sebagai salah satu alternatif yang potensial dalam pembelajaran literasi membaca awal. Komik digital menggabungkan unsur visual, narasi, dan interaktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan minat belajar siswa karena menyediakan konteks visual yang memperkuat pemahaman teks (Erdiyanti & Syukri, 2021; Hanifah & Kurniati, 2024; Hayya, 2023; Susilawati et al., 2023). Selain itu, komik digital menawarkan fleksibilitas dalam penyajian konten dan memungkinkan integrasi fitur pendukung seperti suara, animasi, dan aktivitas interaktif yang mendukung perkembangan literasi awal (Dewi et al., 2023; Rivero, 2024). Lebih jauh, pendekatan inovatif seperti penerapan model pembelajaran STEAM menunjukkan bahwa integrasi teknologi dengan konteks pembelajaran yang bermakna dapat memperkuat kolaborasi dan kemampuan literasi pada anak usia dini (Sudarti & Diana, 2023). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi dalam literasi tidak hanya membutuhkan desain media yang menarik, tetapi juga dukungan kompetensi pendidik dan konteks pembelajaran yang kontekstual serta bermakna.

Meskipun demikian, kajian literatur menunjukkan bahwa sebagian besar pengembangan media digital untuk anak usia dini masih berfokus pada aspek permainan digital, aplikasi edukatif, atau e-book, sementara pendekatan berbasis narasi visual seperti komik digital relatif belum dieksplorasi secara mendalam dalam konteks literasi membaca awal anak usia dini (Asmayawati, 2023; Chen et al., 2021). Penelitian yang secara khusus mengkaji komik digital umumnya difokuskan pada domain lain, seperti pendidikan seksual, kesiapsiagaan bencana, atau pembelajaran matematika dasar, yang menunjukkan fleksibilitas media ini tetapi belum secara spesifik menyoroti perannya dalam pengembangan literasi membaca awal (Hanifah & Kurniati, 2024; Romadhan et al., 2023).

Selain aspek pedagogis, pengembangan literasi membaca awal juga perlu mempertimbangkan dimensi nilai dan konteks sosial budaya. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dan nilai keislaman tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan identitas anak (Ayu & Nasriah, 2021; Hasanah, 2023; Ni'mah & Utsman, 2024; Sadiah et al., 2020). Dalam konteks Indonesia, pendekatan literasi yang dirancang secara kontekstual dan berbasis nilai terbukti mampu meningkatkan kompetensi membaca secara signifikan (Adiningsih et al., 2025).

Berdasarkan pemetaan literatur tersebut, dapat diidentifikasi adanya celah penelitian, yaitu masih terbatasnya studi yang mengembangkan dan mengimplementasikan komik digital secara sistematis sebagai media pembelajaran literasi membaca awal anak usia dini, khususnya yang dilengkapi dengan tahapan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

pengembangan, desain, implementasi, serta uji coba terbatas dan luas dalam konteks budaya Indonesia (Cheyney-Collante, 2021; Farber & Merchant, 2022; Pantaleo, 2023). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga menguji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca awal anak.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan komik digital literasi membaca awal yang dirancang secara bertahap (graded literacy level) sesuai dengan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini, mulai dari pengenalan huruf, pengenalan benda melalui ilustrasi kontekstual, membaca kata sederhana, hingga pemahaman alur cerita. Berbeda dengan pengembangan media digital sebelumnya yang umumnya berfokus pada aspek permainan atau e-book interaktif, komik digital dalam penelitian ini mengintegrasikan struktur kesulitan progresif, pendekatan narasi visual multimodal, serta penguatan karakter yang terinternalisasi dalam alur cerita. Selain itu, media ini mengangkat konteks budaya lokal, seperti pengalaman anak di pasar tradisional dan tradisi mudik, sehingga menghadirkan literasi yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman sosial anak. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga menguji efektivitasnya secara empiris melalui uji coba terbatas dan luas dengan desain pretest–posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi membaca awal. Sejalan dengan temuan bahwa media interaktif berbasis visual dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak dalam pembelajaran (Dewi et al., 2023; Rivero, 2024). Penelitian ini memperluas kajian tersebut dengan menempatkan komik digital sebagai media literasi bertahap yang terintegrasi nilai budaya dan karakter dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan literasi membaca awal anak usia dini; (2) mengimplementasikan dan menilai efektivitas penggunaan komik digital dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca awal anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian literasi membaca awal, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi pendidik PAUD dan pengembang kurikulum dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif untuk pembelajaran literasi di era digital (Jokinen & Murris, 2020; Rozaimie et al., 2024). Selain itu, integrasi media komik digital yang berpadu dengan kearifan lokal diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar anak, sekaligus memperkuat keterhubungan mereka dengan nilai budaya dan lingkungan sosialnya (Abraham, 2021; Pantaleo, 2023).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development Research* (DDR) yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji efektivitas komik digital dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca awal anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan proses pengembangan produk dilakukan secara sistematis sekaligus diuji secara empiris melalui implementasi langsung di lapangan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena memiliki tahapan yang terstruktur dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital (Fatimah et al., 2023).

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan angket tertutup kepada 37 guru dari 33 lembaga PAUD di Kabupaten Bogor. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas serta representasi kondisi lembaga PAUD dengan tingkat pemanfaatan media digital yang beragam. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi profil kemampuan literasi membaca awal anak, kendala dalam pembelajaran membaca permulaan, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain itu, analisis juga mencakup potensi integrasi konteks sosial budaya dalam pembelajaran sebagai dasar perancangan media yang kontekstual.

Tahap *design* difokuskan pada perancangan komik digital dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia 4–6 tahun serta prinsip literasi multimodal. Komik digital dirancang menggunakan pendekatan graded literacy, yaitu penyajian materi secara bertahap mulai dari pengenalan huruf, pengenalan benda melalui ilustrasi kontekstual, membaca kata sederhana, hingga pemahaman alur cerita sederhana. Selain itu, komik juga mengintegrasikan nilai karakter dalam narasi cerita serta konteks budaya lokal, seperti aktivitas di pasar tradisional dan pengalaman mudik, sehingga pembelajaran menjadi lebih dekat dengan kehidupan anak.

Pada tahap *development*, komik digital diproduksi menggunakan aplikasi Canva. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh satu ahli materi literasi anak usia dini dan satu ahli media pembelajaran digital. Validasi ahli materi mencakup kesesuaian isi dengan capaian perkembangan anak, tingkat kesulitan bertahap, serta relevansi nilai karakter dalam cerita. Sementara itu, validasi ahli media

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

mencakup aspek desain visual, keterbacaan teks, kemudahan navigasi, serta kompatibilitas media pada perangkat digital. Instrumen validasi menggunakan skala Likert (1–5) yang dianalisis dalam bentuk persentase kelayakan.

Instrumen tes literasi membaca awal disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan anak usia dini yang meliputi kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana. Validitas isi instrumen diuji melalui *expert judgment* oleh ahli literasi anak usia dini untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan hasil sebesar $\alpha = 0{,}82$ ($\geq 0{,}70$) yang menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabel.

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 anak, sedangkan uji coba luas melibatkan 28 anak usia 5–6 tahun di PAUD Bunda Gemilang. Pemilihan subjek didasarkan pada kesesuaian usia perkembangan serta kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran berbasis media digital. Pada tahap ini, komik digital digunakan dalam kegiatan pembelajaran literasi melalui pembacaan bersama, diskusi gambar, dan latihan membaca bertahap sesuai dengan tingkat kesulitan yang telah dirancang.

Untuk menguji efektivitas penggunaan komik digital, penelitian ini menggunakan desain *one group pretest–posttest.* Desain ini dipilih karena sesuai dengan karakter penelitian pengembangan yang berfokus pada pengujian dampak produk dalam konteks implementasi nyata. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest)* penggunaan media.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan respons guru dianalisis menggunakan analisis tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan uji normalitas dan paired sample t-test dengan bantuan aplikasi Jamovi untuk mengetahui signifikansi peningkatan kemampuan literasi membaca awal anak. Selain itu, dilakukan perhitungan effect size (Cohen's d) untuk mengetahui kekuatan pengaruh penggunaan media. Kriteria signifikansi ditetapkan pada $p < 0{,}05$.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada 37 guru dari 33 lembaga PAUD di Kabupaten Bogor serta dilengkapi dengan wawancara dan observasi di salah satu satuan PAUD.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Media Literasi Digital

Indikator	Persentase (%)
Ketertarikan anak terhadap media digital	95
Respons anak terhadap kegiatan membaca buku digital	78,4
Respons aktif anak saat membaca bersama (menjawab, menunjuk gambar, menirukan suara)	89,2
Penggunaan buku digital dalam pembelajaran	56,8
Kebutuhan media membaca yang lebih menarik	97,8
Keyakinan efektivitas media berbasis cerita	93,6
Komik digital membantu pemahaman cerita	94,6
Kebutuhan pelatihan penggunaan media digital	98,3

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas guru menilai bahwa anak-anak memiliki ketertarikan tinggi terhadap media digital (95%). Respons anak terhadap kegiatan membaca menggunakan buku digital juga tergolong positif (78,4%), dan sebagian besar anak menunjukkan keterlibatan aktif ketika membaca bersama, seperti menjawab pertanyaan, menunjuk gambar, dan menirukan suara (89,2%).

Meskipun demikian, hanya 56,8% guru yang menyatakan telah menggunakan buku digital dalam kegiatan literasi membaca. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya ketertarikan anak terhadap media digital dan tingkat pemanfaatannya dalam praktik pembelajaran. Di sisi lain, hampir seluruh responden menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk kegiatan membaca (97,8%) serta meyakini bahwa media berbasis cerita efektif untuk mengenalkan literasi awal (93,6%). Sebanyak 94,6% guru menilai bahwa komik digital berpotensi membantu anak memahami cerita secara lebih menyenangkan, dan 98,3% guru menyatakan memerlukan pelatihan atau pendampingan dalam penggunaan media digital.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kebutuhan terhadap media literasi berbasis digital tidak hanya bersumber dari minat anak, tetapi juga dari kesadaran guru akan pentingnya inovasi media pembelajaran yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

lebih kontekstual dan menarik. Namun, keterbatasan kompetensi dan pemanfaatan media digital masih menjadi tantangan dalam implementasi pembelajaran literasi berbasis teknologi.

Hasil wawancara dengan guru PAUD KB Cahaya, Ibu Tiah Napsiah, menguatkan temuan tersebut. Ia menyatakan bahwa tantangan dalam mengenalkan literasi membaca pada anak meliputi perbedaan kemampuan, minat yang rendah, keterbatasan konsentrasi, pengaruh lingkungan, perbedaan bahasa, serta kurangnya media yang variatif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak agar kegiatan literasi membaca dapat menarik serta menumbuhkan kebiasaan membaca sejak dini.

Hasil observasi di kelas juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias dan fokus ketika guru menggunakan media yang bersifat visual dan interaktif dibandingkan dengan penggunaan buku cetak konvensional. Temuan ini semakin memperkuat urgensi pengembangan media literasi digital yang dirancang secara sistematis, bertahap, dan kontekstual sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan membaca awal anak usia dini.

Tahap Desain

Pengembangan komik digital pada tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan tingginya ketertarikan anak terhadap media digital serta kebutuhan guru akan media literasi yang lebih menarik dan kontekstual. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva sebagai perangkat desain visual digital (Bilqis et al., 2023). Namun demikian, fokus pengembangan tidak hanya pada aspek teknis produksi, melainkan pada perancangan struktur pedagogis yang sistematis sesuai dengan tahap perkembangan literasi membaca awal anak usia dini.

Komik digital dirancang dalam bentuk empat episode pendek dengan tema lingkungan sekitar yang dekat dengan pengalaman anak. Setiap episode terdiri atas 7–10 halaman dengan struktur bertahap (graded level) yang merepresentasikan perkembangan kemampuan literasi membaca awal, mulai dari pengenalan huruf, penguasaan kosakata dasar, pemahaman urutan cerita, hingga pengenalan dan ekspresi emosi melalui karakter. Struktur ini dirancang sebagai bentuk scaffolding literasi yang membantu anak beralih dari pengenalan simbol menuju pemahaman makna naratif secara kontekstual.

Tabel 2. Struktur Episode Komik Digital

No.	Tema Literasi	Deskripsi Cerita
1	Pengenalan Huruf	Karakter utama menemukan huruf-huruf di sekitar rumah
2	Kosakata Dasar	Mengenal nama-nama benda di pasar tradisional
3	Urutan Cerita	Mengikuti alur perjalanan karakter saat mudik ke rumah nenek
4	Ekspresi Emosi	Cerita tentang berbagi dan membantu teman

Integrasi konteks budaya lokal diwujudkan melalui latar cerita pasar tradisional dan pengalaman mudik ke rumah nenek. Konteks ini dipilih untuk menghadirkan pengalaman literasi yang dekat dengan realitas sosial anak sehingga memudahkan aktivasi skemata dan pemaknaan cerita. Selain itu, setiap episode mengandung pesan penguatan karakter, seperti sikap berbagi, tolong-menolong, dan kepedulian sosial, yang terinternalisasi dalam alur cerita.

Desain visual menggunakan ilustrasi berwarna cerah dengan tokoh anak-anak sebagai karakter utama dan latar budaya lokal. Setiap halaman dirancang dengan teks pendek dan sederhana yang memungkinkan anak membaca secara mandiri atau dengan pendampingan guru maupun orang tua. Ilustrasi visual dan teks disusun secara multimodal untuk mendukung keterhubungan antara gambar dan makna kata, sehingga membantu anak dalam proses pengenalan huruf dan kosakata.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251



Gambar 1.
Desain Tokoh Anak



Gambar 2.
Ilustrasi Pengenalan Benda di Pasar Tradisional

Gambar 1 menampilkan desain tokoh anak sebagai karakter utama dalam komik digital, sedangkan Gambar 2 menunjukkan contoh halaman pengenalan kosakata benda di pasar tradisional. Selain itu, komik digital dilengkapi dengan halaman judul, identitas komik, tujuan pembelajaran, serta petunjuk penggunaan untuk memudahkan guru atau orang tua dalam mengimplementasikan media sesuai capaian pembelajaran literasi membaca awal.

Hasil Validasi Ahli

Setelah desain awal komik digital selesai dikembangkan, produk divalidasi oleh satu ahli materi literasi membaca anak usia dini dan satu ahli media pembelajaran digital. Instrumen validasi masing-masing terdiri atas 10 butir pernyataan menggunakan skala Likert 1–5. Skor kemudian dianalisis dalam bentuk rerata dan dikategorikan berdasarkan rentang penilaian, dengan interval 4,21–5,00 diklasifikasikan sebagai "Sangat Layak".

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Rerata Skor (Skala 1-5)	Kategori
Kesesuaian dengan kurikulum	4,9	Sangat Layak
Penyederhanaan materi	4,7	Sangat Layak
Tingkat kepaduan cerita	4,7	Sangat Layak
Kesesuaian bahasa	4,6	Sangat Layak
Pengembangan nilai pendidikan	4,75	Sangat Layak

Rerata keseluruhan validasi ahli materi adalah 4,73 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa komik digital telah memenuhi standar kesesuaian kurikulum, kejelasan bahasa, kepaduan narasi, serta integrasi nilai pendidikan dalam konteks literasi membaca awal.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Rerata Skor (Skala 1-5)	Kategori
Desain visual	4,6	Sangat Layak
Navigasi dan interaktivitas	4,7	Sangat Layak
Keterbacaan dan keterpahaman	4,8	Sangat Layak
Kompatibilitas	4,7	Sangat Layak
Antarmuka	4,8	Sangat Layak

Rerata keseluruhan validasi ahli media adalah 4,72 yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital telah memenuhi aspek kualitas visual, kemudahan navigasi, keterbacaan teks, serta kompatibilitas penggunaan pada perangkat digital.

Meskipun secara umum produk dinyatakan sangat layak, validator memberikan beberapa masukan perbaikan minor. Pada aspek bahasa, dilakukan penyesuaian diksi dalam dialog, seperti penggantian kata

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

"kita" menjadi "kami" agar lebih sesuai dengan konteks percakapan. Pada aspek desain visual, dilakukan penyesuaian posisi ilustrasi dan balon percakapan yang sebelumnya terpotong agar tampilan lebih proporsional dan nyaman dibaca. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, komik digital dinyatakan siap untuk tahap uji coba terbatas.

Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada 10 anak usia 5–6 tahun di PAUD Bunda Gemilang. Pengukuran kemampuan literasi membaca awal dilakukan melalui pretest dan posttest yang mencakup kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata skor pretest adalah 66,0 (SD = 5,16), sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 78,5 (SD = 5,30). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan rerata sebesar 12,5 poin setelah penggunaan komik digital. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusi data selisih skor pretest dan posttest. Hasil uji menunjukkan nilai $p = 0{,}258$ ($p > 0{,}05$), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji t berpasangan.

Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan nilai $t(9) = -9{,}30$, $p < 0{,}001$. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca awal anak usia dini pada tahap uji coba terbatas.

Untuk mengetahui kekuatan pengaruh perlakuan, dilakukan perhitungan effect size menggunakan Cohen's d. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $d = 2{,}94$ yang termasuk dalam kategori effect size sangat besar. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan literasi membaca awal tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat secara praktis. Seluruh siswa menunjukkan peningkatan skor pada posttest dibandingkan pretest. Meskipun terdapat variasi peningkatan antarindividu, kecenderungan peningkatan terjadi secara konsisten pada seluruh subjek. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca awal anak usia dini pada tahap implementasi awal.

Hasil Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan pada 28 anak usia 5–6 tahun di TK Bunda Gemilang untuk menguji efektivitas komik digital dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca awal. Pengukuran dilakukan melalui pretest dan posttest yang mencakup kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 56,8 (SD = 7,23), sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 79,3 (SD = 6,63). Peningkatan rerata sebesar 22,5 poin menunjukkan adanya perubahan kemampuan membaca awal yang cukup signifikan secara deskriptif setelah penggunaan komik digital.

Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan nilai $t(27) = 23{,}80$, $p < 0{,}001$. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca awal pada anak usia dini dalam skala yang lebih luas.

Untuk mengetahui kekuatan pengaruh perlakuan, dilakukan perhitungan effect size menggunakan Cohen's d. Hasil menunjukkan nilai $d = 4{,}50$ yang termasuk dalam kategori effect size sangat besar. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi membaca awal tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang sangat kuat secara praktis.

Secara umum, seluruh siswa menunjukkan peningkatan skor pada posttest dibandingkan dengan pretest, dengan selisih peningkatan yang relatif konsisten antarindividu. Temuan ini memperkuat hasil uji coba terbatas sebelumnya dan menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan literasi membaca awal anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital graded berbasis budaya yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca awal anak usia dini. Peningkatan skor yang signifikan pada uji coba terbatas maupun luas menunjukkan bahwa media yang dirancang secara bertahap, kontekstual, dan berbasis narasi visual mampu mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana secara lebih optimal. Temuan ini menegaskan bahwa desain media yang terstruktur tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar, tetapi juga pada proses perkembangan literasi yang berkelanjutan.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan penelitian Altun (2022) yang menunjukkan bahwa media berbasis cerita digital (e-stories) dapat meningkatkan pemahaman naratif dan sikap positif terhadap aktivitas membaca pada anak usia dini. Komik digital dalam penelitian ini mengintegrasikan narasi visual dan teks sederhana secara multimodal, sehingga mendukung keterhubungan antara simbol huruf, representasi visual, dan makna kontekstual. Integrasi visual dan teks ini memperkuat proses pemaknaan anak terhadap simbol bahasa, sebagaimana ditegaskan dalam kajian literasi multimodal yang menekankan pentingnya kombinasi gambar dan teks dalam membangun pemahaman awal membaca (Pantaleo, 2023).

Selain itu, struktur bertahap (graded level) yang dikembangkan mulai dari pengenalan huruf, kosakata kontekstual, hingga pemahaman alur cerita memberikan scaffolding literasi yang sistematis. Pendekatan ini memungkinkan anak berkembang secara progresif dari tahap decoding menuju pemahaman sederhana terhadap teks. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran literasi awal yang terstruktur dan sesuai tahap perkembangan akan menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan pendekatan yang tidak sistematis (Hapsari et al., 2017).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keterlibatan anak selama proses pembelajaran meningkat secara konsisten. Anak tidak hanya membaca teks, tetapi juga menunjuk gambar, menirukan suara, dan terlibat dalam diskusi sederhana mengenai isi cerita. Kondisi ini selaras dengan temuan Bennett et al. (2023) dan Read et al. (2023) yang menekankan pentingnya dimensi interaksi sosial dalam kegiatan membaca bersama. Komik digital dalam penelitian ini berfungsi sebagai media pemantik interaksi, sehingga literasi berkembang tidak hanya sebagai aktivitas kognitif, tetapi juga sebagai pengalaman sosial-emosional.

Integrasi konteks budaya lokal, seperti latar pasar tradisional dan pengalaman mudik, juga berkontribusi terhadap efektivitas media. Konteks yang dekat dengan pengalaman anak mempermudah aktivasi skemata dan mempercepat pemahaman makna cerita. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa literasi yang kontekstual dan berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterhubungan anak dengan teks serta memperkuat identitas sosial mereka (Abraham, 2021; Ni'mah & Utsman, 2024). Dengan demikian, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran teknis membaca, tetapi juga sebagai wahana internalisasi nilai dan pengalaman sosial anak.

Jika dibandingkan dengan pengembangan media digital sebelumnya yang cenderung berfokus pada aspek permainan atau aplikasi interaktif, komik digital dalam penelitian ini menghadirkan pendekatan yang lebih terstruktur dan naratif. Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media berbasis komik dalam meningkatkan keterlibatan belajar (Dewi et al., 2023; Rivero, 2024), namun kajian yang secara spesifik mengintegrasikan level kesulitan bertahap, konteks budaya lokal, dan penguatan karakter dalam satu desain komik digital untuk literasi membaca awal masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas kajian literasi digital anak usia dini dengan menghadirkan model komik digital yang tidak hanya interaktif, tetapi juga sistematis dan kontekstual.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran literasi membaca awal yang efektif di satuan PAUD. Media ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan membaca bersama maupun pembelajaran mandiri dengan pendampingan guru atau orang tua. Namun demikian, efektivitas penggunaan media ini juga dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan media secara pedagogis.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian masih terbatas dan hanya berasal dari satu lembaga PAUD, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, desain penelitian menggunakan one group pretest–posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga tidak memungkinkan perbandingan langsung dengan metode pembelajaran lain. Ketiga, durasi implementasi relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang terhadap perkembangan literasi anak.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta menguji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, pengembangan komik digital dapat diperluas dengan integrasi fitur interaktif yang lebih kompleks atau pengayaan konten berbasis budaya lokal yang lebih beragam.

Dengan demikian, efektivitas komik digital dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan melalui signifikansi statistik, tetapi juga melalui peningkatan keterlibatan anak, dukungan terhadap proses belajar bertahap, serta relevansi konteks budaya yang dihadirkan dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa literasi membaca awal anak usia dini dapat dikembangkan secara lebih optimal melalui media digital yang dirancang secara pedagogis, terstruktur, dan kontekstual.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital *graded* berbasis budaya efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca awal anak usia dini, khususnya dalam kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengintegrasikan struktur bertahap (*graded literacy*), narasi visual multimodal, dan konteks budaya lokal dalam satu desain yang sistematis. Implikasi penelitian menegaskan bahwa media literasi digital yang dirancang secara pedagogis, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangan anak dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar di satuan PAUD. Ke depan, penelitian lanjutan perlu menguji efektivitas model ini dengan desain eksperimen yang lebih kuat serta memperluas pengembangan fitur dan konteks budaya untuk memperkaya inovasi literasi digital anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas dukungan pendanaan melalui skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) tahun pelaksanaan 2025 sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada PAUD Bunda Gemilang atas kerja sama dan dukungan dalam pelaksanaan uji coba penelitian.

Daftar Pustaka

Abraham, S. (2021). Paradigmatic fronteras: troubling available design and translanguaging with sticky literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, *23*(4), 617–641. https://doi.org/10.1177/14687984211021944

Adiningsih, Y., Damaianti, V. S., Mulyati, Y., & Anshori, D. S. (2025). Development of a progressive islam-based reading literacy training model : an analysis of nasyiatul aisyiyah members ' reading competency. *Jurnal Kembara*, *11*(1), 169–184. https://doi.org/10.22219/kembara.v11i1.36461

Adiningsih, Y., Latipah, D., & Royani, I. (2024). Edukasi dan pendampingan pembuatan bahan ajar untuk anak usia dini berbasis Artificial Intelligence (AI) di Kecamatan Nanggung. *Jurnal Solma*, *13*(3), 2762–2774. https://doi.org/10.22236/solma.v13i3.16379

Aharul, J. A. (2023). Social media influenced lexicons: a child's vocabulary production in talk-in interactions. *International Journal of Learning Teaching and Educational Research*, *22*(4), 541–556. https://doi.org/10.26803/ijlter.22.4.29

Aini & Mukhlis, M., S. W. (n.d.). Analisis taksonomi pada soal asesmen kompetensi minimum literasi membaca di SMK Negeri 3 Pekanbaru. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *5(4)*, *933*-. https://doi.org/https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i4.513

Ali, I., Rafiq, M., & Riaz, S. (2024). Language practices, identity negotiation, and marginalization in digital spaces. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*. https://doi.org/10.1080/01434632.2024.2321987

Altun, D. (2022). The effects of e-stories on preschoolers' narrative comprehension, retelling and reading attitudes among poor and good comprehenders. *Journal of Early Childhood Literacy*, *24*(2), 471–504. https://doi.org/10.1177/14687984221079010

Amaro, R., & Reis, M. L. (2023). Abbreviations in social media communication. *lexicography*, *10*(2), 173–193. https://doi.org/10.1558/lexi.26351

Androutsopoulos, J. (2014). Computer-mediated communication and linguistic landscapes. In *Language & Communication* (Vol. 35). Language & Communication. https://doi.org/10.1016/j.langcom.2013.10.002

Asmayawati, A. (2023). Parental involvement in mattering early childhood digital literacy: the role of balanced screen time and access to technology evidence from indonesia. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, *06*(11). https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i11-30

Aulia, S. W., & Nurhayati. (2019). Makna sosial meme #savetianglistrik: analisis semiotik. *Kredo*, *3202*. https://doi.org/10.24176/kredo.v3i1.3603

Ayu, M., & Nasriah, N. (2021). Pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara anak usia 5 – 6 tahun di TK Ilmi Insani. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, *6*(1), 1. https://doi.org/10.24114/jbrue.v6i1.23205

Baron, N. S. (2010). Discourse structures in instant messaging. *Journal of Language and Social Psychology*, *29*(1), 75–96. https://doi.org/10.1177/0261927X09359520

Beach, P. (2023). Research on early literacy in reggio and montessori classrooms: a scoping review. *Journal*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

of Early Childhood Literacy, *25*(3), 694–722. https://doi.org/10.1177/14687984231186090

Bennett, S. V, Gunn, A. A., Peterson, B. J., & Bellara, A. P. (2023). "Connecting to themselves and the world": engaging young children in read-alouds with social-emotional learning. *Journal of Early Childhood Literacy*, *25*(3), 777–800. https://doi.org/10.1177/14687984231196232

Bimantara, A. H., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2024). E-learning content berbasis podcast sebagai sarana penguatan pada materi keterbaruan penelitian (novelty). *Jurnal Pendidikan West Science*, *2*(01), 09–15. https://doi.org/10.58812/jpdws.v2i01.938

Chen, Y., Monger, J. P., & Wohlwend, K. E. (2021). Book reviews: working with young children in museums: weaving theory and practice. *Journal of Early Childhood Literacy*, *22*(1), 147–151. https://doi.org/10.1177/14687984211057170

Cheyney-Collante, K. (2021). Twenty-five books a day: literacy events in subsidized childcare. *Journal of Early Childhood Literacy*, *23*(4), 586–616. https://doi.org/10.1177/14687984211010273

Dewi, L. G. S., Jampel, I. N., & Wibawa, I. M. C. (2023). Reading literacy comics: innovative learning media on the theme of energy and its changes. *International Journal of Elementary Education*, *7*(3), 496–503. https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.65314

Durga, P., & Sudhakar, T. (2023). A decision-making framework utilizing machine learning techniques, based on analysing the sentiment of tweets. *Multidisciplinary Science Journal*, *5*, 2023ss0102. https://doi.org/10.31893/multiscience.2023ss0102

Erdiyanti, E., & Syukri, S. (2021). Peningkatan kompetensi guru paud non pg-paud melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran di kecamatan konda. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 68–79. https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34

Farber, M., & Merchant, W. R. (2022). Insights from investigating early childhood ebooks on literacy, cognitive development, and social and emotional learning outcomes. *E-Learning and Digital Media*, *20*(3), 300–313. https://doi.org/10.1177/20427530221108538

Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *6*(4), 945–958. https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728

Fitri, V. S., & Yefteson, R. B. (2021). Pengembangan modul pembelajaran sejarah bermuatan nilai-nilai karakter. *Jurnal Kronologi*, *3*(4), 524–547. https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.259

Fitrianingtyas, A., Zuhro, N. S., Jumiatmoko, Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan smartphone bagi pendidik PAUD. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 28–37. https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.48

Fuadah, N., & Ruhaena, L. (2024). Aktivitas menyenangkan untuk stimulasi membaca permulaan. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8(2)*, *353-*. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5380

Hajizah, M. N., & Ellis Salsabila. (2024). Pengembangan bahan ajar kalkulus diferensial untuk mahasiswa program studi pendidikan matematika FMIPA UNJ. *JURNAL RISET PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH*, *8*(1), 27–35. https://doi.org/10.21009/jrpms.081.04

Hanifah, S., & Kurniati, E. (2024a). Pelatihan guru paud menggunakan komik digital dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana gunung merapi. *Sivitas Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *4*(2), 47–59. https://doi.org/10.52593/svs.04.2.01

Hanifah, S., & Kurniati, E. (2024b). Pelatihan guru PAUD Menggunakan komik digital dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana gunung merapi. *Sivitas Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *4*(2), 47–54. https://doi.org/10.52593/svs.04.2.01

Hapsari, W., Ruhaena, L., & Pratisti, W. (2017). Peningkatan kemampuan literasi awal anak prasekolah melalui program stimulasi. *Jurnal Psikologi*, *44*(3), 177. https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jpsi.16929

Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis kemampuan literasi digital guru PAUD pada masa pandemik covid-19. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3759–3770. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657

Hasanah, F. (2023). Integrasi pendidikan agama islam dalam pengembangan literasi digital untuk anak usia dini. *Albanna*, *3*(2), 83–100. https://doi.org/10.24260/albanna.v3i2.1984

Hayya, L. (2023). Dampak media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. *Eksponen*, *13*(2), 66–76. https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788

Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Kompetensi digital guru dalam upaya meningkatkan capaian pendidikan anak usia dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *4*(3), 607–615.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1392

Jagun, A. (2023). The influence of the english language on the polish youth speak. *Respectus Philologicus*, *44 (49)*, 120–129. https://doi.org/10.15388/respectus.2023.44.49.113

Jokinen, P., & Murris, K. (2020). Inhuman hands and missing child: touching a literacy event in a finnish primary school. *Journal of Early Childhood Literacy*, *20*(1), 44–68. https://doi.org/10.1177/1468798420904115

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (2021). *The constructivist credo*. Routledge.

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-*. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361

Maskat, R., & Rahman, N. A. (2020). Categorization of malay social media text and normalization of spelling variations and vowel-less words. *International Journal on Advanced Science Engineering and Information Technology*, *10*(4), 1380–1386. https://doi.org/10.18517/ijaseit.10.4.10237

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis*. SAGE Publications.

Ni'mah, R., & Utsman, A. F. (2024). Komik literasi berbasis kearifan lokal: media pengembangan karakter dalam membangun profil pelajar pancasila pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *6*(1), 40–50. https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.2951

Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, F., & Atikah, C. (2023). Pengembangan multimedia interaktif flash card untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun. *Jea (Jurnal Edukasi Aud)*, *9*(1), 17–34. https://doi.org/https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.9287

Obasi, J. C., & Obasi, C. (2024). Communicative features of selected nigerian esl generation z's language use on twitter. *Филолог – Часопис За Језик Књижевност И Културу*, *15*(30), 130–162. https://doi.org/10.21618/fil2430130o

Pahlevi Degeng, M. D. K., & Ulfa, S., N. R. (n.d.). Storybook berbasis augmented reality (AR) meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *7(1)*, *1–8*. https://doi.org/https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i1.880

Pantaleo, S. (2023). The meaning-making in kindergarten children's visual narrative compositions. *Journal of Early Childhood Literacy*, *25*(2), 336–366. https://doi.org/10.1177/14687984231161114

Permatasari, S. C., & Karjo, C. H. (2023). The influence of fandom language in the word formation of indonesian internet slangs. *E3s Web of Conferences*, *388*, 4040. https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804040

Popova, E. A., Plekhanova, L. P., & Lyulushin, A. A. (2024). Characteristics of modern network communication in the aspect of the formation of media and information literacy of students (using the example of the analysis of media texts of social networks). *Perspectives of Science and Education*, *68*(2), 41–61. https://doi.org/10.32744/pse.2024.2.3

Prasetyoningsih, N., & Mujiyana, M. (2022). Penanaman nilai-nilai kebangsaan bagi anak usia dini melalui pengajaran pendidikan konstitusi pada sps paud dewi sartika rejowinangun. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. https://doi.org/10.18196/ppm.42.886

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*(2), 1667–1675. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.873

Rais Saman, A., & Herman, H., R. (2024). Pengembangan media interaktif augmented reality berbasis smartphone untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, *13(2)*, *159*. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.591

Rana, M. R. R., Nawaz, A., Ali, T., Alattas, A. S., & AbdElminaam, D. S. (2024). Sentiment analysis of product reviews using transformer enhanced 1d-CNN and BiLSTM. *Cybernetics and Information Technologies*, *24*(3), 112–131. https://doi.org/10.2478/cait-2024-0028

Read, K., Rabinowitz, S., & Harrison, H. (2023). It's the talk that counts: a review of how the extra-textual talk of caregivers during shared book reading with young children has been categorized and measured. *Journal of Early Childhood Literacy*, *25*(3), 801–837. https://doi.org/10.1177/14687984231202968

Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2019). Semantics analysis of slang (SAOS) in social media of millenial generation. *Kredo*, *3*(1), 36–46.

Rivero, E. (2024). Book review: biliteracy from the start: literacy squared in action. *Journal of Early Childhood Literacy*, *24*(1), 244–249. https://doi.org/10.1177/14687984231225585

Romadhan, Dewi, F., & Justicia, R. (2023). Comic digital interactive sebagai media pengenalan pendidikan seksual terhadap anak usia dini. *Jurnal Pelita Paud*, *8(1)*, *14–2*.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8251

/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3301

Roth-Gordon, J., Harris, J., & Zamora, S. (2020). Producing white comfort through "corporate cool": linguistic appropriation, social media, and @BrandsSayingBae. *International Journal of the Sociology of Language*, *2020*(265), 107–128. https://doi.org/10.1515/ijsl-2020-2105

Rozaimie, A., Unin, N., Johari, A., & Ismail, A. G. (2024). The reading seed programme (RSP)'s efficacy in fostering toddlers' reading habits in early childhood literacy. *Journal of Interdisciplinary Studies in Education*, *14*(1), 112–131. https://doi.org/10.32674/kb8vxr06

Sadiah, G. S., Romadhona, N. F., & Gustiana, A. D. (2020). Penerapan layanan kesehatan dan gizi dalam penyelenggaraan paud holistik integratif di Tk Alam Pelopor Rancaekek. *Edukids Jurnal Pertumbuhan Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *17*(1), 50–64. https://doi.org/10.17509/edukid.v17i1.24260

Sudarti, S., & Diana, D. (2023). Penerapan STEAM untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi anak usia dini. *Jurnal Usia Dini*, *9*(2), 293. https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52533

Sultan, L. (2023). An enhanced emotion classification scheme for twits based on deep learning approach. *Revue D Intelligence Artificielle*, *37*(5), 1203–1211. https://doi.org/10.18280/ria.370512

Susilawati Haruna, M. J. Suhatmady, B., M. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen siswa kelas x SMAN 10 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *6(2)*, *597-*. https://doi.org/https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.654

Susilawati, M., Haruna, M. J., & Suhatmady, B. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen siswa kelas x SMAN 10 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *6*(2), 597–606. https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.654

Ulya, S., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2023). SIGANA banjir: game edukasi kesiapsiagaan bencana banjir untuk anak usia 5-6 tahun. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 151–164. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.311

Venkataraman, J., & Mohandoss, L. (2023). <scp>FBO-RNN</Scp>: Fuzzy Butterfly Optimization-based<scp>RNN-LSTM</Scp>for Extracting Sentiments From Twitter Emoji Database. *Concurrency and Computation Practice and Experience*, *35*(12). https://doi.org/10.1002/cpe.7683

Wilson, S. R., Magdy, W., McGillivray, B., & Tyson, G. (2020). Analyzing temporal relationships between trending terms on twitter and urban dictionary activity. *Proceedings of the 12th ACM Conference on Web Science*, 155–163. https://doi.org/10.1145/3394231.3397905

Zappavigna, M. (2011). Ambient affiliation: a linguistic perspective on twitter. *New Media & Society*, *13*(5), 788–806. https://doi.org/10.1177/1461444810385097