ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2053-2065
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

# Pengembangan Model Dialogic Storybook-Based Learning untuk Meningkatkan Kesiapan Membaca Anak Usia Dini

**Hestilia Oktama Yurita [a], Lia Kurniawaty [b], Chandra Apriyansyah [c]✉, Sri Sukatmi [d], Mazeni Ismail [e], Izumi Izumi [f]**

[a] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bani Saleh, Indonesia
[b c] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti, Indonesia
[d] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Terbuka, Indonesia
[e] Diploma In Early Childhood Education, Kolej Poly-Tech Mara, Kota Bharu, Malaysia
[f] Faculty of Education, Okayama University of Science, Japan
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

## Abstrak

Kemampuan membaca permulaan anak usia dini masih menjadi permasalahan mendasar di Indonesia, termasuk di Kota Bekasi, karena pembelajaran cenderung didominasi metode drill dan media yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains sebagai media literasi yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian menggunakan metode Research and Development model ADDIE dengan pendekatan mixed method dan desain pretest–posttest. Subjek penelitian melibatkan 60 anak usia 3–6 tahun dan guru dari empat taman kanak-kanak. Hasil uji validasi oleh ahli PAUD, ahli bahasa, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi dengan skor 90–95, sehingga media dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan membaca permulaan anak, meliputi pengenalan huruf, membaca kata sederhana, pemahaman cerita, dan keterlibatan belajar. Hasil paired sample t-test menunjukkan nilai t = -34,901 dengan signifikansi p = 0,000. Temuan ini menunjukkan bahwa buku cerita interaktif berbasis sains mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui integrasi cerita, visual, dan aktivitas eksploratif. Penelitian ini juga memperkuat teori perkembangan Piaget, Vygotsky, dan literasi visual dalam konteks pembelajaran literasi anak usia dini serta memberikan kontribusi berupa model literasi multidisipliner yang inovatif.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Anak Usia Dini, Literasi Permulaan, Buku Cerita Interaktif, Media Berbasis Sains*

## Abstract

Early reading ability in early childhood remains a fundamental problem in Indonesia, including in Bekasi City, where learning practices tend to be dominated by drill methods and less engaging learning media. This study aimed to develop a Science-Based Interactive Storybook Series as a literacy medium that is contextual, enjoyable, and appropriate to children's developmental stages. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model with a mixed-method approach and a pretest–posttest design. The participants involved 60 children aged 3–6 years and teachers from four kindergartens. The validation results from early childhood education experts, language experts, media experts, and learning experts indicated a very high feasibility level with scores ranging from 90–95, demonstrating that the media was suitable for implementation. Meanwhile, the effectiveness test showed significant improvements in children's early reading abilities, including letter recognition, simple word reading, story comprehension, and learning engagement. The paired sample t-test results revealed a value of t = -34.901 with a significance level of p = 0.000. These findings indicate that science-based interactive storybooks can create more meaningful learning experiences through the integration of stories, visuals, and exploratory activities. This study also reinforces the developmental theories of Jean Piaget, Lev Vygotsky, and visual literacy in the context of early childhood literacy learning, while contributing an innovative multidisciplinary literacy model.

**Keywords:** *Early Childhood Learning; Initial Literacy; interactive storybooks; science-based media*

Copyright (c) 2026 Hestilia Oktama Yurita, et al..
✉ Corresponding author : Chandra Apriyansyah
E-mail address : cahandraapriyansyah1@gmail.com (Jakarta, Indonesia)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published 15 June 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

# Pendahuluan

Kemampuan membaca permulaan anak usia dini masih menjadi isu nasional yang krusial di Indonesia. Meskipun pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan dan program seperti Gerakan Literasi Nasional, penyediaan buku bacaan anak, serta pelatihan guru pendidikan anak usia dini dan guru kelas awal, hasilnya belum menunjukkan dampak yang optimal di lapangan (Zahra & Djamas, 2021). Banyak anak usia dini yang belum mampu mengenali huruf, mengeja, atau memahami makna bacaan sederhana ketika memasuki jenjang sekolah dasar (Damayanti, Andia, 2016; Halimah & Kawuryan, 2010; Yuliantina, 2023). Kondisi ini diperparah oleh minimnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik, terbatasnya kompetensi pendidik dalam strategi pengajaran literasi awal, serta kurangnya keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar membaca anak di rumah (Lestari, 2019; Riskayanti & Suwardi, 2021; Sintia Fitri Anggraeni et al., 2022) Jika dibandingkan dengan beberapa negara maju seperti Finlandia, Jepang, atau Selandia Baru, pendekatan pembelajaran membaca permulaan di Indonesia masih tertinggal dari segi metode, media, dan filosofi pendidikan yang diterapkan (Grey & Morris, 2024). Di Finlandia, misalnya, anak-anak baru mulai belajar membaca secara formal pada usia 7 tahun, namun sebelumnya mereka dibekali dengan kegiatan literasi berbasis bermain, cerita bergambar, dan eksplorasi lingkungan yang menyenangkan (Farisia & Syafi'i, 2024). Di Jepang, pembelajaran membaca diintegrasikan dengan budaya membaca yang kuat sejak usia dini melalui buku cerita yang menarik, kaya ilustrasi, dan sangat kontekstual dengan kehidupan anak. Sementara itu, di Indonesia, pembelajaran membaca masih banyak berfokus pada aspek kognitif dan hasil akhir, bukan pada proses dan pengalaman belajar yang bermakna ("Integrating Literacy Skills Into the Play Centers," 2015; Lev et al., 2020; Puranik et al., 2018).

Hasil observasi pada satuan PAUD di Kota Bekasi menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengajarkan membaca permulaan dengan metode drill atau pengulangan mekanis, tanpa memperhatikan aspek perkembangan kognitif dan minat anak. Tidak sedikit pula orang tua yang mendorong anak mengikuti les membaca di luar sekolah, dengan harapan anak cepat bisa membaca, namun sayangnya hal ini sering berujung pada kemampuan anak yang hanya sekadar "membebek" atau menghafal bunyi huruf tanpa memahami maknanya. Selain itu, lembar kerja (LK) yang digunakan guru masih didominasi oleh teks tulisan yang panjang dan minim ilustrasi, padahal secara teori, anak usia dini lebih mudah memahami bacaan melalui media yang kaya gambar, warna, dan tampilan yang menarik. Buku-buku yang digunakan pun cenderung kurang kontekstual, tidak sesuai dengan dunia nyata anak atau lingkungan sekitar mereka, sehingga menurunkan minat baca dan menghambat tumbuhnya pemahaman terhadap isi bacaan. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media baca yang lebih sesuai dengan karakteristik anak, seperti buku cerita bergambar yang menarik, berseri, dan berbasis pada tema-tema sains yang dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari.

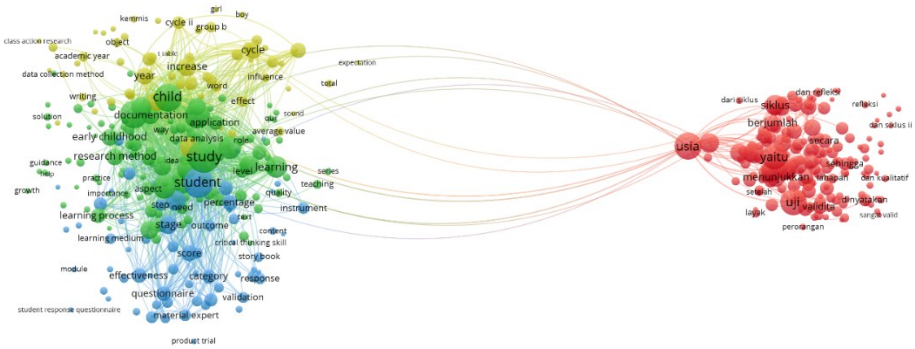
Sejalan dengan penelitian menunjukkan masih banyak problem yang terjadi. Banyak guru yang belum sepenuhnya mengimplementasikan pendekatan bermain secara optimal karena terbatasnya pemahaman, fasilitas, dan dukungan kurikulum yang aplikatif (Amseke et al., 2022; Hardiningsih & Komalasari, 2022; Nurwita & Putri, 2022) Pembelajaran masih berfokus pada target akademik seperti membaca dan menulis secara kognitif, bukan pada proses belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Anak-anak lebih sering diberi tugas tertulis yang monoton, tanpa interaksi atau eksplorasi nyata, sehingga pengalaman belajarnya menjadi dangkal dan tidak bermakna (Azizah & Fatimah, 2022; Halimah, 2022; Sumiati & Komala, 2020). Selain itu, masih banyak guru yang belum menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Raodha et al., 2021; Trisniawati, 2014) Buku-buku bacaan yang disediakan sering kali tidak menarik, terlalu padat teks, minim ilustrasi, dan tidak sesuai dengan dunia anak (Puspitasari & Watini, 2022). Hal ini membuat anak kurang tertarik dan cenderung mengalami kebosanan saat belajar membaca. Di sisi lain, tuntutan dari orang tua juga semakin tinggi—mengharapkan anak cepat bisa membaca dan menulis di usia dini—yang justru dapat menekan anak dan menghambat perkembangan alami literasinya (Adawiyah & Priyanti, 2023).

Permasalahan pembelajaran membaca permulaan yang masih bersifat monoton dan kurang menyenangkan tidak sejalan dengan teori perkembangan anak, khususnya menurut Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional (2–7 tahun), di mana mereka belajar paling efektif melalui aktivitas konkret, bermain, dan eksplorasi sensorimotor (. & Madanagopal, 2020; Inagaki, 1992). Dalam tahap ini, anak belum mampu berpikir abstrak dan logis secara penuh, sehingga pembelajaran yang terlalu menekankan pada teks atau hafalan justru bertentangan dengan kebutuhan perkembangannya (Gainotti, 1997; Harahap, 2016; Piaget, n.d.). Demikian pula, Lev Vygotsky menekankan pentingnya *zone of proximal development* (ZPD), di mana anak belajar paling optimal saat didampingi oleh orang dewasa atau teman sebaya dalam konteks sosial yang bermakna dan menyenangkan (Johnsen, 1995; Kravtsova & Maximov, 2014; Pramling, 2022; Smolucha & Smolucha, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran seperti buku cerita bergambar yang kontekstual, berseri, dan berbasis sains menjadi penting

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

untuk menyesuaikan proses belajar dengan tahapan perkembangan anak, sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran yang mendalam dan menyenangkan.

Para ahli dan hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif, merasa senang, dan memiliki pengalaman yang bermakna. Bahkan pendekatan deep learning kini mulai diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, yang menekankan pada pemahaman mendalam, keterkaitan konsep, dan refleksi, bukan sekadar hafalan atau pengulangan mekanis. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf permulaan melalui pengembangan media belajar, seperti buku cerita interaktif berseri berbasis sains yang dirancang secara visual menarik, kontekstual, dan mampu mengajak anak belajar melalui cerita, gambar, serta aktivitas eksploratif. Media tersebut dinilai lebih mampu mendukung pembelajaran literasi awal yang bermakna dan mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.




**Gambar 1. Analisis Bibliometrik Menggunakan Vosviewer**

Berdasarkan analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer, terlihat bahwa penelitian terkait anak usia dini, pembelajaran, dan validasi media didominasi oleh pendekatan klasikal seperti metode siklus, validasi data, dan evaluasi instrumen, namun masih sedikit yang secara eksplisit mengangkat integrasi buku cerita dengan konten sains dalam konteks literasi permulaan. Kebaruan penelitian ini penggabungan pendekatan literasi visual yang menarik, konten sains yang kontekstual, dan strategi pembelajaran berbasis bermain yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengembangkan buku cerita berseri yang mendukung deep learning sejak usia dini, penelitian ini menjawab kesenjangan dalam literatur dan praktik pendidikan, sekaligus menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan aplikatif.

# Metodologi

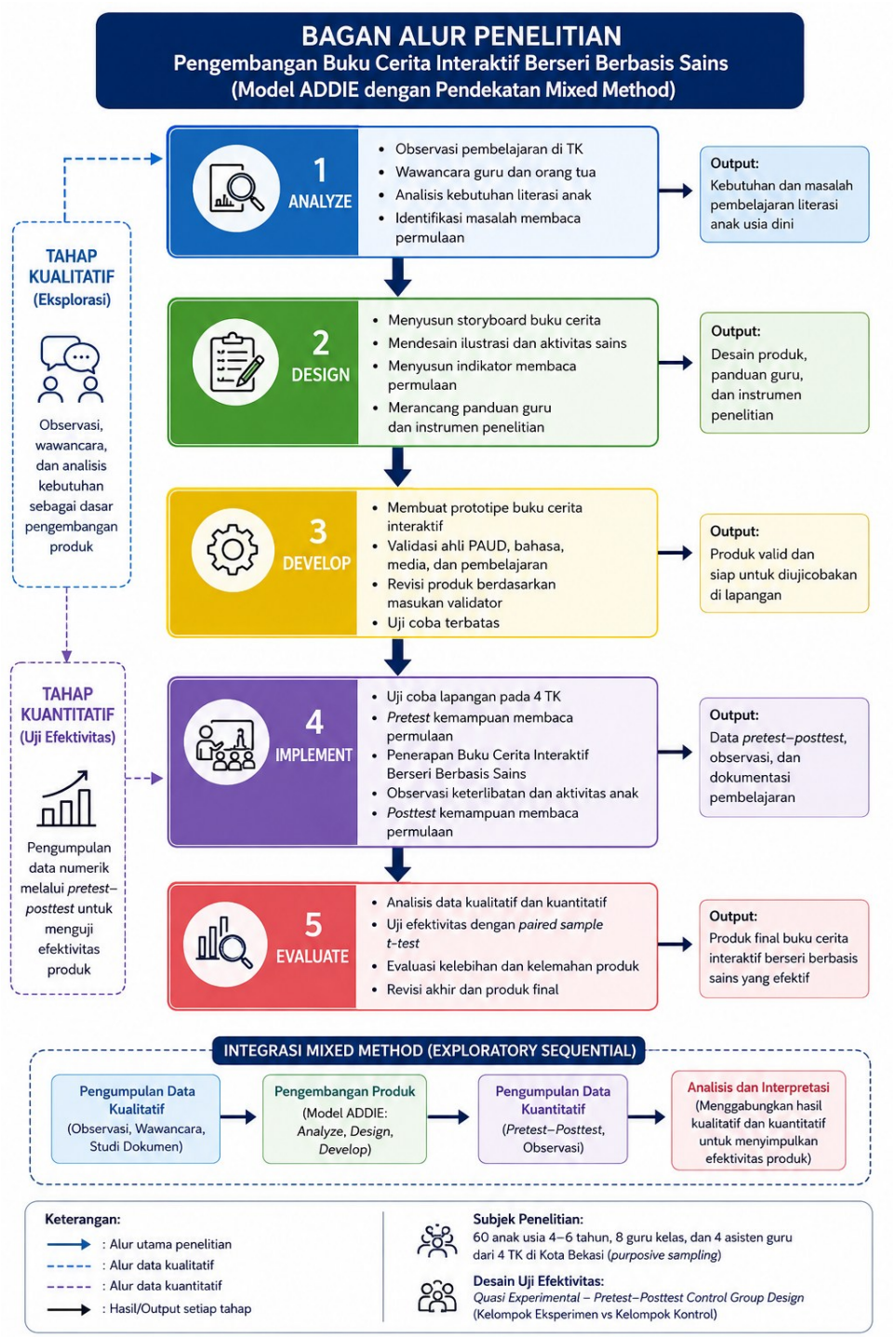
Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement,* dan *Evaluate*. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian juga menggunakan pendekatan mixed method dengan strategi exploratory sequential, di mana data kualitatif digunakan pada tahap analisis kebutuhan dan pengembangan produk, kemudian dilanjutkan dengan data kuantitatif untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan pada empat taman kanak-kanak di Kota Bekasi. Subjek penelitian terdiri atas 60 anak usia 4–6 tahun, 8 guru kelas, dan 4 asisten guru. Pemilihan partisipan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) anak berada pada rentang usia prasekolah, (2) sekolah telah menerapkan pembelajaran literasi awal, dan (3) guru bersedia terlibat dalam seluruh tahapan penelitian. Subjek anak dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam desain quasi experimental pretest–posttest control group design.

Instrumen penelitian terdiri atas: (1) lembar observasi kemampuan membaca permulaan anak, (2) pedoman wawancara guru, (3) angket validasi ahli, (4) dokumentasi kegiatan pembelajaran, dan (5) catatan lapangan. Indikator kemampuan membaca permulaan meliputi pengenalan huruf, membaca kata sederhana, pemahaman cerita, dan keterlibatan anak selama pembelajaran. Instrumen validasi diberikan kepada ahli PAUD, ahli media pembelajaran, ahli bahasa anak, dan ahli pembelajaran. Validitas isi instrumen diuji menggunakan expert judgment, sedangkan reliabilitas instrumen observasi diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha dengan kategori reliabel apabila nilai $\alpha > 0{,}70$.

Tahap Analyze dilakukan melalui observasi kelas, wawancara guru, dan analisis dokumen pembelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan media literasi anak usia dini. Tahap Design meliputi penyusunan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

storyboard, desain visual buku cerita, penentuan aktivitas berbasis sains, dan penyusunan panduan guru. Tahap Develop dilakukan dengan membuat prototipe Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains, kemudian divalidasi oleh para ahli dan direvisi sesuai masukan validator. Tahap Implement dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan pada empat TK menggunakan pembelajaran berbasis buku cerita interaktif. Tahap Evaluate dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kualitas produk serta efektivitas media terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji normalitas dilakukan sebelum analisis efektivitas menggunakan paired sample t-test dengan bantuan SPSS untuk mengetahui perbedaan skor pretest dan posttest kemampuan membaca permulaan anak setelah penggunaan Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains.




**Gambar 2. Alur dan Tahapan Penelitian dengan Model ADDIE**

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

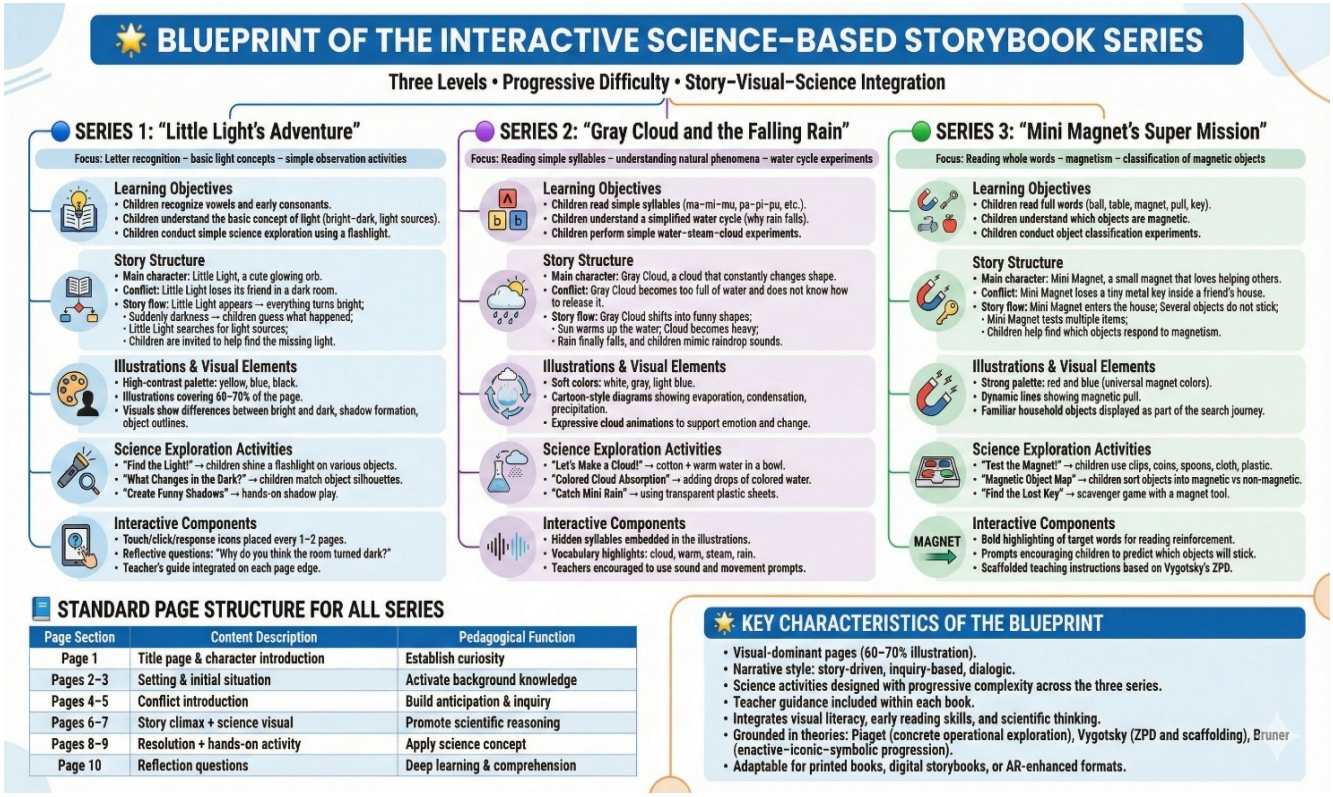
Bagan alur penelitian terdiri atas tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan dan validasi ahli, implementasi pada kelompok eksperimen, evaluasi efektivitas melalui pretest–posttest, serta revisi akhir produk pembelajaran.

# Hasil dan Pembahasan

## Hasil Pengembangan Model

Pengembangan model dimulai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi kelas, wawancara guru, dan telaah dokumen kurikulum. Temuan awal menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak usia dini di Kota Bekasi masih rendah. Guru cenderung menggunakan metode drill dan lembar kerja yang monoton. Anak terlihat cepat bosan dan tidak fokus saat kegiatan membaca. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang menarik secara visual. Anak membutuhkan media yang kaya ilustrasi dan cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Analisis menunjukkan bahwa integrasi unsur sains dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak. Guru menyatakan kesulitan mengembangkan media yang sesuai tahap perkembangan anak. Orang tua juga mengeluhkan kurangnya bahan bacaan yang dapat digunakan di rumah. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan buku cerita interaktif. Model yang dikembangkan harus menyesuaikan prinsip bermain sambil belajar. Keterlibatan anak dalam interaksi visual harus menjadi fokus utama. Analisis kebutuhan menjadi dasar kuat dalam merancang komponen model pembelajaran. Tahap ini menghasilkan profil kebutuhan guru, anak, dan konteks sekolah. Seluruh temuan menjadi fondasi bagi tahap desain produk.

Tahap desain menghasilkan blueprint Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains. Buku disusun dalam tiga seri dengan tahapan kesulitan bertingkat. Setiap seri memiliki cerita, gambar, dan aktivitas eksploratif berbasis sains. Peneliti merancang struktur halaman yang memuat gambar dominan dan teks sederhana. Desain memanfaatkan warna kontras agar menarik bagi anak. Desain aktivitas dibuat untuk melatih pengenalan huruf, kata, dan makna. Elemen interaktif berupa pertanyaan reflektif disisipkan di setiap akhir halaman. Guru diberikan panduan penggunaan agar tidak salah dalam mengimplementasikan model. Desain juga memperhatikan prinsip ZPD Vygotsky. Buku harus memungkinkan pendampingan guru secara fleksibel. Peneliti menyesuaikan aspek visual berdasarkan teori literasi visual. Desain menekankan alur cerita yang sederhana namun memancing imajinasi. Konten sains disampaikan melalui fenomena sehari-hari. Tahap desain menghasilkan prototipe pertama dari media pembelajara, berikut gambar blueprint Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains.




**Gambar 3 Blueprint Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains.**

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

Pada tahap pengembangan, semua komponen desain diwujudkan menjadi produk awal. Ilustrasi dibuat secara digital agar konsisten pada tiap seri. Peneliti menguji keterbacaan huruf dan ukuran font kepada guru dan anak. Beberapa revisi awal dilakukan karena warna dianggap terlalu cerah. Anak menunjukkan ketertarikan tinggi pada karakter utama cerita. Aktivitas berbasis sains diuji pada lima anak secara terbatas. Hasilnya menunjukkan anak lebih aktif berinteraksi saat melihat ilustrasi eksperimen sederhana. Peneliti memperbaiki alur cerita agar lebih logis dan mudah dipahami. Pengembangan juga menghasilkan panduan guru lengkap dengan langkah pembelajaran. Instrumen observasi keterlibatan anak turut dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan sinkronisasi antara tujuan pembelajaran dan isi media. Revisi final menghasilkan produk versi kedua. Produk siap divalidasi oleh para ahli.

Produk diujicobakan secara terbatas pada dua kelas PAUD. Guru diberikan pelatihan singkat sebelum menggunakan media. Anak terlihat antusias saat membaca cerita bersama guru. Guru menyatakan buku sangat membantu proses pembelajaran. Anak lebih mudah mengenali huruf melalui konteks cerita. Ilustrasi dinilai sangat membantu dalam memahami makna. Aktivitas eksploratif membuat anak lebih fokus. Guru merasa kegiatan lebih terstruktur dan mudah diikuti. Observasi menunjukkan peningkatan interaksi verbal anak. Implementasi terbatas memberikan masukan penting mengenai durasi pembelajaran. Peneliti menyesuaikan panjang cerita agar tidak terlalu panjang. Guru menyarankan penambahan pertanyaan pemantik. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut. Produk memasuki tahap validasi ahli.

Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli PAUD, dan ahli pembelajaran. Para ahli menilai struktur cerita sudah sesuai tahap perkembangan anak. Ahli media memberikan apresiasi terhadap ilustrasi yang konsisten. Ahli bahasa menilai penggunaan kosakata sangat sesuai untuk usia dini. Ahli PAUD menilai konten sains sangat relevan dengan pembelajaran berbasis bermain. Para ahli memberikan beberapa catatan perbaikan kecil. Catatan tersebut meliputi ukuran font, keseimbangan teks-visual, dan penyesuaian warna. Validasi menunjukkan bahwa media layak diuji pada tahap implementasi luas. Penilaian ahli memberikan skor kelayakan yang tinggi. Proses validasi menjadi bukti objektif kualitas model. Peneliti melakukan revisi menyeluruh berdasarkan saran ahli. Validasi ahli menjadi tahap penting sebelum pengujian efektivitas.

Model pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan membaca permulaan dengan aktivitas berbasis sains. Guru memulai kegiatan dengan membaca cerita bersama anak. Setelah itu guru mengajak anak berdiskusi tentang fenomena dalam cerita. Anak kemudian melakukan aktivitas eksploratif sederhana. Seluruh rangkaian kegiatan memancing rasa ingin tahu anak. Model ini membuat pembelajaran lebih bermakna. Guru diberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan durasi kegiatan. Anak menunjukkan peningkatan antusiasme setiap pertemuan. Interaksi kelompok kecil juga meningkat. Model ini memperkuat peran guru sebagai fasilitator. Anak belajar menghubungkan gambar, teks, dan pengalaman nyata. Integrasi ini membentuk alur pembelajaran yang sistematis. Guru menyatakan model mudah diterapkan pada berbagai tema.

Produk akhir berupa Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains beserta panduan guru. Media telah melalui proses revisi berulang. Setiap seri memiliki tujuan pembelajaran literasi yang berbeda. Buku dirancang untuk meningkatkan pengenalan huruf, pemahaman makna, dan kemampuan bercerita. Produk juga mencakup aktivitas eksploratif yang sesuai tahap perkembangan anak. Warna dan ilustrasi dibuat konsisten untuk meningkatkan fokus anak. Panduan guru berisi langkah berstruktur dalam mengimplementasikan model. Instrumen observasi dan format penilaian juga disediakan. Produk akhir dinilai layak implementasi berdasarkan validasi ahli. Media siap diujicobakan di empat TK. Produk ini diharapkan meningkatkan praktik literasi berbasis bermain. Model memberikan alternatif media yang inovatif dan menyenangkan. Produk akhir menjadi kontribusi nyata dalam pembelajaran literasi usia dini.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Model Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains**

| No | Aspek Validasi | Validator | Skor (0–100) | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| **1** | Kelayakan Isi | Ahli PAUD | 92 | Sangat Layak |
| **2** | Keterbacaan & Bahasa | Ahli Bahasa Anak | 95 | Sangat Layak |
| **3** | Desain Media | Ahli Media Pembelajaran | 90 | Layak |
| **4** | Kesesuaian dengan Perkembangan Anak | Ahli PAUD | 94 | Sangat Layak |
| **5** | Kesesuaian Model dengan Kurikulum | Ahli Pembelajaran | 91 | Sangat Layak |

## Hasil Efektivitas Model

Hasil pengukuran menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan Buku Cerita Interaktif. Anak menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan memahami makna cerita. Guru juga melaporkan perubahan positif dalam keterlibatan anak selama kegiatan literasi. Anak lebih fokus dan mampu mengikuti alur cerita dengan baik. Aktivitas berbasis

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

sains membantu anak menghubungkan konsep visual dengan teks. Peningkatan skor terjadi pada seluruh TK peserta penelitian. Tidak ada anak yang mengalami penurunan skor setelah intervensi. Media terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi secara menyeluruh. Efektivitas ini konsisten dengan teori pembelajaran berbasis bermain. Hasil ini sesuai harapan peneliti pada tahap pengembangan. Model terbukti layak digunakan dalam konteks pembelajaran PAUD.

Pada tahap pretest, banyak anak kesulitan mengenali huruf konsonan. Mereka belum mampu membaca kata sederhana. Setelah intervensi, anak mampu membaca dua hingga tiga kata dalam satu rangkaian. Kemampuan memahami makna cerita juga meningkat. Anak dapat menjawab pertanyaan tentang isi cerita. Perubahan ini menunjukkan bahwa media membantu pemahaman mendalam. Gurupun menyatakan bahwa aktivitas visual membuat anak lebih cepat belajar. Skor rata-rata meningkat secara signifikan. Peningkatan terjadi hampir merata pada semua kelompok usia. Hal ini menunjukkan media cocok untuk anak usia 4–6 tahun.

Selain peningkatan kemampuan membaca, keterlibatan anak dalam pembelajaran juga meningkat. Anak lebih aktif bertanya selama sesi bercerita. Mereka tertarik pada fenomena sains yang digambarkan dalam buku. Aktivitas eksploratif meningkatkan interaksi anak dengan guru. Guru menyatakan suasana kelas menjadi lebih hidup. Anak terlihat lebih percaya diri saat membaca bersama. Mereka juga mampu menceritakan kembali isi cerita. Peningkatan keterlibatan ini menjadi indikator penting efektivitas model. Hal ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain. Intervensi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Peningkatan skor pretest ke posttest berada pada kategori tinggi. Model berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran yang sebelumnya bersifat monoton. Anak menjadi lebih aktif, terlibat, dan antusias belajar. Guru merasa terbantu dengan adanya panduan implementasi. Media juga mudah digunakan di berbagai konteks kelas. Intervensi memberikan kontribusi nyata terhadap praktik pembelajaran literasi usia dini di Kota Bekasi.

**Tabel 2 Hasil Pengukuran Pre–Post Eksperimen (N = 60)**

| No | Komponen Kemampuan Membaca | Skor Pretest (Mean) | Skor Posttest (Mean) | Δ Peningkatan | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|
| **1** | Pengenalan Huruf | 48 | 81 | +33 | Tinggi |
| **2** | Membaca Kata Sederhana | 42 | 78 | +36 | Tinggi |
| **3** | Pemahaman Cerita | 45 | 82 | +37 | Tinggi |
| **4** | Keterlibatan Anak | 50 | 85 | +35 | Sangat Tinggi |
| | **Skor Rata-rata Total** | **46,25** | **81,5** | **+35,25** | **Tinggi** |

**Tabel 3 Description of t-test**

| Pair | Mean Difference | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Pretest – Posttest** | -35.250 | 4.534 | 1.008 | Lower: -7.909 • Upper: -3.901 | -34.901 | 59 | 0.000 |

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa selisih rata-rata antara skor pretest dan posttest adalah -35,250, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan literasi anak yang sangat besar setelah intervensi pembelajaran diberikan. Nilai t sebesar -34,901 dengan df = 59 dan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) menunjukkan bahwa peningkatan tersebut sangat signifikan secara statistik. Rentang confidence interval 95% (dari -7,909 hingga -3,901) yang tidak melewati angka nol semakin menegaskan bahwa perubahan skor yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan efek langsung dari penggunaan Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini, sejalan dengan hasil observasi dan analisis kualitatif yang menunjukkan peningkatan konsistensi dalam keterlibatan, fokus, dan pemahaman anak selama kegiatan belajar.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

**Pembahasan**

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media literasi anak usia dini melalui buku cerita interaktif berbasis sains. Model yang dikembangkan tidak hanya menekankan aspek literasi, tetapi juga mengintegrasikan konsep eksplorasi sains yang merangsang rasa ingin tahu anak. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi dapat dikembangkan secara multidisipliner tanpa mengurangi esensi membaca. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, sebagian besar masih berfokus pada buku cerita bergambar tanpa integrasi konsep sains. Penelitian sebelumnya juga cenderung menekankan kemampuan membaca permulaan secara kognitif, bukan pada pengalaman belajar yang menyeluruh. Penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih holistik dan sensori-rich (Astria et al., 2015; Nehru Meha & Adiyati Fathu Roshonah, 2014), sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Produk yang dikembangkan terbukti efektif pada uji lapangan, memperlihatkan konsistensi antara desain teoretis dan implementasi praktis (Farhah, 2022; Atmiarti et al., 2023; Darnis, 2018; Lestari, 2019). Kontribusi ini memperluas perspektif bahwa literasi tidak harus berdiri sendiri, tetapi dapat menjadi pintu masuk bagi pembelajaran lintas domain. Pengembangan media ini juga memperlihatkan bahwa teori literasi visual sangat relevan untuk meningkatkan keterlibatan anak (Nurhanifah & Kurniawaty, 2022; Sofiana & Asmawati, 2022). Media yang menarik visual terbukti membantu anak memahami teks dengan lebih baik. Penelitian ini juga memperkuat argumen bahwa pembelajaran literasi usia dini membutuhkan media kontekstual (Ramadani, 2015). Kontribusi ini menegaskan pentingnya kreativitas dalam pengembangan media pendidikan (Mardani, 2022; Yani, 2019). Studi ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi guru dalam memperkaya teknik pembelajaran literasi.

Novelty utama penelitian ini terletak pada integrasi antara buku cerita, aktivitas berbasis sains, dan pendekatan deep learning untuk usia dini. Kebaruan ini jarang ditemukan dalam penelitian sebelumnya yang kebanyakan hanya mengembangkan buku cerita ilustratif tanpa aktivitas eksploratif yang terstruktur. Model ini tidak hanya menampilkan cerita, tetapi juga memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan sains sederhana yang dapat dilakukan anak. Pendekatan ini dianggap lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Banyak penelitian sebelumnya hanya fokus pada peningkatan kemampuan membaca dan tidak melihat bagaimana literasi dapat dikombinasikan dengan domain perkembangan lainnya (Farhah, 2022; Desa, 2023; Novianti & Pratiwi, 2024; Riani Olivia et al., 2022; Sari & Widyasari, 2022; Wulasari, 2018). Penelitian ini memberikan alternatif baru bahwa kegiatan literasi dapat menjadi sarana untuk menanamkan kecakapan sains, problem solving, dan rasa ingin tahu. Dari sudut pandang desain, buku interaktif berseri berbasis sains merupakan bentuk inovasi yang menggabungkan estetika visual dan edukasi konseptual. Produk ini tidak hanya menambah variasi media pembelajaran, tetapi juga menciptakan standar baru dalam desain buku cerita edukatif. Novelty penelitian ini juga tercermin pada penggunaan model ADDIE secara ketat dan terukur, sesuatu yang tidak dilakukan oleh banyak penelitian sebelumnya (Ramadani, 2015; Sabrina & Damri, 2023; Yani, 2019). Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk pendidikan dapat dilakukan secara sistematis tanpa mengurangi kreativitas. Kebaruan lain adalah fokus penelitian pada konteks lokal Kota Bekasi, yang memberikan bukti bahwa inovasi dapat efektif meskipun penerapannya berada di sekolah dengan fasilitas terbatas. Semua komponen ini menegaskan bahwa penelitian ini memiliki nilai inovatif yang kuat.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menunjukkan keunggulan dari segi perancangan media, pendekatan pedagogis, dan tingkat efektivitas. Sebagian penelitian terdahulu hanya mengukur peningkatan kemampuan membaca huruf dan suku kata, sementara penelitian ini mengukur pemahaman makna dan keterlibatan anak (Ahmad & Latif, 2015; Karmeliya Firdaus & Ayu Puteri Hadayani, 2021; Patty et al., 2022; Ukhti et al., 2022). Dari segi media, sebagian besar penelitian sebelumnya mengembangkan buku cerita dua dimensi tanpa aktivitas eksploratif. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini justru menambahkan unsur interaktivitas melalui fenomena sains. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu tidak memberikan panduan implementasi yang terstruktur bagi guru. Penelitian ini mengatasi celah tersebut dengan menghadirkan panduan guru yang sistematis. Dalam penelitian sebelumnya, keterlibatan anak sering diabaikan sebagai variabel penting. Namun penelitian ini menegaskan bahwa keterlibatan merupakan indikator utama keberhasilan literasi dini. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterlibatan anak secara signifikan, sesuai dengan hasil observasi lapangan. Beberapa penelitian sebelumnya melaporkan peningkatan kemampuan membaca, tetapi tidak memberikan bukti perubahan perilaku belajar anak. Penelitian ini berhasil menunjukkan kedua aspek tersebut. Perbandingan ini memperlihatkan bahwa penelitian Anda memberikan kontribusi komprehensif terhadap literatur.

Penelitian ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget, khususnya tahap praoperasional. Menurut Piaget, anak usia dini belajar paling baik melalui aktivitas konkret dan representasi visual (Droz &

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

Pareto, 2017; Inagaki, 1992; Piaget, n.d.). Model buku cerita interaktif berbasis sains sangat sesuai dengan karakteristik tersebut. Anak dapat memahami konsep melalui gambar, warna, aktivitas, dan cerita (. & Madanagopal, 2020; P. Vygotsky, 1987). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak lebih cepat memahami isi bacaan ketika media disajikan secara konkret dan atraktif (Piaget & Inhelder, 1945). Hal ini membuktikan bahwa media visual dapat membantu proses simbolisasi dalam membaca permulaan (Piaget, 1981). Piaget juga menekankan pentingnya eksplorasi dan eksperimen. Aktivitas berbasis sains dalam buku cerita ini menunjukkan dukungan kuat terhadap prinsip tersebut. Anak menjadi lebih aktif, ingin tahu, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis bermain dan eksploratif lebih efektif daripada metode drill. Dengan demikian, temuan penelitian ini sangat selaras dengan teori Piaget. Tidak ditemukan bukti bahwa media ini bertentangan dengan teori perkembangan kognitif tersebut.

Penelitian ini juga mendukung teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak lebih mudah memahami cerita ketika didampingi oleh guru dalam zone of proximal development (ZPD) (Hayati & Putro, 2017). Guru berperan sebagai scaffolder yang membantu anak menafsirkan isi cerita dan memahami fenomena sains (Rigopouli, 2025; L. S. Vygotsky, 1998). Aktivitas diskusi dalam kelas memperkuat kemampuan verbal dan literasi anak. Bukti efektivitas model ini memperlihatkan bahwa interaksi antara anak dan guru sangat penting . Dalam penelitian ini terlihat bahwa keterlibatan anak meningkat karena model memberikan ruang bagi interaksi sosial yang aktif (Colliver & Veraksa, 2021; L. S. Vygotsky, 1994). Aktivitas membaca bersama, bertanya, dan menjawab membuat pembelajaran lebih bermakna. Penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan buku cerita tanpa interaksi tidak mampu mencapai hasil serupa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi memerlukan konteks sosial yang mendukung. Temuan penelitian ini sangat konsisten dengan teori Vygotsky (Hayati & Putro, 2017). Tidak ada temuan yang menentang teori tersebut.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan teori literasi visual yang menyatakan bahwa gambar membantu anak memahami makna teks secara lebih mudah. Anak usia dini lebih responsif terhadap warna, bentuk, dan pola visual. Data observasi menunjukkan bahwa anak lebih fokus ketika gambar berfungsi sebagai penuntun cerita. Hal ini mendukung argumen bahwa literasi tidak hanya verbal, tetapi juga multimodal. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hanya sedikit penelitian yang menekankan peran literasi visual secara dominan. Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen visual penting dalam pembelajaran membaca permulaan. Gambar dalam buku interaktif ini juga dirancang untuk membangun hubungan langsung antara teks dan aktivitas. Interaksi ini membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Temuan ini memperkuat teori bahwa visual dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak. Dengan demikian, teori literasi visual didukung kuat oleh hasil penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain tetap menjadi pendekatan paling efektif di PAUD. Aktivitas sains dalam buku cerita memberikan pengalaman bermain yang terarah. Hal ini mendukung prinsip bahwa anak belajar melalui permainan yang bermakna. Penelitian sebelumnya sering mengabaikan dimensi bermain dan terlalu fokus pada peningkatan skor literasi. Namun penelitian ini menegaskan bahwa bermain dan literasi dapat diintegrasikan secara harmonis. Guru menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan media ini. Anak terlihat lebih bebas mengekspresikan diri. Ini menunjukkan bahwa pedagogi bermain memberikan nilai tambah signifikan. Penelitian ini memperkuat literatur bahwa bermain adalah fondasi pembelajaran usia dini. Tidak ditemukan bukti bahwa pendekatan ini menurunkan efektivitas pembelajaran formal. Sebaliknya, pendekatan ini justru meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman anak.

Penelitian ini memberikan implikasi besar terhadap praktik pengajaran guru PAUD. Guru mendapat panduan yang jelas untuk mengimplementasikan model literasi interaktif. Penelitian sebelumnya sering mengabaikan aspek panduan implementasi. Namun penelitian ini justru menekankan bahwa guru membutuhkan alat yang praktis dan mudah digunakan. Panduan guru dalam penelitian ini membantu guru memahami alur pembelajaran, aktivitas eksplorasi, dan teknik bertanya. Guru melaporkan bahwa proses belajar menjadi lebih terstruktur. Anak jauh lebih aktif dalam diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga fasilitator belajar. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi pedagogis guru PAUD. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dampak langsung terhadap konteks pendidikan di Bekasi.

Penelitian ini memperluas pemahaman tentang pengembangan literasi awal melalui pendekatan multimodal. Hasilnya mendukung pandangan bahwa literasi tidak bisa lagi dipisahkan dari visual, pengalaman konkret, dan interaksi sosial. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung menganggap literasi sebagai keterampilan kognitif semata. Penelitian ini memberikan bukti bahwa literasi adalah proses holistik. Temuan ini memperkaya teori literasi awal dengan menambahkan dimensi sains dan eksplorasi.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

Kontribusi ini sangat penting dalam era pendidikan modern. Anak tidak hanya membaca, tetapi juga mengalami dan memaknai fenomena. Hal ini memberikan kerangka baru bagi pengembangan literasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa literasi dapat menjadi sarana integratif antar-mata pelajaran. Dampak teoretis ini merupakan salah satu kontribusi ilmiah penelitian Anda.

## Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Interaktif Berseri Berbasis Sains merupakan media pembelajaran yang valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Hasil validasi oleh ahli PAUD, ahli bahasa, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Implementasi model pada empat TK di Kota Bekasi juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan pengenalan huruf anak. Selain itu, kemampuan membaca kata sederhana dan pemahaman cerita anak mengalami perkembangan yang lebih baik setelah penggunaan media. Anak juga menunjukkan peningkatan keterlibatan dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita interaktif berbasis sains mampu mendukung pembelajaran literasi awal secara lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran literasi anak usia dini melalui pendekatan multidisipliner. Model yang dikembangkan mengintegrasikan literasi visual, literasi sains, aktivitas eksploratif, dan pendekatan bermain berbasis deep learning dalam satu proses pembelajaran yang terpadu. Integrasi tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penggunaan cerita, ilustrasi, dan aktivitas eksploratif membuat anak lebih aktif dalam memahami isi bacaan dan menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata. Hasil penelitian ini juga memperkuat teori Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan interaksi sosial dalam proses belajar anak. Dengan demikian, model pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi anak usia dini.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model pada wilayah dan karakteristik sekolah yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih generalisabel. Pengembangan penelitian juga dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar dan latar belakang sosial yang beragam. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan versi digital interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan daya tarik dan fleksibilitas penggunaan media. Integrasi teknologi seperti augmented reality atau audio interaktif juga dapat menjadi inovasi lanjutan dalam pengembangan buku cerita berbasis sains. Penelitian mendatang diharapkan tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca permulaan, tetapi juga pada perkembangan bahasa, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis anak. Dengan pengembangan yang lebih luas, model pembelajaran ini berpotensi menjadi salah satu inovasi literasi anak usia dini yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui Skema Penelitian Dosen Pemula (PDP), sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para guru PAUD, seluruh responden, serta mahasiswa Universitas Bani Saleh Bekasi dan Universitas Panca Sakti Bekasi yang telah berperan aktif dalam proses pengumpulan data, observasi, serta pelaksanaan uji coba lapangan. Partisipasi dan kerja sama yang diberikan oleh seluruh pihak sangat membantu keberhasilan penelitian ini dan memberikan kontribusi berarti bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini.

## Daftar Pustaka

Adawiyah, R., & Priyanti, N. (2023). Pemanfaatan media loose part untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bawean. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2411.

Ahmad, N. A., & Abd. Latif, N. L. (2015). Belajar kemahiran mengenal huruf menggunakan aktiviti membentuk doh. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu-JPBM*. https://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/91.

Amseke, F. V., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan media gambar dan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6)*, 6723–6731. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2532.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

Astria, N., Sulastri, M., & Magta, M. (2015). Penerapan metode bermain melalui kegiatan finger painting untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. https://doi.org/10.23887/paud.v3i1.6204.

Farhah, A. (2022). Analisis kesulitan mengenal huruf dalam membaca permulaan siswa kelas 1A sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.363.

Atmiarti, Padlurrahman, & Wazni, M. K. (2023). Pengaruh permainan konstruktif dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *SeBaSa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7(1)*, 55–68. https://doi.org/10.29408/sbs.v7i1.24569.

Azizah, F. L., & Fatimah, S. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah peserta didik kelas tiga SD N Meles Adimulyo melalui media genius card. *IBTIDA: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i1.559.

Colliver, Y., & Veraksa, N. (2021). Vygotsky's contributions to understandings of emotional development through early childhood play. In *The influence of theorists and pioneers on early childhood education* (pp. 38–52). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003120216-5.

Damayanti, & Andia, K. (2016). Kesiapan anak masuk sekolah dasar ditinjau dari dukungan orangtua dan motivasi belajar. *Psikovidya, 20(1)*, 16–25 https://doi.org/10.24036/02016536500-0-00

Darnis, S. (2018). Aplikasi montessori dalam pembelajaran membaca, menulis dan berhitung tingkat permulaan bagi anak usia dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1)*. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i01.3.

Desa, M. V. (2023). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media gambar bagi anak tunagrahita sedang di SDLB Bhakti Luhur Malang. *Jurnal Pelayanan Pastoral*. https://doi.org/10.53544/jpp.v4i1.411.

Sinclair, H. (1966). Jean Piaget et la linguistique. *Cahiers Vilfredo Pareto, 4(10)*, 31–34 https://doi.org/10.1163/9789004623750_015

Farisia, H., & Syafi'i, I. (2024). Professional Development on Digital Literacy for Teachers in Early Childhood Education in the Digital Era. Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic …. http://pasca.jurnalikhac.ac.id/index.php/tijie/article/view/820.

Gainotti, M. A. (1997). Jean Piaget (1896-1980) https://doi.org/10.1177/026858097012003006

Grey, S., & Morris, P. (2024). Capturing the spark: PISA, twenty-first century skills and the reconstruction of creativity. *Globalisation, Societies and Education*. https://doi.org/10.1080/14767724.2022.2100981.

Halimah, N., & Kawuryan, F. (2010). Kesiapan memasuki sekolah dasar pada anak yang mengikuti pendidikan TK dengan yang tidak mengikuti TK. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus, 1(1)*, 1–8 https://doi.org/10.22146/ijcn.17611

Halimah, S. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan menyentuh huruf pada anak kelompok a1 TK Kusuma Mulia Desa. *Simki.Unpkediri.Ac.Id* https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i02.830

Harahap, F. (2016). Perkembangan kognitif teori Piaget. https://www.academia.edu/download/32193853/Teori_perkembangan_Kognitif_Piaget_1.pdf.

Hardiningsih, S., & Komalasari, D. N. (2022). Permainan untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf dan kata siswa sekolah dasar dengan kesulitan belajar (disleksia) di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.408.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 7(1)*, 1–187. https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985.

Inagaki, K. (1992). Piagetian and post-Piagetian conceptions of development and their implications for science education in early childhood. *Early Childhood Research Quarterly, 7(1)*, 115–133. https://doi.org/10.1016/0885-2006(92)90022-q.

Integrating literacy skills into the play centers. (2015). In *Early childhood curriculum for all learners: Integrating play and literacy activities* (pp. 269–300). SAGE Publications Inc. https://doi.org/10.4135/9781483381640.n10.

Johnsen, B. H. (1995). Vygotsky ' s Legacy Regarding Teaching- Learning Interaction and Development. 2, 84–100 https://doi.org/10.1177/0143034395162005

Firdaus, M. K., & Hadayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media busy book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35719.

Kravtsova, E., & Maximov, A. (2014). Play in the non-classical psychology of L.S. Vygotsky. In *The SAGE handbook of play and learning in early childhood* (pp. 21–30). SAGE Publications Ltd.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

https://doi.org/10.4135/9781473907850.n4.

Lestari, N. G. A. M. Y. (2019). Stimulasi membaca permulaan anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2)*. https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.731.

Lev, S., Clark, A., & Starkey, E. (2020). Purposeful literacy in early childhood PBL. In *Implementing project based learning in early childhood* (pp. 114–137). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429243332-6.

Mardani, P. S. (2022). Penggunaan media animasi bergambar dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8778.

Meha, N., & Roshonah, A. F. (2014). Implementasi whole language approach sebagai pengembangan model pembelajaran berbahasa awal anak usia 5-6 tahun di PAUD non formal. *Jurnal Pendidikan*. https://doi.org/10.33830/jp.v15i2.415.2014.

Novianti, R., & Pratiwi, N. (2024). Media augmented reality (AR) untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi, 19(2)*, 204–212. https://doi.org/10.21009/jiv.1902.10.

Nurhanifah, F., & Kurniawaty, L. (2022). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan mendongeng pada anak usia dini. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya, 6(2)*. https://doi.org/10.25157/literasi.v6i2.8493.

Nurwita, S., & Putri, K. P. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan tam-tam buku di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. *Absorbent Mind, 2(1)*. https://doi.org/10.37680/absorbent_mind.v2i01.1600.

Patty, D. Y., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan dengan kartu huruf pada anak usia dini TK Nyiur Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.692

Piaget, J. (n.d.). *Piaget, Vygotsky and beyond* https://doi.org/10.4324/9780203360415-19

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia Y Aprendizaje, 4(sup2)*, 13–54. https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1945). *Jean Piaget psicología del niño* https://doi.org/10.1001/jama.1945.02860270074036

Pramling, N. (2022). Vygotsky and Piaget as twenty-first-century critics of early childhood education philosophizing. In *Early Childhood Research and Education: An Inter-Theoretical Focus* (pp. 191–206). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-05747-2_11.

Puranik, C. S., Phillips, B. M., Lonigan, C. J., & Gibson, E. (2018). Home literacy practices and preschool children's emergent writing skills: An initial investigation. *Early Childhood Research Quarterly, 42*, 228–238. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.10.004.

Puspitasari, I., & Watini, S. (2022). Penerapan model ATIK untuk meningkatkan literasi numerasi anak usia dini melalui media menggambar di Pos PAUD Flamboyan I. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. https://mail.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/126.

Ramadani, R. (2015). Membaca permulaan melalui kegiatan menebalkan huruf. *Jurnal Pendidikan Anak, 4(1)*. https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12346.

Raodha, Said, A., & Syamsidar. (2021). Upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu abjad pada kelompok A TK Satu Atap SD Inpres Tinggede Kecamatan Marawola Kabupaten Sigi. *Jurnal Kolaboratif Sains, 4(3)*. https://doi.org/10.56338/jks.v4i3.1799.

Olivia, R., Wasli, M., Sari, N., & Setiadi, D. (2022). Belajar dan bermain dengan kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung anak di Dusun Berenyok Desa Mujur Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 5(1)*. https://doi.org/10.29303/jpmpi.v5i1.1448.

Rigopouli, K. (2025). Vygotsky's Creativity Options and Ideas in 21st-Century Learning Design. *Education Sciences, 15(2)*, 257. https://doi.org/10.3390/educsci15020257.

Riskayanti, S., & Suwardi, S. (2021). Meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan finger painting. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 1(1)*, 61. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.567.

Sabrina, L., & Damri, D. (2023). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan loncat abjad bagi anak kesulitan belajar di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(5)*. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5656.

Sari, N. R., & Widyasari, C. (2022). Metode Glenn Doman untuk menumbuhkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6)*, 6045–6056. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3352.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8409

Anggraeni, S. F., Hastuti, W. D., & Ediyanto. (2022). Penerapan media flashcard pada kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita kelas 2 di SLB Putra Jaya. *Jurnal Multidisiplin Madani, 2(9)*. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.976.

Smolucha, L., & Smolucha, F. (2021). Vygotsky's theory in-play: Early childhood education. In *The influence of theorists and pioneers on early childhood education* (pp. 53–67). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003120216-6.

Sofiana, L., & Asmawati, L. (2022). Pengaruh game edukatif mengenal huruf terhadap kemampuan membaca permulaan. Universitas Hamzanwadi.

Sumiati, A. Y., & Komala. (2020). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media permainan kotak huruf pada kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i1.940

Trisniawati. (2014). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Ukhti, A., Utami, I. S., & Budi, S. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui metode Fernald pada anak disleksia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 6(1)*. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3243.

Vygotsky, L. S. (1994). *The Vygotsky reader* (R. der Veer & J. Valsiner, Eds.). Blackwell.

Vygotsky, L. S. (1998). *The collected works of L. S. Vygotsky. Volume 5: Child psychology* (R. W. Rieber, Ed.). Springer Science & Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4615-5367-5.

Vygotsky, P. (1987). *Vygotsky, Piaget, and education: A reciprocal assimilation of theories and educational practices*. https://doi.org/10.1016/s0732-118x(00)00008-8.

Wulasari, A. O. (2018). Pengaruh metode belajar "Aku cepat membaca" terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini di TK Aisyiyah 46 Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1)*, 1. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i1.3600.

Yani, A. (2019). Kesulitan membaca permulaan pada anak usia dini dalam perspektif analisis reading readiness. *Mimbar Pendidikan, 4(2)*. https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i2.22202.

Yuliantina, I. (2023). Survei kesiapan bersekolah anak usia dini di Provinsi Banten tahun 2022. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2)*, 1422–1438. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3988.

Zahra, S., & Djamas, N. (2021). Penerapan kebijakan kurikulum PAUD dalam pembelajaran nilai agama moral. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 1(2)*, 106. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.573.