



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 91-98

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1782

## **Penerapan Media Buku Cerita Digital dalam Meningkatkan Pra Literasi Bahasa Anak Usia Dini**

**Maulidia Farikha Arrofi**

*Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan buku cerita digital dalam meningkatkan kemampuan pra-literasi bahasa anak usia dini di TK Aisyiyah Karanganyar. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi yang masih menggunakan media konvensional. Buku cerita digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui integrasi teks, gambar, suara, dan animasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap guru serta anak kelas B di TK Aisyiyah Karanganyar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital meningkatkan fokus perhatian, minat baca, kemampuan menyimak, serta pemahaman isi cerita pada anak usia dini. Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan mampu mengenali kosakata baru selama kegiatan pembelajaran. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, antara lain keterbatasan sarana teknologi, rendahnya literasi digital guru, dan perlunya dukungan berkelanjutan dari orang tua. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan buku cerita digital secara terencana dan kontekstual, disertai kolaborasi antara guru dan orang tua, berpotensi menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa anak usia dini. Temuan ini berimplikasi pada pentingnya penguatan kompetensi digital guru serta penyediaan fasilitas pendukung guna mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci :** *Digital Storybooks; Language Pre-Literacy; Early Childhood; Learning Media*

**ABSTRACT.** This study aims to explore the application of digital storybooks to improve pre-literacy skills in early childhood language at Aisyiyah Kindergarten, Karanganyar. The background of the study is based on the low interest and involvement of children in literacy activities that still use conventional media. Digital storybooks offer a more engaging learning experience through the integration of text, images, sound, and animation. This study used a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation of teachers and grade B children at Aisyiyah Kindergarten, Karanganyar. The results showed that the use of digital storybooks increased attention focus, reading interest, listening skills, and comprehension of story content in early childhood. Children appeared more active, enthusiastic, and were able to recognize new vocabulary during learning activities. However, this study also found several challenges, including limited technological facilities, low digital literacy of teachers, and the need for ongoing support from parents. This study concluded that the implementation of digital storybooks in a planned and contextual manner, accompanied by collaboration between teachers and parents, has the potential to be an innovative solution to improve the quality of early childhood language learning. These findings imply the importance of strengthening teachers' digital competencies and providing supporting facilities to optimize technology-based learning in early childhood education.

**Keyword :** *Digital Storybooks; Language Pre-Literacy; Early Childhood; Learning Media*

Copyright (c) 2026 Maulidia Farikha Arrofi

✉ Corresponding author : Maulidia Farikha Arrofi

Email Address : maulidiafarikha9@gmail.com

Received 29 November 2025, Accepted 13 Januari 2026, Published 13 Januari 2026

## PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan pra-literasi merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini karena menjadi dasar bagi keterampilan membaca dan berbahasa pada jenjang pendidikan selanjutnya. TK Aisyiyah Karanganyar sebagai lembaga pendidikan anak usia dini berupaya mengembangkan kemampuan tersebut melalui kegiatan membaca dan mendongeng yang dilakukan secara rutin. Kegiatan pembelajaran di sekolah ini mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik sebagai bagian dari pembentukan karakter dan kecakapan dasar anak [1]. Kemampuan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang memerlukan latihan dan pembiasaan untuk mengukur sejauh mana anak dapat mengembangkan bahasanya agar mampu berkomunikasi dengan orang lain [2]. Secara alamiah anak mempelajari dan memperoleh bahasa untuk berkomunikasi dan memenuhi kebutuhan dalam lingkungannya [3].

Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal dan diskusi informal dengan guru kelas, ditemukan bahwa minat dan keterlibatan sebagian anak dalam kegiatan literasi masih relatif rendah. Anak cenderung kurang fokus, mudah terdistraksi, dan pasif ketika kegiatan membaca cerita dilakukan dengan media konvensional seperti buku cetak tanpa dukungan visual dan audio yang variatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. Media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan literasi anak adalah dengan pengenalan huruf dan tata bahasa dengan gambar yang dilihatnya serta kemampuan menginterpretasikan apa yang didengar dan dilihat dengan memutar ulang gambar [4]. Pada saat anak mulai merasa bosan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru harus dapat menyiapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar anak dapat berkembang secara optimal [5].

Permasalahan tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar anak dengan media pembelajaran literasi yang digunakan di kelas. Di satu sisi, anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang menarik dan multisensorik, tetapi di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung karakteristik tersebut masih terbatas. Hingga saat ini, penggunaan buku cerita digital sebagai media pembelajaran literasi di TK Aisyiyah Karanganyar belum diterapkan secara sistematis dan belum dikaji dampaknya terhadap kemampuan pra-literasi anak.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, buku cerita digital berpotensi menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Buku cerita digital mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan animasi dalam satu platform sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak [6], [7]. Media ini memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pengalaman multisensorik yang mendukung pemahaman kosakata, kemampuan menyimak, serta imajinasi.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan bahasa anak usia dini. Flewitt, Messer, dan Kucirkova menyatakan bahwa buku digital membantu anak memahami cerita dengan

lebih baik dan memperkaya kosakata [8]. Selain itu, interaksi anak dengan buku cerita digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan pra-literasi, baik melalui pembelajaran mandiri maupun dengan pendampingan guru dan orang tua [9]. Keberhasilan pemanfaatan media digital ini sangat dipengaruhi oleh dukungan guru dan orang tua, karena persepsi positif terhadap teknologi pendidikan akan mendorong penggunaan media secara konsisten dan efektif [10].

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengeksplorasi penerapan buku cerita digital dalam konteks pembelajaran pra-literasi di TK, terutama yang melibatkan respons anak, guru, dan orang tua secara bersamaan, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana penerapan buku cerita digital dapat meningkatkan kemampuan pra-literasi bahasa anak di TK Aisyiyah Karanganyar, serta menilai respons anak, guru, dan orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa yang inovatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi serta kebutuhan anak usia dini.

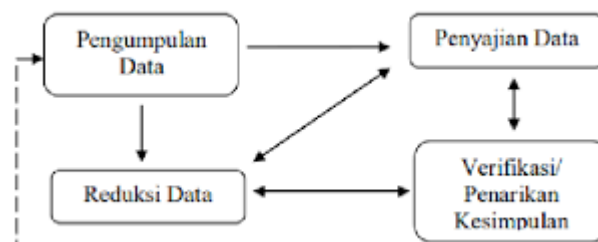
## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan buku cerita digital dalam pembelajaran pra-literasi bahasa anak usia dini. Desain studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara rinci fenomena pembelajaran yang berlangsung dalam konteks nyata, khususnya interaksi antara guru, anak, dan media buku cerita digital selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini berfokus pada satu kasus, yaitu penerapan buku cerita digital di TK Aisyiyah Karanganyar, guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses pembelajaran, pengalaman pelaku, serta dampaknya terhadap perkembangan pra-literasi bahasa anak.

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Karanganyar yang berlokasi di Kabupaten Karanganyar. Pemilihan lokasi didasarkan pada belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam kegiatan literasi serta kesiapan sekolah untuk menerapkan inovasi pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian meliputi anak kelompok B TK Aisyiyah Karanganyar yang berusia 5–6 tahun. Partisipan penelitian terdiri atas: Guru kelas B sebagai pelaksana pembelajaran, Anak kelompok B sebagai penerima pembelajaran, Orang tua sebagai pendukung proses belajar anak di rumah. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan keterlibatan langsung dalam penerapan buku cerita digital

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut: Observasi, dilakukan untuk mengamati keterlibatan anak, interaksi guru dan anak, serta respons anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan buku cerita digital. Wawancara mendalam, dilakukan kepada guru dan orang tua untuk menggali persepsi, pengalaman, dan kendala dalam penggunaan buku cerita digital. Dokumentasi, berupa foto kegiatan,

catatan pembelajaran, dan hasil karya anak yang berkaitan dengan kegiatan literasi. Teknik Analisis Data, Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi: Reduksi data, yaitu proses memilah dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data, dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel sederhana untuk memudahkan pemahaman pola dan hubungan antar data. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, dilakukan secara berulang untuk memastikan konsistensi dan keabsahan temuan penelitian. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.



Gambar 1. Tahapan Analisis data [11]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan buku cerita digital mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca. Berdasarkan observasi, anak-anak terlihat lebih tenang, memperhatikan tampilan cerita, serta mengikuti alur cerita dengan antusias. Suasana kelas yang sebelumnya mudah bising menjadi lebih terkendali karena perhatian anak terpusat pada gambar bergerak dan narasi audio dari cerita digital. Seorang guru menyampaikan: *"Anak-anak jadi lebih fokus dan tidak mudah bosan ketika cerita digital diputar."* Temuan ini menunjukkan bahwa karakteristik visual dan audio dalam buku cerita digital efektif menarik perhatian anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan penelitian Flewitt, Messer, dan Kucirkova yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian anak dalam kegiatan literasi [8]. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada beberapa kajian juga turut berkontribusi terhadap hasil belajar anak sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi selain menjadi alat juga menjadi fasilitator efektivitas pembelajaran [12]. Pentingnya Media pembelajaran Untuk anak usia dini. hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif [13].

Selain meningkatkan keterlibatan, buku cerita digital juga berkontribusi terhadap penguatan kosakata dan pemahaman cerita anak. Anak mulai mampu menyebutkan kosakata baru, mengenali tokoh, serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Hal ini terlihat dari respons anak saat guru mengajukan

pertanyaan tentang cerita. Salah satu anak mengatakan: *"Ini kelinci lagi lari karena takut."* Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teks, gambar, dan narasi audio membantu anak memahami makna kata secara kontekstual. Hasil penelitian ini mendukung temuan Neumann dan Neumann yang menjelaskan bahwa perangkat digital dapat membantu anak mengenal kata baru dan meningkatkan minat baca sejak usia dini [14]. Penelitian Homer, Kinzer, dan Plass juga menunjukkan bahwa anak yang menggunakan cerita digital memiliki pemahaman cerita yang lebih baik dibandingkan dengan buku cetak [15]. Pengembangan media cerita bergambar yaitu (1) Membuat media cerita bergambar dengan isi cerita mengenalkan kapal tradisional orang bugis dan kegunaan kapal serta mengenalkan bentuk dan ciri khas dari kapal pinisi. (2) mengenalkan adat istiadat di pesisir baik lokasi, kebiasaan dan pekerjaan sampingan nelayan, (3) Menggunakan website untuk memudahkan guru guru dalam mengakses media (4) menggunakan buku digital dengan ilustrasi dan audio, serta terdapat cara penggunaan media dan video kuis untuk menstimulasi pengetahuan anak setelah membaca bersama guru [16].

Keberhasilan penerapan buku cerita digital sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mendampingi anak selama proses pembelajaran. Guru tidak hanya memutar cerita, tetapi juga memberikan arahan, mengulang kosakata penting, serta mengajak anak berdiskusi mengenai isi cerita. Pendampingan ini membuat anak lebih aktif berbicara dan berani merespons pertanyaan. Seorang guru menyatakan: *"Cerita digital harus tetap didampingi supaya anak benar-benar paham, bukan hanya melihat gambarnya."* Temuan ini sejalan dengan pendapat Yokota dan Teale yang menyatakan bahwa fitur narasi audio dalam buku digital dapat meningkatkan kemampuan fonologis anak apabila digunakan secara terarah [17]. Selain itu, Marsh menegaskan bahwa media digital dapat memperkaya lingkungan literasi anak apabila penggunaannya didampingi oleh guru dan orang tua [18]. Kolaborasi yang dilakukan orang tua dan pendidik adalah merangsang minat anak untuk berbicara melalui media gambar, latihan menggabungkan bunyi bahasa, memperkaya perbendaharaan kata, mengenalkan kalimat melalui cerita dan nyanyian, dan mengenalkan lambang huruf [19].

Meskipun memberikan dampak positif, penerapan buku cerita digital masih menghadapi beberapa kendala. Keterbatasan perangkat digital seperti tablet dan laptop menyebabkan penggunaannya harus dilakukan secara bergantian. Selain itu, literasi digital guru yang beragam membuat sebagian guru masih membutuhkan pelatihan tambahan. Di sisi lain, beberapa orang tua mengungkapkan kekhawatiran terhadap dampak penggunaan gawai terhadap kesehatan mata dan perilaku anak. Seorang guru mengungkapkan: *"Orang tua kadang khawatir anak terlalu sering melihat layar, jadi perlu dijelaskan bahwa ini untuk belajar."*

Temuan ini menunjukkan pentingnya komunikasi dan kerja sama antara sekolah dan orang tua, sejalan dengan pendapat Evans bahwa dukungan dan persepsi positif orang dewasa sangat memengaruhi keberhasilan pemanfaatan teknologi pendidikan [20]. Kemajuan teknologi menciptakan kegiatan semakin cepat dan tak terbatas. Penggunaan teknologi dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Kemajuan ini harus disikapi dengan bijak dan efisien agar memberikan kebermanfaatannya bagi seluruh

penggunanya [21]. Orang tua pun harus jeli dan menerapkan batasan serta aturan yang jelas dalam mengenalkan teknologi kepada anak. Anak-anak akan menjadi lebih mandiri dan kompeten apabila mereka sudah dikenalkan oleh teknologi sedini mungkin [22]. Secara tematik, hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita digital mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, kosakata, dan pemahaman cerita anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif, ekspresif, dan percaya diri dalam berbahasa. Namun, efektivitas penggunaan media ini sangat bergantung pada pendampingan guru, kesiapan sarana, serta dukungan orang tua. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya bahwa media digital dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan pra-literasi bahasa anak usia dini apabila digunakan secara terencana dan bertanggung jawab.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan buku cerita digital mampu meningkatkan kemampuan pra-literasi bahasa anak usia dini di TK Aisyiyah Karanganyar. Anak menunjukkan peningkatan dalam pemahaman cerita, penguasaan kosakata, serta keberanian untuk mengekspresikan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Temuan ini menegaskan bahwa buku cerita digital dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pemaparan proses penerapan buku cerita digital secara kontekstual di lingkungan taman kanak-kanak, dengan menekankan keterlibatan aktif anak selama kegiatan membaca digital. Penelitian ini tidak hanya menyoroti hasil akhir, tetapi juga menggambarkan bagaimana interaksi antara anak, guru, dan media digital berkontribusi terhadap peningkatan pra-literasi bahasa anak. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi. Anak menjadi lebih tenang, antusias, dan responsif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik visual dan audio dalam buku cerita digital sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini yang bersifat konkret dan multisensorik. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kendala dalam implementasi, meliputi keterbatasan sarana teknologi, variasi tingkat literasi digital guru, serta pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan buku cerita digital memerlukan dukungan fasilitas yang memadai, peningkatan kompetensi guru, serta kerja sama yang berkelanjutan antara sekolah dan orang tua.

## **PENGHARGAAN**

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala TK Aisyiyah Karanganyar, guru, orang tua, dan anak-anak yang telah bersedia berpartisipasi dan memberikan dukungan selama penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan dan pihak-pihak yang telah memberikan masukan, saran, serta motivasi, sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan terselesaikan dengan baik.

## REFERENSI

- [1] A. Saloko, D. Y. Sari, and J. Novrizar, "Karakteristik kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang memuat aspek pengembangan moral, sosial dan emosional anak," *Incl. J. Spec. Educ.*, vol. 4, no. 1, 2018, doi: 10.30999/jse.v4i1.407.
- [2] N. Qotrunnida, E. Supriatna, and R. Naufal Arzaqi, "Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak di RA Darul Mu'minin," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 448–459, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.241.
- [3] A. J. Arya, "Pengembangan Game Edukasi Membaca dan Menulis untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun dalam Hal Keaksaraan di TK Islam Bhakti 5 Ypbwi Gresik," *J. Islam. Educ. Early Child.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–18, 2022, doi: 10.30587/jieec.v4i1.3720.
- [4] D. Nur Maulida, S. Labiba Kusna, and E. Puspitasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 568–579, Nov. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.330.
- [5] A. Setianingsih and I. N. Handayani, "Implementasi Media Loose Parts untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, Mar. 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i1.301.
- [6] Sonya Sonya and Ibnu Muthi, "Efektivitas Pemanfaatan Cerita Anak Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa SD Kelas Rendah," *Nian Tana Sikk. J. Ilm. Mhs.*, vol. 3, no. 4, pp. 106–119, Jul. 2025, doi: 10.59603/niantanasikka.v3i4.964.
- [7] H. R. Akhiruddin, A. Ahmadi, and R. P. Raharjo, "Pemanfaatan Cerita Interaktif Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif," *JUDIKA (JURNAL Pendidik. UNSIKA)*, vol. 12, no. 2, pp. 193–208, Nov. 2024, doi: 10.35706/judika.v12i2.11574.
- [8] R. Flewitt, D. Messer, and N. Kucirkova, "New directions for early literacy in a digital age: The iPad," *J. Early Child. Lit.*, vol. 15, no. 3, pp. 289–310, Sep. 2015, doi: 10.1177/1468798414533560.
- [9] N. Kucirkova and J. Radesky, "Digital media and young children's learning," in *Education and New Technologies*, Routledge, 2017, pp. 15–32. doi: 10.4324/9781315644851-2.
- [10] M. Nicholas and L. Paatsch, "The shared reading of digital storybooks with young children: Parents' perspectives," *Res. Pap. Educ.*, vol. 39, no. 4, pp. 650–667, Jul. 2024, doi: 10.1080/02671522.2023.2205411.
- [11] M. B. Miles and A. M. Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks: CA Sage Publications, 2019. [Online]. Available: <https://www.sidalc.net/search/Record/KOHA-OAI-ECOSUR:4757/Description>
- [12] M. Agustin, R. D. Puspita, D. Nurinten, and H. Nafiqoh, "Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 334–345, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.598.
- [13] A. Khoirurroziq, M. Ulfi Fadli, and N. Kholis Hidayat, "Perkembangan Anak Usia Dini : Tinjauan Teoritis Perspektif Agama Islam," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 497–507, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.163.
- [14] M. M. Neumann, G. Finger, and D. L. Neumann, "A Conceptual Framework for Emergent Digital Literacy," *Early Child. Educ. J.*, vol. 45, no. 4, pp. 471–479, Jul. 2017, doi: 10.1007/s10643-016-0792-z.

- [15] B. D. Homer, J. L. Plass, C. Raffaele, T. M. Ober, and A. Ali, "Improving high school students' executive functions through digital game play," *Comput. Educ.*, vol. 117, pp. 50–58, Feb. 2018, doi: 10.1016/j.compedu.2017.09.011.
- [16] F. U. Mawaddah and R. Safrina, "Buku Cerita Bergambar Digital ' Baso dan Pinisi yang Rusak ' untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 222–237, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.312.
- [17] C. Atikah, L. Asmawati, and R. Ekawati, "Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi Book Creator untuk Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4913–4924, Sep. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4951.
- [18] J. Marsh, P. Hannon, M. Lewis, and L. Ritchie, "Young children's initiation into family literacy practices in the digital age," *J. Early Child. Res.*, vol. 15, no. 1, pp. 47–60, Mar. 2017, doi: 10.1177/1476718X15582095.
- [19] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, "Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, Jun. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.
- [20] E. I. Suparyono and S. Paling, "Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Literasi Digital, Self-Efficacy, dan Persepsi Teknologi Sebagai Kunci Utama," *Pedagog J. Ilm.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, Jan. 2025, doi: 10.71387/pji.v3i1.103.
- [21] L. Asmawati, "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 82–96, Mar. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1170.
- [22] A. Prasetyaningsih, "Dampak Penyertaan Media Berbasis Teknologi Informasi dalam Kehidupan Keluarga," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 4, no. 2, pp. 159–168, 2018, doi: 10.29062/seling.v4i2.304.