

PENGEMBANGAN BUKU BBB UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN LITERASI KELOMPOK TK B USIA 5-6 TAHUN

Siti Thoyyibah¹, Arwendis Wijayanti², Nur Dwi Sukmono³

^{1 2 3} PG PAUD, Pendidikan, STKIP Modern Ngawi
thoyyibah.066@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan “Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) Untuk Menstimulus Kemampuan Literasi Kelompok Tk B usia 5-6 tahun di Kecamatan Ngrambe”, yang valid mengenai keefektifan, keefisienan dan kemenarikan. Literasi sangat penting bagi anak usia dini, karena kegiatan literasi awal dapat membantu membangun keterampilan bahasa yang kaya akan pemahaman kosa kata, ekspresi diri dari anak dan keterampilan berbahasa anak. Keterampilan ini membantu anak-anak untuk memahami kata-kata yang dicetak ketika mereka mulai membaca. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*). Penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan berfokus kepada pengembangan desain dan rancangan, baik itu berupa, model desain, atau bahan ajar yang akan dikembangkan. Metode penelitian ini memiliki tahap-tahap prosedur yang dilaksanakan dalam pengembangan buku pembelajaran, yaitu *Analyze* (analisis), *Desain* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan hasil validasi dan uji coba mendapatkan penilaian sesuai dengan aspek yang di capai yaitu aspek keefektifan mendapatkan hasil penilaian 95,55%, aspek keefisienan mendapatkan hasil penilaian 97,22%, dan aspek kemenarikan mendapatkan hasil penilaian 94,44%. Yang artinya Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) layak digunakan untuk menstimulus kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk membantu menstimulus kemampuan literasi anak, untuk mengerjakan kegiatan evaluasi atau permainan bahasa.

Kata kunci: *Buku BBB, Kemampuan Literasi*

Abstract

This study aims to produce "BBB Books (Play, Learn, Language) To Stimulate Literacy Ability in B Groups of Kindergarten in age of 5-6 years old in Ngrambe District", which are valid regarding in effectiveness, efficiency and attractiveness. Literacy is very important for early childhood, because early literacy activities build language skills that are rich in vocabulary, self-expression and understanding. This skill helps children to understand printed words when they start in reading. This study used research and development methods (RND). Research and development in the field of education focuses on the development of designs and planning, whether in the form of design models, or teaching materials to be developed. This research method has stages of procedures carried out in the development of learning books, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of the validation and testing, it result a score according to the aspect to be achieved as follow the effectiveness aspect got 95.55%, the efficiency aspect got 97.22%, and the attractiveness aspect got 94.44%. Which means that BBB (Play, Learn, Language) books are suitable to be used for stimulating the literacy skills of children in age of 5-6 years old. This research contributed for helping to stimulate children's literacy skills, make the children to do evaluative activities and language games easier.

Keywords: *BBB Book, Literacy Ability*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan atau pembelajaran yang diberikan kepada anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian stimulus atau rangsangan dalam pendidikan yang berguna untuk membantu perkembangan pendidikan anak baik secara jasmani ataupun rohani yang nantinya dapat membantu anak dalam mempersiapkan kemampuan anak memasuki jenjang sekolah formal maupun informal (Fitriani et al., 2021).

Menurut (Huliyah, 2017) pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses dimana anak akan mendapatkan suatu pembelajaran mengenai pertumbuhan dan perkembangan sejak lahir hingga anak berusia enam tahun, yang dimana nanti anak akan mengalami perkembangan pertumbuhan mulai dari aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan sosial, dan juga mengenai pola pikir, yang dimana proses ini nanti yang akan membuat pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan secara optimal.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu pondasi perkembangan literasi. Literasi anak usia dini melibatkan kesadaran dasar dan pemahaman bahasa (Gordon Biddle et al., 2014). Dengan literasi yang berkembang optimal maka anak dapat menguasai kemampuan membaca dan menulis pada tingkat selanjutnya. Mengingat akan pentingnya kemampuan awal literasi pada anak usia dini, harusnya komponen-komponen yang dapat menunjang penguasaan kemampuan literasi di lingkup Taman kanak-kanak yang harus dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak.

Menurut (Schickedanz & Collins, 2013) mendeteksi kemampuan literasi awal pada anak usia dini akan memberikan informasi penting terkait dengan kesulitan anak dalam kegiatan membaca, menulis dan menyimak. Hal senada dari penelitian (Reese et al., 2010) ditemukan bahwa pengalaman anak berinteraksi dengan literasi sejak dini anak menyiapkan kemampuan berbahasa secara matang untuk mengikuti pembelajaran di sekolah dasar lebih lanjut dalam penelitian (Hilbert & Es, 2014) juga mendukung pendapat di atas sedangkan menggunakan atau penerapan intervensi awal perkembangan literasi awal terhadap kemampuan literasi anak terutama berkaitan dengan kemampuan penamaan gambar, bersajak atau aliterasi dan kosa kata pada keluarga, lingkungan sekitar dan juga guru.

Kemampuan membaca permulaan pada tahap perkembangan awal anak usia dini atau biasa disebut dengan literasi dasar yang memiliki peranan yang sangat penting bagi

pertumbuhan anak baik dari usia dini maupun sampai nanti beranjak dewasa ataupun tua, begitu juga sangat berguna bagi kesuksesan akademisnya (Farihatin, 2013).

Anak-anak yang lebih awal belajar membaca tidak akan mengalami kesulitan yang nantinya akan berbeda dan berbanding ter balik dengan anak yang belum dan bahkan terlambat untuk mempelajari literasi dasar sejak usia dini (Farver et al., 2006). Anak yang sudah mampu mempelajari dan memahami literasi dasar biasanya adalah mereka yang orang tuanya sangat perhatian dengan perkembangan bahasa anak bisa juga orang tua yang sering dan banyak memberikan waktu senggangnya untuk membacakan buku cerita, ataupun kegiatan yang bisa merangsang kemampuan literasi dasar anak sejak mereka masih kecil (Kharizmi, 2015).

Peneliti pada penelitian ini akan memeliti mengenai perkembangan bahasa anak untuk menstimulus kemampuan literasi pada anak usia dini. Bahasa sangat penting dan sangat berpengaruh dalam perkembangan bahasa anak secara individu. Selain itu perkembangan bahasa juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lain terutama dalam perkembangan kognitif pada anak. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga sangat digunakan dalam kegiatan beradaptasi pada lingkungan sekitar. (Saputra & Suryandi, 2020) menyatakan bahwa anak menggunakan bahasa seperti berbicara tidak hanya di gunakan dalam lingkup lingkungan sekitar dan sekolah saja namun juga sangat berguna untuk memecahkan suatu masalah yang nantinya akan dihadapi dengan menggunakan bahasa yang baik dalam menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi.

Oleh sebab itu, pendidikan anak usia dini menjadi sasaran utama yang paling tepat dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan yang dimiliki anak secara baik dan optimal. Bahasa merupakan satu pondasi awal yang sangat penting dalam perkembangan literasi pada anak usia dini. Literasi anak usia dini melibatkan kesadaran dasar anak dan pemahaman bahasa anak mulai dari usia dini (Gordon Biddle et al., 2014). Dengan kemampuan literasi yang berkembang secara optimal dapat membantu anak untuk menguasai berbagai macam kemampuan bahasa seperti kemampuan membaca, menyimak, kemampuan menulis secara optimal yang nantinya dapat membantu dalam jenjang selanjutnya. Mengingat pentingnya literasi pada anak usia dini, hendaknya komponen-komponen, media pembelajaran anak usia dini di buat secara optimal agar dapat menunjang dengan baik dalam anak melakukan pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan literasi secara optimal.

Sumber belajar untuk anak dapat berupa media cetak, media elektronik, nara sumber, serta lingkungan sekitar, alam, sosial dan budaya. Penentuan sumber belajar pada anak dilakukan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, indikator kompetensi, serta materi pokok dan kegiatan pembelajaran (Wijayanti & Rahmawati, 2019). Salah satu komponen penunjang kemampuan literasi anak yaitu media buku yang dapat mempermudah anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak kelompok TK B di TK Kartika IV-26 Ngrambe dan TK Pancasila Ngrambe sebagian besar anak masih belum berkembang dalam kemampuan literasi membaca. Hal ini terlihat: (1) anak kesulitan mengingat huruf, (2) anak kesulitan mengeja huruf, (3) kurangnya media pembelajaran yang menarik agar bisa digunakan untuk peningkatan kemampuan membaca awal anak. Sedangkan hasil dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok B TK Kartika IV-26 Ngrambe terdapat 43% laki-laki dan 57% perempuan, diperoleh beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan literasi anak kurang. Ini disebabkan karena anak tidak menyukai kegiatan belajar baca dan tulis, kebanyakan buku yang ada di sekolah membuat anak cepat bosan. Kemudian guru juga kurang kreatif, guru hanya menggunakan metode cerita, dan metode presentasi dan cerita, sehingga membuat anak cepat bosan dan tidak tertarik dalam kegiatan pembelajaran bahasa.

Selain di TK Kartika IV-26 Ngrambe peneliti juga melakukan observasi di TK Pancasila kelompok B, di kelompok B TK Pancasila sebagian besar anak juga masih memiliki kesulitan dalam kemampuan literasi membaca dan kemampuan memahami huruf, hal ini terlihat dari: (1) rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan membaca awal, (2) anak belum bisa mengolah atau merangkai huruf menjadi sebuah kata atau kalimat yang bermakna, (3) kurangnya keterampilan guru dalam kegiatan guna mengembangkan kemampuan literasi dasar pada anak. Hasil dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok B TK Pancasila Ngrambe terdapat 46% laki-laki dan 54% perempuan, diperoleh beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan literasi pada anak. Ini disebabkan karena anak kurang menyukai kegiatan belajar baca dan tulis, rendahnya kemampuan anak dalam membaca awal, kurangnya keterampilan guru dalam kegiatan membaca yang hanya terpaku pada buku baca yang tidak menarik, sehingga membuat anak malas dan tidak mau belajar membaca.

Kesantunan dan pengolahan kata dengan baik merupakan suatu aspek terpenting dalam berkomunikasi dengan individu lain baik dalam lingkup sekolah ataupun lingkungan sekitar, terutama dalam komunikasi visual. Popularitas tuturan mampu mengubah skala komunikasi peserta pada kehidupan bermasyarakat secara langsung. Salah satu bentuk pembelajaran ujaran kebahasaan adalah melalui media praliterasi dan postliterasi (Sukmono, 2020).

Penerapan kemampuan literasi khususnya buku yang sesuai dengan karakteristik anak akan memudahkan anak melakukan kegiatan pembelajaran salah satu cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak yaitu dengan penggunaan buku yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) adalah sebuah buku yang efektif untuk mengajarkan anak baca buku tulis secara menarik dan menyenangkan. Buku BBB ini yang nantinya akan di desain semenarik mungkin menjadi sebuah buku tulis yang bergambar memudahkan anak dalam membaca, berbahasa, dan meningkatkan ketertarikan anak dalam kegiatan membaca, dan berbahasa secara optimal.

Solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan buku pembelajaran. Buku pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik untuk memperkaya pengetahuan anak-anak. dengan adanya buku pembelajaran yang menarik untuk anak akan dapat menjadi rangsangan bagi anak dalam proses pembelajaran (Fitriani et al., 2021).

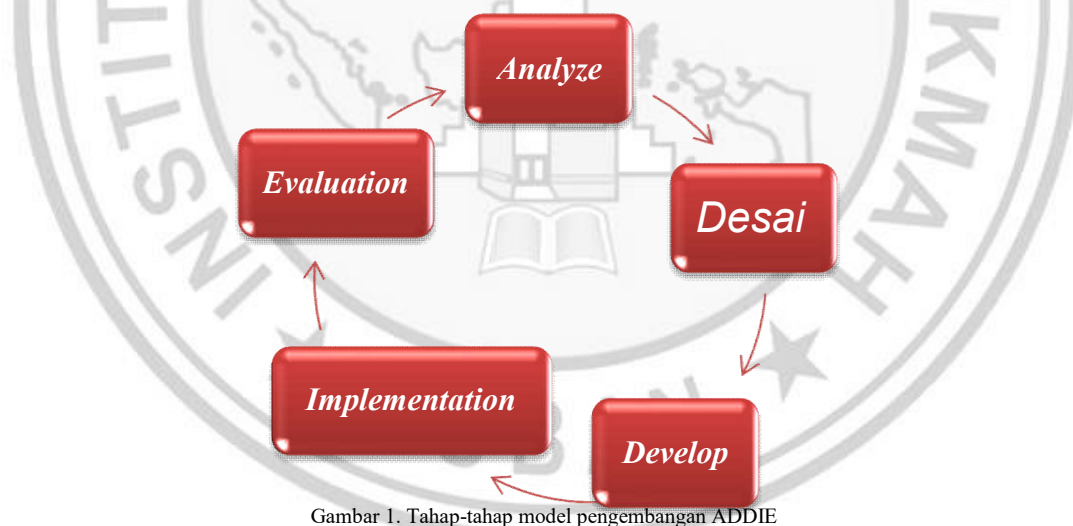
Berdasarkan dari uraian di atas untuk mengembangkan buku yang sesuai untuk kemampuan literasi membaca anak, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) Untuk Menstimulus Kemampuan Literasi Kelompok Tk B usia 5-6 tahun di Kecamatan Ngrambe”. Dengan demikian permasalahan utama dari penelitian ini adalah bagaimana pengembangan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan metode penelitian dan pengembangan kemampuan literasi.

METODE

Penelitian dan pengembangan buku pembelajaran BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) sebagai media untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*). Penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan memiliki fokus pada pengembangan desain dan rancangan, baik itu berupa, model desain, atau bahan ajar yang akan dikembangkan. Dalam penelitian dan pengembangan menurut (Rayanto, 2020) Penelitian dan pengembangan

memiliki beberapa model pengembangan untuk pengembangan buku pembelajaran BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun merupakan pengembangan pembelajaran, menggunakan penelitian dan pengembangan akan menggunakan model pengembangan ADDIE. ((Pebriani et al., 2021) menyatakan bahwa ADDIE merupakan pengembangan produk secara sistematis. Model pengembangan ADDIE menurut (Puspasari, 2019) merupakan pengembangan yang digunakan untuk menerapkan kurikulum yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model yang memiliki tahapan yang sistematis untuk memberikan peluang melakukan aktivitas pengembangan mengenai model *desain* dan buku ajar.

Model pengembangan ADDIE ini merupakan pendekatan yang menekankan komponen yang saling berinteraksi dalam satu sama lain. Penelitian dan pengembangan memiliki tahap-tahap prosedur yang dilaksanakan dalam pengembangan buku pembelajaran, yaitu *Analyze* (analisis), *Desain* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahapan-tahapan sistematis model penelitian Pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahap-tahap model pengembangan ADDIE

Sumber: Rayanto (2020)

Instrumen-instrumen dari penelitian dan pengembangan diukur dari kelayakan dan keefektifan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Uji coba produk merupakan tahapan implementasi dari model pengembangan ADDIE. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang digunakan yaitu buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa)

ketika digunakan. Uji coba produk ini juga untuk mengukur sejauh mana produk yang dikembangkan mampu mencapai tujuan. Uji coba produk ini sangat penting mengetahui keberhasilan suatu produk yang dikembangkan yaitu buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Berikut kisi-kisi penilaian instrumen angket.

1. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Materi

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli

Materi Aspek	Indikator
Keefektifan	Kesesuaian dengan kurikulum, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan indikator pencapaian, Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian ilustrasi dengan materi Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.
Kemenarikan	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) mampu merangsang belajar anak secara aktif dan mandiri Tingkat pemahaman materi pada Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dirasa mudah untuk anak usia 5-6 tahun.

2. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Media

Tabel 2. Kisi Kisi Penilaian untuk Ahli

Media Aspek	Indikator
Keefisienan	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat digunakan berulang-ulang
	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat bertahan lama
	Keamanan Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) bagi anak usia 5-6 tahun
	Efisiensi Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan waktu pembelajaran.
Kemenarikan	Efisiensi Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan tenaga pengguna
	Efisiensi Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan biaya yang dibutuhkan.
	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat menarik perhatian anak.
	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat memotivasi dan menumbuhkan minat belajar anak.
	Ketepatan desain Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa).
	Kemenarikan warna dan gambar ilustrasi pada Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa).
	Kemampuan Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) untuk

menciptakan rasa senang pada anak.

Kesesuaian Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan lingkungan anak.

3. Kisi-Kisi Penilaian Untuk Pengguna (Guru)

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Untuk Pengguna (Guru)

Aspek	Indikator
Keefisienan	Kesesuaian dengan kurikulum, Standar Kopetensi, Kopetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian.
	Kesekuaian Indikator dengan tujuan pembelajaran.
	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.
	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.
	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) mampu merangsang belajar anak secara aktif, dan mandiri.
	Tingkat pemahaman materi pada Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dirasa mudah untuk anak usia 5-6 tahun.
	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat digunakan berulang-ulang.
	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat bertahan lama
	Efisiensi Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan waktu pelajaran.
	Efisiensi Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan tenaga pengguna.
Efisiensi Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan biaya yang dibutuhkan.	
Kemenarikan	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat menarik perhatian anak.
	Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat memotivasi dan menumbuhkan minat belajar anak.
	Ketepatan desain Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa).
	Kemenarikan warna dan gambar ilustrasi pada Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa).
	Kemampuan Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) untuk menciptakan rasa senang pada anak.
	Kemampuan Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) untuk alat bantu anak memahami konsep dan informasi.
	Kesesuaian Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan lingkungan anak.

Teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data dari

penelitian dan pengembangan Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Adapun masing-masing teknik pengumpulan data yaitu, rumus untuk mengetahui presentase dari ahli materi menurut (Akbar, 2013) yaitu sebagai berikut:

Validasi Aspek Keefektifan

$$V_{AEfk} = \frac{\Sigma TSe}{\Sigma TSh} \times 100\%$$

Validasi Aspek Keefisienan

$$V_{AEfs} = \frac{\Sigma TSe}{\Sigma TSh} \times 100\%$$

Validasi Aspek Kemenarikan

$$V_{AEmn} = \frac{\Sigma TSe}{\Sigma TSh} \times 100\%$$

Validasi Aspek Keseluruhan

$$V = \frac{\Sigma TSe}{\Sigma TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas keseluruhan

V_{AEfk} = Validasi Aspek

Keefektifan V_{AEfs} =

Validasi Aspek Keefisienan V

AEmn = Validasi Aspek

Kemenarikan

Σ TSe = Total skor empirik (masing-masing aspek)

Σ TSh = Total skor yang diharapkan (masing-masing

aspek) 100 % = Konstanta

Dari hasil rumus analisis diatas nantinya dapat digunakan untuk menentukan kelayakan produk yang sudah di buat oleh peneliti. Produk pengembangan dikatakan layak apabila mencapai presentase minimal 61%. Untuk mengetahui produk kelayakan media yang di kembangkan dapat di lihat dalam table kriteria sebagai berikut:

Table 4. Presentase Kriteria Validitas oleh Keseluruhan

Kriteria Pencapaian Nilai (Validitas)	Tingkat Validitas			
	Keseluruhan	Efektifitas	Efisiensi	kemenarikan
81,00%-100,00%	Sangat valid	Sangat efektif	Sangat efisien	Sangat menarik

61,00%-80,00%	Cukup valid	Cukup efektif	Cukup efisien	Cukup menarik
41,00%-60,00%	Kurang valid	Kurang efektif	Kurang efisien	Kurang menarik
21,00%-40,00%	Tidak valid	Tidak valid	Tidak efisien	Tidak menarik
00,00%-20,00%	Sangat tidak valid	Sangat tidak efektif	Sangat Tidak efisien	Sangat tidak menarik

Sumber: (Akbar, 2013) dengan sudah dimodifikasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang berjudul pengembangan Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) untuk menstimulus kemampuan literasi kelompok TK B usia 5-6 tahun di Kecamatan Ngrambe” penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan suatu media cetak 2 dimensi untuk menstimulus kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Agar tercapai tujuan tersebut maka buku Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) ini dikembangkan menggunakan model penelitian dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang mengacu pada langkah (Rayanto, 2020), yaitu model pengembangan ADDIE ini merupakan pendekatan yang menekankan komponen yang saling berinteraksi dalam satu sama lain. Penelitian dan pengembangan memiliki tahap-tahap prosedur yang dilaksanakan dalam pengembangan buku pembelajaran, yaitu *Analyze* (analisis), *Desain* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Pada Tahap *Analyze* (analisis) ini dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi nonsistematis ketika peneliti kuliah kerja nyata (KKN), dan mengajar di TK Kartika IV-26 ngrambe dan TK Pancasila Ngrambe. Peneliti juga melakukan survey di TK Kartika IV-26 ngrambe dan TK Pancasila Ngrambe yang berada di kabupaten Ngawi. Adanya permasalahan yang di dapat dari observasi ini adalah terbatasnya media pembelajaran untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun; dibutuhkan media pembelajaran berupa buku yang bisa menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahu; penggunaan media pembelajaran buku saat ini untuk anak; dibutuhkan media buku pembelajaran dengan konsep baru untuk menunjang aktivitas anak usia 5-6 tahun. Kesimpulan tersebut menjadikan acuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku BBB

(Bermain, Belajar, Bahasa) untuk menunjang aktivitas belajar anak.

Tahap *Desain* (perancangan) buku pembelajaran buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Konsep buku pembelajaran buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) terinspirasi dari Buku Asa yang ada di kecamatan Ngrambe dan hari prenelitian yang sebelumnya. Namun rancangan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) di modifikasi diantaranya yaitu: rancangan buku pembelajaran disesuaikan dengan KI, KD, Indikator dan tema anak usia 5-6 tahun; memiliki warna yang lebih menarik; memiliki ukuran kertas B5 atau 18,2x25,7cm dengan menggunakan kertas *Art paper*; buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) terdiri dari 150 halaman; memiliki permainan edukatif didalam buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa); memiliki 4 seri yang berbeda. Pembuatan cover dan isi buku pembelajaran buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) produk. *Desain* cover, isi buku dalam pengembangan buku pembelajaran. Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) memodifikasi dari buku Asa yang di gunakan di TK Kecamatan Ngrambe dengan menggunakan aplikasi *canva*. Pembuatan buku pembelajaran menggunakan ukuran buku menjadi B5 atau 18,2x25,7cm dengan *desain* warna yang berbeda, setiap halaman buku memiliki warna yang berbeda dari satu dengan yang lain sesuai dengan seri. Gambar yang digunakan di buku, buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) ini menggunakan gambar ilustrasi yang menarik yang sudah familiar pada anak. Cover buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) juga memiliki ukuran yang sama yaitu B5 atau 18,2x25,7cm dengan menggunakan kertas *art carton*, dan di buat *softcover* agar memiliki kesan yang menarik bagi pengguna.

Tahapan *Develop* (pengembangan) pada penelitian dan pengembangan merupakan tahapan untuk pengembangan produk, pada tahapan ini yang akan dikembangkan peneliti adalah buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Tahapan pengembangan ini adalah kegiatan pengembangan produk berdasarkan desain yang sudah direncanakan. Tahapan perkembangan akan diuji oleh validator yaitu : validasi ahli materi dan validasi ahli media berdasarkan saran dan masukan dari para ahli dalam lembar validasi ditahapan implementasi.

Tahapan *Implementation* (implementasi) merupakan tahapan untuk mengetahui kevalidan, keterandalan terhadap pengaruh dalam kualitas pembelajaran. Tahapan implementasi ini untuk mengetahui hasil dari tingkat capaian validasi produk. Proses validasi ini dilakukan oleh 4 validator para ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Kemudian dilanjutkan oleh 2 pengguna yang dilakukan pada uji coba kelompok dan 2 pengguna yang dilakukan saat uji coba lapangan. Yang hasil dari seluruh validator dianalisis

dan diakumulasikan mendapatkan hasil presentase penilaian sebesar 95,74% dengan kriteria “sangat valid” dan dapat digunakan untuk menstimulus kemampuan literasi untuk anak usia 5-6 tahun.

Desain buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) adalah Pembuatan buku pembelajaran menggunakan ukuran buku B5 atau 18,2 x 25,7cm di cetak menggunakan kertas *art paper*, desain dengan warna yang berbeda di setiap seri. Buku ini menggunakan warna primer dan sekunder agar membuat tampilan buku menjadi menarik. Gambar yang digunakan di buku ini menggunakan gambar ilustrasi yang menarik dan sudah familiar pada lingkungan anak-anak. Cover buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) juga memiliki ukuran yang sama yaitu B5 atau 18,2x25,7cm dan di cetak menggunakan kertas *art carton*, yang nantinya akan di buat *softcover* agar memiliki kesan yang menarik bagi pengguna. Berikut adalah desain buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa):



Gambar 1. Desain Buku

Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) memiliki kelebihan dan kekurangan yang cukup diantaranya: 1) buku yang efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun; 2) buku yang dirancang sesuai dengan KI dan KD; 3) buku yang mencakup tentang kemampuan literasi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat huruf, megeja huruf, merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna; 4) keefisienan buku jika digunakan berulang kali efisiennya terhadap waktu, ruang dan biaya yang dibutuhkan tidak mahal, buku ini memiliki keefisienan yang tinggi, buku ini apabila digunakan berkali-kali anak tidak akan merasa bosan, karena buku ini memiliki 4 seri yang menarik; 5) kemenarikan buku dalam membangkitkan motivasi belajar anak dalam melakukan aktivitas anak, buku ini selain memberikan mater-materi pengenalan huruf alphabet buku ini juga dilengkapi dengan seri permainan yang dimana membuat anak tidak merasa bosan, orang tua dan guru juga dapat melihat perkembangan anak melalui pembelajaran evaluasi di seri bermain, sehingga buku ini nantinya akan di gemari oleh kalangan anak-anak.

Dibalik kelebihan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) juga memiliki kekurangan yaitu: 1) penggunaan buku harus didampingi, pada seri 3 dan seri 4; 2) buku ini dibuat untuk Kelompok B usia 5-6 tahun; 3) penggunaan Buku BBB (Bermain, Belajar dan Berbahasa) hanya terbatas pada validasi ahli materi dan ahli media.

Penelitian dan pengembangan menghasilkan buku cetak BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) untuk mengenalkan huruf alphabet dan penyusunan kata-kata sederhana pada anak usia 5-6 tahun. Setelah buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dikembalikan akan dievaluasi formatif untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan dari buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dalam proses pengembangannya. Evaluasi formatif diperoleh dari validasi ahli materi, ahli, media, dan pengguna atau guru. Proses validasi oleh para ahli yang dilakukan 2 ahli materi dan 1 ahli media, sedangkan untuk para pengguna (guru) menggunakan 4 orang guru, dan uji coba kelompok melibatkan 10 subjek dengan 2 guru, sedangkan untuk uji coba lapangan menggunakan 20 orang subjek dengan 2 guru yang mendapatkan hasil validasi sebagai berikut yaitu anak yang memiliki kemampuan kurang, kemampuan sedang dan memiliki kemampuan lebih. Hasil validasi yang didapatkan dari lembar validasi yang terdiri dari 18 indikator dengan rentang skor 1-5. Aspek keefektifan yang terdiri dari 6 indikator, aspek keefisienan memiliki 6 indikator dan aspek kemenarikan memiliki 6 indikator, yang mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Akumulasi Data Validasi

Aspek Validasi	Skor dari Validasi		Skor	
	Ahli	Pengguna		
Keefektifan	55	117	172	180
Keefisienan	57	118	175	180
Kemenarikan	55	115	170	180
Keseluruhan (total)	167	350	517	540

Dari tabel diatas menghasilkan presentase dari Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dalam tingkat keefektifan yaitu sebagai berikut:

$$V_{AEfk} = \frac{\sum TSe}{\sum TSh} \times 100\%$$

$$V_{AEfk} = \frac{172}{180} \times 100\%$$

$$V_{AEfk} = 0,9555 \times 100\%$$

$$V_{AEfk} = 95,55 \%$$

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) memiliki pencapaian 95,55% dalam aspek keefektifan yang menurut tabel 1.4 dikatakan sangat efektif. Kemudian dalam tingkat keefisienan yaitu sebagai berikut:

$$V_{AEfs} = \frac{\sum TSe}{\sum TSh} \times 100\%$$

$$V_{AEfs} = \frac{175}{180} \times 100\%$$

$$V_{AEfs} = 0,9722 \times 100\%$$

$$V_{AEfs} = 97,22 \%$$

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) memiliki pencapaian 97,22% dalam aspek keefisienann yang menurut tabel 1.4 dikatakan sangat efisien. Selanjutnya dalam tingkat kemenarikan yaitu sebagai berikut:

$$V_{AEfk} = \frac{\sum TSe}{\sum TSh} \times 100\%$$

$$V_{AEfn} = \frac{170}{180} \times 100\%$$

$$V_{AEfn} = 0,9444 \times 100\%$$

$$V_{AEfn} = 94,44 \%$$

Dari rumus diatas menghasilkan presentase keseluruhan dari Buku BBB(Bermain, Belajar, Bahasa) dalam tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan yaitu sebagai berikut :

$$V = \frac{\Sigma TSe}{\Sigma TSh} \times 100\%$$
$$V = \frac{517}{540} \times 100\%$$
$$V = 0,9574 \times 100\%$$
$$V = 95,74\%$$

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) memiliki pencapaian keseluruhan sebesar 95,74% dalam aspek keefektifan, keefisienan dan kemenarikan. Berdasarkan dari hasil validasi keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan terlihat bahwa validasi dari ahli media dan ahli materi dan juga hasil dari uji coba kelompok dan lapangan yang dilakukan oleh 10 anak, uji coba lapangan yang dilakukan oleh 20 anak, dengan aspek keefektifan mendapatkan hasil penilaian 95,55%, aspek keefisienan mendapatkan hasil penilaian 97,22%, dan aspek kemenarikan mendapatkan hasil penilaian 94,44%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) layak untuk pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan kemampuan literasi. Terlihat pada anak kelompok TK B senang dan bisa menggunakan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dengan mudah dan menyenangkan. Penggunaan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) pada kegiatan belajar anak untuk meningkatkan kemampuan literasi anak tergolong sangat efektif, efisien dan menarik. Anak terlihat sangat senang saat kegiatan belajar menggunakan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Hal tersebut terlihat pada penilaian yang telah dilakukan pada uji kelompok dan uji Lapangan. Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) juga memudahkan anak untuk memahami huruf, dapat membaca kata dan kalimat dengan mudah, kemudian juga saat belajar menebali huruf, memudahkan anak untuk mengerjakan kegiatan evaluasi atau permainan bahasa.

Data Deskriptif berupa masukan dan saran dari 2 guru TK diantaranya sudah cukup sesuai untuk anak usia 5-6 tahun dan sangat cocok untuk digunakan dalam pengembangan kemampuan literasi anak. Namun lebih teliti lagi dalam penulisannya agar kedepannya buku ini bisa dikembangkan lebih luas lagi. Guru juga mendapatkan inovasi dalam memberikan pembelajaran mengenai literasi dengan cara yang sangat menyenangkan.

Dari penelitian yang berjudul pengembangan Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) untuk menstimulus kemampuan literasi kelompok TK B usia 5-6 tahun di Kecamatan Ngrambe” penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan suatu media cetak 2 dimensi untuk menstimulus kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Agar tercapai tujuan tersebut maka buku Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) ini dikembangkan menggunakan model penelitian dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang mengacu pada langkah (Rayanto, 2020), yaitu model pengembangan ADDIE ini merupakan pendekatan yang menekankan komponen yang saling berinteraksi dalam satu sama lain. Penelitian dan pengembangan memiliki tahap-tahap prosedur yang dilaksanakan dalam pengembangan buku pembelajaran, yaitu *Analyze* (analisis), *Desain* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Pada Tahap *Analyze* (analisis) ini dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi nonsistematis ketika peneliti kuliah kerja nyata (KKN), dan mengajar di TK Kartika IV-26 ngrambe dan TK Pancasila Ngrambe. Peneliti juga melakukan survey di TK Kartika IV-26 ngrambe dan TK Pancasila Ngrambe yang berada di kabupaten Ngawi. Adanya permasalahan yang di dapat dari observasi ini adalah terbatasnya media pembelajaran untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun; dibutuhkan media pembelajaran berupa buku yang bisa menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahu; penggunaan media pembelajaran buku saat ini untuk anak; dibutuhkan media buku pembelajaran dengan konsep baru untuk menunjang aktivitas anak usia 5-6 tahun. Kesimpulan tersebut menjadikan acuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) untuk menunjang aktivitas belajar anak.

Tahap *Desain* (perancangan) buku pembelajaran buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Konsep buku pembelajaran buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) terinspirasi dari Buku Asa yang ada di kecamatan Ngrambe dan hari prenelitian yang sebelumnya. Namun rancangan buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) di modifikasi diantaranya yaitu: rancangan buku pembelajaran disesuaikan dengan KI, KD, Indikator dan tema anak usia 5-6 tahun; memiliki warna yang lebih menarik; memiliki ukuran kertas B5 atau 18,2 x 25,7cm dengan menggunakan kertas *Art paper*; buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) terdiri dari 150 halaman; memiliki permainan edukatif didalam buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa); memiliki 4 seri yang berbeda. Pembuatan cover dan

isi buku pembelajaran buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) produk. *Desain* cover, isi buku dalam pengembangan buku pembelajaran. Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) memodifikasi dari buku Asa yang di gunakan di TK Kecamatan Ngrambe dengan menggunakan aplikasi *canva*. Pembuatan buku pembelajaran menggunakan ukuran buku menjadi B5 atau 18,2 x 25,7cm dengan *desain* warna yang berbeda, setiap halaman buku memiliki warna yang berbeda dari satu dengan yang lain sesuai dengan seri. Gambar yang digunakan di buku, buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) ini menggunakan gambar ilustrasi yang menarik yang sudah familiar pada anak. Cover buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) juga memiliki ukuran yang sama yaitu B5 atau 18,2 x 25,7cm dengan menggunakan kertas *art carton*, dan di buat *softcover* agar memiliki kesan yang menarik bagi pengguna.

Tahapan *Develop* (pengembangan) pada penelitian dan pengembangan merupakan tahapan untuk pengembangan produk, pada tahapan ini yang akan dikembangkan peneliti adalah buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa). Tahapan pengembangan ini adalah kegiatan pengembangan produk berdasarkan desain yang sudah direncanakan. Tahapan perkembangan akan diuji oleh validator yaitu : validasi ahli materi dan validasi ahli media berdasarkan saran dan masukan dari para ahli dalam lembar validasi ditahapan implementasi.

Tahapan *Implementation* (implementasi) merupakan tahapan untuk mengetahui kevalidan, keterandalan terhadap pengaruh dalam kualitas pembelajaran. Tahapan implementasi ini untuk mengetahui hasil dari tingkat capaian validasi produk. Proses validasi ini dilakukan oleh 4 validator para ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Kemudian dilanjutkan oleh 2 pengguna yang dilakukan pada uji coba kelompok dan 2 pengguna yang dilakukan saat uji coba lapangan. Yang hasil dari seluruh validator dianalisis dan diakumulasikan mendapatkan hasil presentase penilaian sebesar 95,74% dengan kriteria “sangat valid” dan dapat digunakan untuk menstimulus kemampuan literasi untuk anak usia 5-6 tahun.

Hasil ini menunjukkan kesinambungan dan keselarasan pendapat mengenai Buku dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berimajinasi dan berperilaku, serta berpikir (Gilang et al., 2017) Namun demikian, buku yang menarik bagi anak usia dini adalah buku yang memiliki kesesuaian konteks dan ilustrasi (Chrisya, 2021). Buku anak-anak yang menyajikan kesesuaian konteks dan ilustrasi yang memadai dapat mengoptimalkan kesenangan anak menggunakan buku itu. Pendapat berikutnya

menyatakan bahwa buku dengan kesesuaian konteks dan ilustrasi yang memadai dapat juga mempengaruhi daya kognisi anak usia dini dalam menerima pesan (Hellige & Klanten, 2012).

Buku tentang pengembangan kemampuan literasi untuk anak usia dini seringkali dijumpai ilustrasi yang tidak harmonis dengan konteksnya. Konteks yang dibutuhkan dalam buku yang ditujukan bagi anak usia dini adalah yang memiliki kesesuaian dengan konteks anak. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam buku untuk anak merupakan hal yang mendesak. Buku dengan kesesuaian konteks dan ilustrasi yang memadai akan mempengaruhi proses dan pola pikir anak usia dini melalui alam bawah sadar. Di sinilah pendidikan mengenai pengembangan kemampuan literasi awal anak dapat diajarkan secara halus dan mudah diterima oleh daya pikir pada usia dini. Dari pembahasan diatas, buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) mendapatkan kategori yang sangat efisien, sangat efektif, dan sangat menarik. Sehingga layak digunakan pada pembelajaran disekolah maupun saat belajar dirumah untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Selain itu BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) dapat memudahkan guru dan orang tua dalam mengajarkan huruf, dan baca. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran merupakan hasil evaluasi formatif untuk mengetahui kekurangan dari pengembangan media pembelajaran Buku “BBB (Bermain, Belajar, Bahasa)” yang sudah di kembangkan sehingga layak untuk digunakan. Buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) mendapatkan hasil pencapaian 95,74% dalam kategori sangat efektif, sangat efisien dan sangat menarik. Sehingga layak digunakan untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun pada kelompok TK B di kecamatan Ngrambe. Selain itu buku BBB (Bermain, Belajar, Bahasa) juga dapat digunakan sebagai media buku belajar anak dirumah maupun di sekolah untuk membantu kegiatan pembelajaran guru yang menarik, mudah digunakan, dan dapat sebagai media untuk menstimulus kemampuan literasi membaca anak dengan baik.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk buku BBB (Belajar, Bermain, Bahasa) memiliki beberapa saran antara lain:

1. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan buku BBB (Belajar, Bermain, Bahasa) untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun dapat digunakan sebagai acuan peneliti selanjutnya dengan menggunakan lebih banyak tema yang digunakan untuk pengembangan buku.
2. Bagi guru, hendaknya memberikan fasilitas pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan literasi dengan pengadaan media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan topik yang lebih berkembang dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Chrisya, C. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi Anak Adaptasi Novel "Mata di Tanah Melus."* Universitas Pelita Harapan.
- Farihatin, A. R. (2013). *Kegiatan membaca buku cerita dalam pengembangan kemampuan literasi dasar anak usia dini*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Farver, J. A. M., Xu, Y., Eppe, S., & Lonigan, C. J. (2006). Home environments and young Latino children's school readiness. *Early Childhood Research Quarterly*, 21(2), 196–212.
- Fitriani, A. P., Wijayanti, A., & Koesmadi, D. P. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Buku Language Smart Kids. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2).
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian konteks dan ilustrasi pada buku bergambar untuk mendidik karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).
- Gordon Biddle, K. A., Garcia-Nevarez, A., Roundtree Henderson, W. J., & Valero-Kerrick, A. (2014). Play and the learning environment. *Early Childhood Education: Becoming a Professional*, 256–285.
- Hellige, H., & Klanten, R. (2012). *Echoes of the future: rational graphic design & illustration*. Gestalten.
- Huliyah, M. (2017). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60–71.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2(2).
- Pebriani, N. L. P. P., Japa, I. G. N., & Antara, P. A. (2021). Video Pembelajaran

Berbantuan Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3).

Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Reese, E., Sparks, A., & Leyva, D. (2010). A review of parent interventions for preschool children's language and emergent literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, 10(1), 97–117.

Saputra, A. S. A., & Suryandi, L. S. L. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 198–206.

Schickedanz, J. A., & Collins, M. F. (2013). *So much more than the ABCs: The early phases of reading and writing*. National Association for the Education of Young Children.

Sukmono, N. D. (2020). Sarkasme pada Post-Literasi dan Pra-Literasi dalam Media Youtube (Kanal Game Online). *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(3), 102–113.

Wijayanti, A., & Rahmawati, A. D. (2019). Media Kartu “Hipat” Sebagai Inovasi Pembelajaran Paud di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tumbuhkembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(2), 122–129.