

Implementasi Media Interaktif Binar Untuk Mengembangkan Pra Literasi Anak Usia 5 – 6 Tahun

Implementation of BINAR Interactive Media to Develop Pre-Literacy Skills in Children Aged 5–6 Years

Marizqa N. Hasana¹, Anik Lestarinigrum, Rosa Imani Khan³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

marizqanurh1@gmail.com ; anikl@unpkediri.ac.id ; rossa_rose@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media interaktif BINAR dalam mengembangkan kemampuan pra literasi anak usia 5–6 tahun di RA Tarbiyatul Khoiriyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 26 anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif BINAR mendukung perkembangan kemampuan pra literasi anak yang meliputi kemampuan menyimak, memahami pesan sederhana, kesadaran huruf dan simbol, kesadaran fonemik, serta minat pramembaca. Anak menunjukkan peningkatan dalam memahami instruksi, mengenali kosakata, menyusun kata sederhana, menirukan bunyi suku kata, serta berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. Kombinasi gambar, suara, dan permainan dalam media juga membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Dengan demikian, media interaktif BINAR dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan pra literasi anak dini.

Kata Kunci: Media interaktif BINAR, pra literasi, anak usia dini.

Abstract

This study aims to describe the implementation of the BINAR interactive media in developing the pre-literacy skills of 5–6-year-old children at RA Tarbiyatul Khoiriyah. This study employs a qualitative, descriptive approach. The research subjects consisted of 26 children in Group B. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of the BINAR interactive media supports the development of children's pre-literacy skills, including listening skills, understanding simple messages, letter and symbol awareness, phonemic awareness, and pre-reading interest. The children demonstrated improvements in understanding instructions, recognizing vocabulary, forming simple words, imitating syllable sounds, and actively participating during learning activities. The combination of images, sounds, and games in the media also helps improve children's attention and engagement in the learning process. Thus, the BINAR interactive media can serve as an alternative learning tool that supports the development of early childhood pre-literacy skills.

Keywords: BINAR interactive media, pre-literacy, early childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa. Pendidikan pada anak perlu dimulai sejak dini karena memiliki peran yang sangat menentukan dalam proses perkembangan selanjutnya (Lestarinigrum et al., 2024). Salah satu kemampuan yang perlu

dikembangkan sejak dini adalah pra literasi, yaitu kemampuan awal yang menjadi dasar bagi anak sebelum memasuki tahap membaca dan menulis secara formal. Kemampuan pra literasi merupakan seperangkat kemampuan dasar yang menjadi fondasi kesiapan membaca dan menulis anak. Kemampuan tersebut meliputi menyimak, memahami pesan sederhana, kesadaran huruf dan simbol, kesadaran fonemik, serta minat terhadap kegiatan membaca (Badan Standar, 2024). Kemampuan-kemampuan tersebut berperan penting dalam mendukung perkembangan membaca awal anak (Karima & Kurniawati, 2020).

Pra literasi merupakan kemampuan dasar yang melandasi perkembangan membaca dan menulis sebelum anak memperoleh pembelajaran literasi secara formal di sekolah. Kemampuan ini mencakup berbagai keterampilan yang mendukung kesiapan membaca, seperti kemampuan menyimak, memahami pesan sederhana, mengenal huruf dan simbol, kesadaran terhadap bunyi bahasa, serta ketertarikan pada kegiatan membaca (Karima & Kurniawati, 2020). Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi juga menegaskan bahwa kemampuan literasi dasar pada anak usia dini meliputi kecakapan dalam menyimak, memahami pesan sederhana, mengungkapkan gagasan dan pertanyaan sebagai sarana berkomunikasi, serta kepekaan terhadap simbol, aksara, dan bunyi bahasa. Selain itu, anak diharapkan menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis (Badan Standar, 2024). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan pra literasi perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

Perkembangan teknologi memberikan peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media interaktif yang mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif dalam proses pembelajaran (Wayan Aryani & Pramunditya Ambara, 2021). Media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan media pembelajaran sehingga anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Indra Sukma et al., 2022). Menurut (Diana et al., 2022), media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara media dan pengguna sehingga sesuai digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung (Wayan Aryani & Pramunditya Ambara, 2021).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan kemampuan pra literasi adalah media interaktif BINAR, yaitu media pembelajaran berbasis PowerPoint yang memadukan unsur visual, audio, dan permainan edukatif. Melalui berbagai aktivitas yang tersedia, anak memperoleh kesempatan untuk mengenal kosakata, menyimak pelafalan kata, mengenali huruf, menyusun kata sederhana, serta memahami informasi

yang disajikan dalam media. Karakteristik media yang menggabungkan gambar, suara, dan aktivitas bermain dinilai sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini sehingga dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran (Indra Sukma et al., 2022; Wayan Aryani & Pramunditya Ambara, 2021).

Meskipun media interaktif telah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini, kajian mengenai implementasi media interaktif untuk mengembangkan kemampuan pra literasi secara menyeluruh masih terbatas. Sebagian penelitian lebih banyak berfokus pada pengenalan huruf, keterampilan fonologis, atau kemampuan membaca awal. Padahal, kemampuan pra literasi tidak hanya mencakup pengenalan huruf atau membaca awal, tetapi juga meliputi kemampuan menyimak, memahami pesan sederhana, kesadaran huruf dan simbol, kesadaran fonemik, serta minat terhadap kegiatan pramembaca. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji implementasi media interaktif dalam mengembangkan seluruh aspek kemampuan pra literasi anak usia dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media interaktif BINAR dalam mengembangkan kemampuan pra literasi anak usia 5–6 tahun di RA Tarbiyatul Khoiriyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan implementasi media interaktif BINAR dalam mengembangkan kemampuan praliterasi anak usia 5–6 tahun di RA Tarbiyatul Khoiriyah, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober–November 2025 dengan subjek penelitian sebanyak 26 anak kelompok B, guru kelas, dan kepala sekolah. Data diperoleh melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi peneliti sebagai instrumen utama yang didukung oleh lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama implementasi media interaktif BINAR pada anak usia 5–6 tahun di RA Tarbiyatul Khoiriyah. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif BINAR menunjukkan perkembangan pada lima indikator kemampuan pra literasi, yaitu kemampuan menyimak, memahami pesan sederhana, kesadaran huruf dan simbol, kesadaran fonemik, serta minat terhadap kegiatan pramembaca. Pembahasan setiap indikator disajikan sebagai berikut.

1. Kemampuan Menyimak

Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun berkembang selama penggunaan media interaktif BINAR. Pada awal pembelajaran, beberapa anak masih memerlukan bantuan dan pengulangan instruksi untuk memahami cara penggunaan media dan menyelesaikan permainan. Namun, pada pertemuan berikutnya anak mulai mampu memahami instruksi, mengikuti alur permainan, serta menggunakan media secara lebih mandiri. Anak juga terlihat lebih fokus memperhatikan gambar, suara, dan arahan yang terdapat dalam media hingga kegiatan pembelajaran selesai.

Perkembangan tersebut didukung oleh karakteristik media interaktif BINAR yang mengintegrasikan gambar, suara, dan permainan dalam satu media pembelajaran. Menurut (Indra Sukma et al., 2022), media interaktif memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang saling terintegrasi. Melalui penggunaan media ini, anak tidak hanya mengamati gambar, tetapi juga mendengarkan kosakata dan mengikuti instruksi yang disajikan sehingga membantu meningkatkan perhatian dan kemampuan menyimak. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa anak menunjukkan antusiasme yang tinggi serta lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui media interaktif BINAR.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi yang menempatkan kemampuan menyimak sebagai salah satu kemampuan dasar literasi anak usia dini (Badan Standar, 2024). Selain itu, penelitian (Rahayu, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung perkembangan kemampuan berbahasa anak melalui perpaduan unsur visual, audio, dan interaksi langsung. Dengan demikian, media interaktif BINAR dapat membantu mengembangkan kemampuan menyimak anak yang ditunjukkan melalui meningkatnya kemampuan memahami instruksi, memusatkan perhatian, dan mengikuti kegiatan pembelajaran secara lebih mandiri.

2. Kemampuan Memahami Pesan Sederhana

Selama implementasi media interaktif BINAR, kemampuan memahami pesan sederhana anak menunjukkan perkembangan. Pada awal kegiatan, beberapa anak masih kesulitan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan gambar serta menyebutkan nama binatang yang ditampilkan pada media. Namun, setelah mengikuti pembelajaran secara berulang, anak mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap informasi yang disampaikan melalui gambar, suara, dan permainan. Perkembangan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan nama binatang, menjawab pertanyaan sederhana, serta menirukan kosakata yang diperdengarkan, termasuk beberapa kosakata dalam bahasa Inggris.

Perkembangan kemampuan memahami pesan sederhana didukung oleh karakteristik media interaktif BINAR yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas permainan. Menurut (Indra Sukma et al., 2022), media interaktif menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif BINAR membantu anak lebih cepat

mengenali kosakata dan memahami materi pembelajaran karena informasi disajikan melalui berbagai stimulus yang saling mendukung.

Temuan ini sejalan dengan Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi yang menyebutkan bahwa kemampuan memahami pesan sederhana merupakan salah satu kemampuan dasar literasi anak usia dini (Badan Standar, 2024). Selain itu, (Ulfadilah & Ocih, 2024) menjelaskan bahwa kegiatan pra literasi melibatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang berkembang secara terpadu. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan (Rahayu, 2022) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat mendukung perkembangan kemampuan berbahasa anak melalui perpaduan unsur visual, audio, dan interaksi langsung. Dengan demikian, media interaktif BINAR dapat membantu mengembangkan kemampuan memahami pesan sederhana yang ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam memahami informasi, menjawab pertanyaan, dan menggunakan kosakata yang diperoleh selama pembelajaran.

3. Kesadaran Huruf/Symbol

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif BINAR membantu mengembangkan kesadaran huruf dan simbol pada anak usia 5–6 tahun. Pada awal pembelajaran, sebagian besar anak hanya mampu mengenali beberapa huruf dan masih mengalami kesulitan membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama, seperti b dan d atau m dan n. Selain itu, anak juga belum mampu menyusun huruf menjadi kata secara mandiri. Namun, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif BINAR, anak mulai mampu menyebutkan, menunjuk, dan memilih huruf yang sesuai. Pada aktivitas menyusun nama binatang, beberapa anak bahkan dapat membentuk kata sederhana seperti sapi, ayam, dan ikan tanpa bantuan.

Perkembangan tersebut didukung oleh karakteristik media interaktif yang memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. (Diana et al., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara media dan pengguna. Melalui aktivitas memilih, mencocokkan, dan menyusun huruf dalam permainan, anak memperoleh kesempatan untuk mengenali bentuk huruf secara berulang sehingga pemahaman terhadap simbol huruf semakin kuat. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa anak menjadi lebih mudah mengenali huruf dan lebih cepat menyusun huruf menjadi kata sederhana setelah menggunakan media interaktif BINAR.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Karima & Kurniawati, 2020) yang menyatakan bahwa pengetahuan huruf merupakan salah satu kemampuan dasar pra literasi yang mencakup kemampuan mengenali dan mengetahui nama huruf. Selain itu, penelitian (Noor Kamala Sari, 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu anak mengenali huruf melalui kombinasi unsur visual, audio, dan aktivitas yang menarik. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan (Setiadi & Rajendra Haidar, 2022) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan interaktif mampu membantu anak mengenali huruf, mengeja, dan menyusun kata sederhana. Berdasarkan temuan tersebut, media interaktif BINAR mampu membantu mengembangkan kesadaran huruf dan simbol yang ditunjukkan

melalui meningkatnya kemampuan anak dalam mengenali, memilih, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana.

4. Kesadaran Fonemik

Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan kesadaran fonemik anak usia 5–6 tahun mengalami perkembangan selama penggunaan media interaktif BINAR. Pada awal pembelajaran, sebagian besar anak masih memerlukan contoh dan bantuan untuk menirukan bunyi kata yang terdapat dalam media. Anak juga mengalami kesulitan dalam mengucapkan suku kata dengan jelas serta menghubungkan bunyi yang didengar dengan kata yang ditampilkan. Namun, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran secara berulang, anak mulai lebih mudah menirukan bunyi suku kata, seperti sa-pi, be-bek, dom-ba, dan ke-pi-ting. Beberapa anak bahkan mampu menggabungkan suku kata menjadi sebuah kata secara mandiri, meskipun masih terdapat anak yang memerlukan pengulangan pada kata-kata tertentu.

Perkembangan tersebut didukung oleh karakteristik media interaktif BINAR yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan permainan dalam satu media pembelajaran. Melalui pelafalan kata yang dapat didengar secara langsung serta didukung tampilan gambar yang sesuai, anak memperoleh kesempatan untuk mengenali bunyi kata secara berulang dan menghubungkannya dengan objek yang diamati. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa anak menjadi lebih mudah mengenali dan melafalkan bunyi huruf, baik vokal maupun konsonan, serta lebih jelas dalam menirukan pelafalan yang diperkenalkan melalui media.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Karima & Kurniawati, 2020) yang menyatakan bahwa kesadaran fonemik merupakan salah satu komponen penting dalam kemampuan pra literasi karena berkaitan dengan kemampuan mengenali dan memahami bunyi-bunyi dalam kata. Selain itu, penelitian (Komang Ayu & Surya Manuaba, 2021) menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan keterampilan fonologis anak usia dini melalui kombinasi suara, gambar, dan aktivitas yang menarik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif BINAR dapat membantu mengembangkan kesadaran fonemik anak yang ditunjukkan melalui meningkatnya kemampuan menirukan bunyi suku kata, melafalkan kata dengan lebih jelas, serta menghubungkan bunyi yang didengar dengan kata yang dipelajari selama kegiatan pembelajaran.

5. Minat Pramembaca

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif BINAR dapat meningkatkan minat anak usia 5–6 tahun terhadap kegiatan pramembaca. Sejak awal pembelajaran, sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan pada gambar, suara, dan permainan yang terdapat dalam media. Pada pertemuan berikutnya, keterlibatan anak semakin meningkat yang ditunjukkan melalui keinginan untuk mencoba berbagai permainan secara mandiri, mengulangi permainan ketika mengalami kesalahan, serta berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan. Selain itu, anak menunjukkan berbagai respons positif, seperti antusias saat berhasil menyelesaikan permainan, tertarik pada suara yang muncul dari media, dan secara spontan menyebutkan nama objek yang ditampilkan.

Peningkatan minat tersebut didukung oleh karakteristik media interaktif BINAR yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan permainan dalam satu

media pembelajaran. Kombinasi berbagai unsur tersebut menjadikan proses belajar lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif anak selama kegiatan berlangsung. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa anak tampak antusias dan senang mengikuti setiap aktivitas dalam media. Pihak sekolah juga menilai bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu anak selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi yang menekankan pentingnya minat dan partisipasi anak dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis (Badan Standar, 2024). Selain itu, (Basri et al., 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, sedangkan (Khoir, 2024) menjelaskan bahwa media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui keterlibatan berbagai indera. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan (Setiadi & Rajendra Haidar, 2022) yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan anak dalam kegiatan membaca awal. Dengan demikian, media interaktif BINAR dapat membantu meningkatkan minat pramembaca anak yang ditunjukkan melalui antusiasme, keterlibatan aktif, dan keinginan untuk terus mengikuti aktivitas pembelajaran yang tersedia dalam media.

PENUTUP

KESIMPULAN

Implementasi media interaktif BINAR dapat mendukung pengembangan kemampuan pra literasi anak usia 5–6 tahun di RA Tarbiyatul Khoiriyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif BINAR mampu mengembangkan kemampuan menyimak, memahami pesan sederhana, kesadaran huruf dan simbol, kesadaran fonemik, serta meningkatkan minat pramembaca anak. Perkembangan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam memahami instruksi, memperhatikan informasi yang disampaikan melalui media, menjawab pertanyaan sederhana, menggunakan kosakata yang diperoleh selama pembelajaran, mengenali, memilih, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana, serta menirukan bunyi suku kata dan melafalkan kata dengan lebih jelas. Selain itu, penggunaan media yang memadukan unsur gambar, suara, dan permainan edukatif mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif BINAR dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan pra literasi anak usia dini melalui kegiatan belajar yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, K. dan A. P. (2024). *Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Basri, S., Alimuddin, N., & Nur, S. M. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan

- Kemampuan Pra Literasi Anak Usia Dini. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v2i1.256>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Number 2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Karima, R., & Kurniawati, F. (2020). Kegiatan Literasi Awal Orang Tua pada Anak Usia Dini. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 6(1), 69–80. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-06>
- Khoir, A. A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini*. 7(3), 12002.
- Komang Ayu, N., & Surya Manuaba, I. B. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Lestarinigrum, A., Dwiyantri, L., Prastihastari Wijaya, I., & Dela Selfia, D. (2024). Pra Literasi Sebagai Implementasi Metode Bermain Untuk Anak Usia Dini. *Dwita Dela Selfia INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 7069–7081.
- Noor Kamala Sari, N. (2020). *Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. <https://doi.org/10.47111/JTI>
- Rahayu, M. R. I. F. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 2528–7427. www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlad
- Setiadi, T., & Rajendra Haidar, L. (2022). *Game Mobile Edukasi interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini*.
- Ulfadilah, N., & Ocih, S. (2024). Kegiatan Jurnal Pagi Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Pra Literasi Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 351–358. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.1062>
- Wayan Aryani, N., & Pramunditya Ambara, D. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252–260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>