



Pengembangan Media Mora Game untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia 5-6 Tahun

M. Rezki Said^{1✉}, Deri Hendriawan², Roby Naufal Arzaqi³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v9i6.7763](https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7763)

Abstrak

Dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya selaras dengan karakteristik anak, tetapi juga mampu menarik perhatian anak sehingga minat baca dapat tumbuh secara alami. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran bernama Mora Game yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan minat baca anak usia 5-6 tahun, sebagai respons terhadap keterbatasan bentuk media membaca yang belum mampu menyediakan ruang interaksi yang memadai bagi anak. Penelitian ini memanfaatkan penggunaan metode (R&D) *Research and Development* dengan bentuk ADDIE sebagai model pengembangannya. Kelayakan media dievaluasi melalui penilaian ahli materi dan media, dengan hasil persentase sebesar 79,5% dan 88,3%, yang mengarah pada kategori layak digunakan. Hasil uji efektivitas Mora Game menggunakan analisis N-Gain yang diolah dalam program SPSS, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,7335 atau 73,35% (kategori tinggi). Secara praktis, Mora Game dapat digunakan oleh pendidik PAUD sebagai media pelengkap pembelajaran membaca anak usia dini berdasarkan hasil uji kelayakan dan efektivitas yang telah diperoleh.

Kata Kunci: *Media Mora Game, Minat Baca Anak Usia Dini, Media Pembelajaran*

Abstract

Learning media are needed that not only align with children's characteristics but also attract children's attention so that reading interest can grow naturally. The main objective of this study was to develop a learning medium called Mora Game, designed to support the development of reading interest among children aged 5 to 6 years, in response to the limitations of existing reading media that have not provided sufficient interactive learning experiences. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model as the development framework. The feasibility of the media was evaluated through assessments by content and media experts, yielding feasibility scores of 79.5% and 88.3%, respectively, indicating that the media is suitable for use. The effectiveness of Mora Game was examined using N-Gain analysis processed with SPSS, resulting in an average score of 0.7335 (73.35%), which falls into the high category. Practically, Mora Game can be utilized by early childhood educators as a supplementary tool to support reading instruction for young children based on the obtained feasibility and effectiveness results.

Keywords: *Media Mora Games, Early Childhood Reading Interest, Learning Media*

Copyright (c) 2025 M. Rezki Said, et al.

✉ Corresponding author:

Email Address: mrezkisaid03@upi.edu (Serang, Indonesia)

Received 4 December 2025, Accepted 28 December 2025, Published 28 December 2025

Pendahuluan

Perkembangan kemampuan literasi anak tidak hanya diukur berdasarkan kemampuan membaca, tetapi juga dipengaruhi oleh minat anak terhadap kegiatan membaca. Minat baca dalam literasi awal dikenal sebagai *print motivation* yang merupakan salah satu indikator penilaian kesiapan literasi anak (Kurniasari & Arfa, 2020). Dalam konteks membaca, minat baca tercermin melalui dorongan internal yang mengarahkan anak untuk terlibat dalam kegiatan membaca secara sukarela, disertai perasaan senang dan ketertarikan terhadap teks (Darmawati, 2020; Ramadaniah & Hakim, 2018). Anak yang memiliki ketertarikan terhadap suatu kegiatan cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, berupaya secara aktif, serta menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan tersebut (Neitzel et al., 2017; Wulandari & Puspitasari, 2023).

Anak yang sering terlibat dalam kegiatan membaca berpeluang lebih besar memperoleh kosakata baru dibandingkan anak yang jarang membaca (Nafisa et al., 2024). Kosakata yang diperoleh melalui kegiatan membaca menjadi fondasi penting bagi perkembangan keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan (Fathihah, 2016). Penelitian sebelumnya yang merujuk pada teori Piaget menunjukkan bahwa pada tahap praoperasional, tepatnya pada usia 5-6 tahun anak mulai mengembangkan pemahaman simbolik yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menggunakan simbol bahasa, seperti huruf dan kata secara bermakna (Sari, 2021). Perkembangan ini menjadi landasan penting bagi pertumbuhan minat baca anak, karena kemampuan mengenal huruf dan kata yang disertai ketertarikan terhadap aktivitas membaca dapat mendukung perkembangan bahasa anak secara lebih optimal (Naufal Arzaqi et al., 2025; Satriana et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengupayakan agar minat baca anak dapat ditumbuhkan sejak usia dini.

Dalam upaya mendukung pertumbuhan minat baca anak usia dini, pemilihan media pembelajaran yang berkualitas memegang peranan penting (Hidayat & Masyhur, 2019; Ramadaniah & Hakim, 2018). Santrock (dalam Sadiyah et al., 2024) menjelaskan bahwa anak usia dini cenderung memiliki rentang perhatian yang terbatas dan mudah teralih oleh stimulus eksternal, sehingga efektivitas pembelajaran pada usia ini sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan (Fadilah, 2014; Nazara et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran yang bersifat pasif berpotensi menurunkan motivasi anak untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Arzaqi & Rahayu, 2025; Jannah et al., 2025). Sebaliknya, media yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak terbukti mampu mendorong keterlibatan belajar serta membangun ketertarikan emosional anak terhadap kegiatan membaca (Gusti Pangestu et al., 2024; Khoir & Aminatuzzuhriah, 2024). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik agar minat baca anak tidak hanya tumbuh, tetapi juga dapat dipertahankan secara berkelanjutan (Shoffa et al., 2023; Untari et al., 2024).

Selain itu, ketidaktepatan dalam pemilihan media juga dapat menimbulkan kebosanan selama kegiatan belajar (Salsa et al., 2024). Erlina Wiyanarti (dalam Hendriawan, 2005) menjelaskan bahwa rasa bosan yang muncul dalam proses belajar dapat menjadi faktor awal yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Kondisi ini juga dapat terjadi pada kegiatan literasi, terutama ketika media tersebut kurang menarik bagi anak. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya selaras dengan karakteristik anak, tetapi juga mampu menarik perhatian anak sehingga minat baca dapat tumbuh secara alami. Salah satu media pembelajaran yang banyak dimanfaatkan untuk menumbuhkan minat baca anak adalah buku cerita (Dinda Suci et al., 2024). Cerita dengan alur sederhana dan tokoh cerita yang mudah dikenali anak mampu menghadirkan pengalaman membaca yang menyenangkan, sehingga dapat mendorong anak untuk lebih tertarik pada kegiatan membaca (Z. Auli R, 2025). Selain itu, penggunaan buku cerita juga dapat memperkuat ketertarikan emosional anak terhadap kegiatan membaca. Penokohan karakter dalam cerita fabel dapat menciptakan lingkungan membaca yang menarik dan menghibur anak (Indrayani et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya penggunaan buku cerita sering kali belum mampu memberikan ruang interaksi yang cukup bagi anak selama kegiatan membaca (Biancarosa & Griffiths, 2012). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media membaca yang kurang interaktif

cenderung belum secara optimal mampu mendorong keterlibatan aktif anak dalam kegiatan membaca (Hardianti et al., 2025; Megawati et al., 2025). Kondisi ini selaras dengan hasil observasi awal di TKIT Rahmania yang menemukan bahwa penggunaan media membaca di sekolah tersebut masih didominasi pada penggunaan buku cerita konvensional yang hanya menyajikan narasi dan gambar, sehingga belum memberikan ruang bagi anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan membaca. Keterlibatan aktif anak dalam kegiatan membaca menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi proses pertumbuhan minat baca anak (Nesa Gusveriza Putri et al., 2025).

Sebagai respons terhadap keterbatasan tersebut, berbagai penelitian mengembangkan buku cerita interaktif yang dapat memadukan unsur visual dan interaktivitas, sebagai upaya dalam mendorong keterlibatan anak dalam kegiatan membaca (A. K. Putri et al., 2025; Siregar et al., 2024). Hal ini didukung juga oleh hasil penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penggunaan buku cerita interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca (Anggriani et al., 2022; Jesse et al., 2016; Liliana & Setyaningtyas, 2023). Kegiatan membaca yang melibatkan anak secara langsung melalui respons dan aksi terhadap bacaan dapat mendorong tumbuhnya minat baca (Alviyah et al., 2023; Rohim & Septina Rahmawati, 2020).

Hal serupa juga ditunjukkan dari penggunaan media game literasi yang terbukti memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca melalui elemen visual yang menarik, tantangan bertahap, dan sistem penghargaan (Indah, 2025; Pancawati et al., 2024; Syafira et al., 2024). Hurlock (dalam Amiran, 2016) menambahkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan. Rasa senang yang muncul dari aktivitas bermain berperan penting dalam menunjang kegiatan belajar anak usia dini, karena pada usia ini motivasi belajar anak lebih mudah untuk ditumbuhkan (Bahar, 2025). Dalam konteks menumbuhkan minat baca, individu yang memperoleh motivasi melalui kegiatan membaca umumnya menunjukkan tingkat minat baca yang lebih tinggi (Seventilova, 2024).

Meskipun penggunaan kedua media ini memiliki kontribusi yang positif dalam mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, namun beberapa penelitian sebelumnya umumnya masih memosisikan buku cerita interaktif dan game literasi sebagai dua media yang berdiri sendiri dan penelitian yang mengintegrasikan keduanya dalam satu bentuk media pembelajaran masih terbatas (Sinamo & Tarutung, 2023; Tati & Priyanti, 2023). Keterbatasan ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran anak usia dini yang tidak hanya memfasilitasi kegiatan membaca, namun juga memberi ruang bermain bagi anak. Salah satu bentuk pengembangan yang dapat dipertimbangkan untuk dipilih ialah mentransformasi media buku cerita interaktif kedalam bentuk aplikasi yang memiliki fleksibilitas dalam mengintegrasikan elemen permainan, seperti animasi interaktif, tantangan bertahap, dan sistem umpan balik (Mardhotillah & Rakimahwati, 2022). Melalui pendekatan ini, proses penggabungan kegiatan membaca dan bermain dapat dilakukan secara lebih efektif.

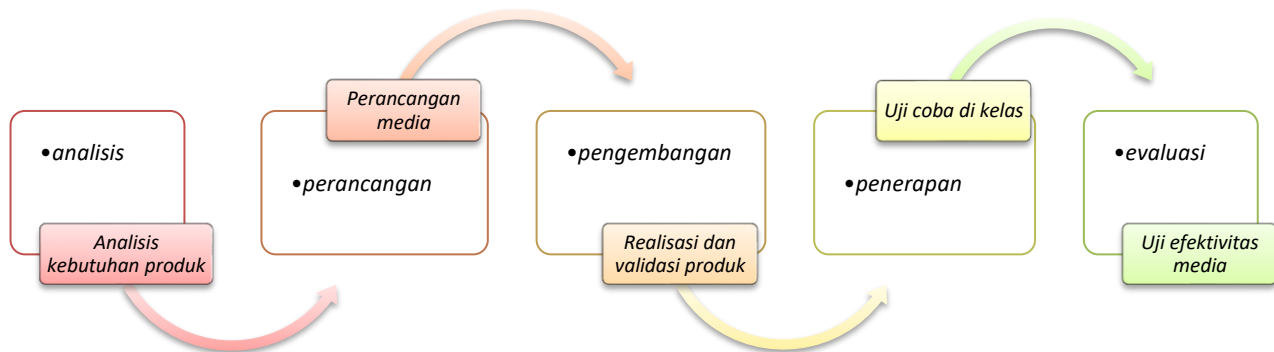
Untuk mengubah buku cerita interaktif ke dalam bentuk aplikasi, dibutuhkan software yang mampu memfasilitasi proses perancangan konten dan pembuatan elemen interaktif secara efisien. Salah satu software yang bisa dimanfaatkan untuk tujuan tersebut adalah *scratch*. Software ini menyediakan beragam fitur pemrograman sederhana berbentuk blok, yang memudahkan proses perancangan animasi, ilustrasi, suara, serta alur interaktif tanpa perlu menulis kode yang rumit (N.K.R.T.K. Udayani et al., 2024). Indahwati dalam penelitiannya menambahkan bahwa *scratch* efektif digunakan pada tahap awal pembuatan media pembelajaran, karena mempermudah proses validasi desain, pengujian interaksi, dan penyesuaian konten sebelum dikonversi menjadi aplikasi akhir (Indahwati et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan pokok dalam penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran Mora Game sebagai upaya dalam mendukung proses pertumbuhan minat baca anak usia 5-6 tahun. Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian bentuk buku cerita interaktif dan game literasi dalam satu media aplikasi. Selain itu, Mora Game juga dikembangkan dalam format *HTML* yang bersifat fleksibel dan dapat disebarluaskan melalui tautan, sehingga dapat digunakan pada perangkat lain selain *smartphone*. Hasil akhir penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan alternatif media pembelajaran yang memanfaatkan

kegiatan membaca dan bermain sebagai sarana untuk mendukung proses pertumbuhan minat baca anak.

Metodologi

Penelitian ini memanfaatkan penggunaan metode (R&D) *Research and Development* untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran Mora Game sebagai upaya dalam mendukung proses pertumbuhan minat baca anak usia 5-6 tahun. Model pengembangan yang diaplikasikan adalah ADDIE, model ini dipilih karena mampu memberikan alur pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi di setiap tahap.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Model ADDIE

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas tiga kelompok, yaitu: anak berusia 5-6 tahun, guru PAUD/TK, ahli materi serta ahli media. Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Rahmania selama dua minggu. Populasi dalam penelitian adalah anak kelompok B, dengan sampel sebanyak 11 anak yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan acuan anak yang menunjukkan kemampuan awal membaca, guna memastikan mereka dapat berinteraksi secara optimal dengan fitur interaktif dalam Mora Game.

Dalam pelaksanaan penelitian, aspek etika penelitian diperhatikan secara serius mengingat anak usia dini merupakan subjek penelitian yang tergolong rentan. Keterlibatan anak dalam penelitian ini dilakukan atas persetujuan pihak sekolah dan guru kelas, serta tanpa adanya paksaan, tekanan, maupun perlakuan yang dapat merugikan anak. Seluruh kegiatan penelitian diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran yang berlangsung secara alami di kelas dan dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini menerapkan pendekatan campuran yakni gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menggali kebutuhan media dan mengevaluasi kelayakan produk. Sementara, data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas Mora Game secara terukur. Hasil analisis dari kedua jenis data tersebut dipergunakan oleh peneliti untuk mempertimbangkan keputusan dalam merevisi dan menyempurnakan media.

Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan mencakup wawancara dengan guru, observasi terhadap anak, pengisian instrumen pretest posttest serta penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data yang dipergunakan terdiri atas analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan serta komentar ahli, yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk merangkum masukan dan saran sebagai dasar perbaikan media, sementara data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli dan uji pretest posttest yang selanjutnya dianalisis menggunakan rumus kelayakan dan uji N-Gain.

Validitas instrumen penilaian kelayakan dilakukan melalui validitas isi (*content validity*) dengan melibatkan ahli materi dan ahli media. Setiap butir pernyataan pada instrumen ahli materi disusun berdasarkan indikator minat baca anak usia dini. Sedangkan instrumen ahli media mengacu pada standar kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan. Reliabilitas instrumen ini ditinjau berdasarkan konsistensi penilaian antar validator dengan menggunakan skala Likert yang seragam

yaitu pada rentang skor 1-4. Instrumen penilaian ahli materi dan media ditunjukkan pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Butir Pernyataan
1	Perasaan senang	Media dirancang untuk memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan bagi anak usia dini.
2	Pemusatan perhatian	Struktur dan alur dalam media mampu menjaga fokus anak saat digunakan.
3	Penggunaan waktu	Media memungkinkan eksplorasi yang cukup lama tanpa membuat anak cepat bosan.
4	Motivasi membaca	Media mampu menumbuhkan rasa penasaran anak untuk mengeksplorasi isi bacaan lebih lanjut.
5	Emosi dalam membaca	Media menyajikan konten atau cerita yang dapat menyentuh emosi positif anak (misalnya: lucu, menyentuh, membahagiakan).
6	Usaha untuk membaca	Media menyediakan stimulus (misalnya: ilustrasi, karakter, dialog) yang mendorong anak ingin membaca sendiri.

Sumber: (Hapsari & Rachmawati, 2018)

Tabel 2. Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Butir Pernyataan
1	Tampilan antarmuka	Tampilan antarmuka sederhana dan mudah dipahami.
2	Kesesuaian desain	Desain visual menarik dan penuh warna.
3	Daya tarik visual	Menggunakan warna cerah dan kontras yang ramah anak.
4	Fungsionalitas fitur interaktif	Semua fitur (narasi, audio, kuis, games) berjalan dengan baik tanpa error.
5	Ketersediaan petunjuk penggunaan	Panduan penggunaan disajikan dalam bahasa yang mudah dipahami anak.
6	Kejelasan elemen visual	Gambar mudah dikenali dan tidak kabur.

Sumber: (Kemendikbudristek BSKAP, 2022)

Skor yang didapatkan dari ahli selanjutnya dihitung menggunakan rumus dan dikategorikan berdasarkan interval tertentu untuk menentukan tingkat kelayakan media Mora Game. Perhitungan tingkat kelayakan media dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = x = \frac{\sum x}{\sum \text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

$\sum \text{SMI}$ = Skor Maksimal Ideal

Penilaian ahli terhadap media dilakukan menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 hingga 4, dengan kategori yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Skor Kelayakan Media

No	Kategori	Skor
1	tidak sesuai	1
2	cukup sesuai	2
3	sesuai	3
4	sangat sesuai	4

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media, hasil persentase yang diperoleh dianalisis dengan mengacu pada kriteria kelayakan yang diperlihatkan di dalam tabel 4.

Tabel 4. Kategori Validasi Ahli

No	Persentase	Tingkat Validitas	Kriteria
1	90 - 100	sangat baik	sangat layak digunakan
2	75 - 89	baik	layak digunakan
3	60 - 74	cukup baik	cukup layak digunakan
4	55 - 64	kurang baik	kurang layak digunakan
5	0 - 54	tidak baik	tidak layak digunakan

Sumber: (Nurazka et al., 2022)

Pengukuran efektivitas Mora Game dilakukan melalui uji pretest dan posttest yang dijawab oleh guru berdasarkan pengamatan mereka terhadap anak sebelum dan sesudah penggunaan media. Pemilihan guru sebagai responden didasarkan pada karakteristik minat baca sebagai aspek afektif yang tercermin melalui perilaku dan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, sehingga tidak dapat diukur secara langsung melalui tes tertulis pada anak usia dini (Wortham, 2012). Oleh karena itu, penilaian observasional oleh guru yang sudah lebih lama berinteraksi langsung dengan anak dalam konteks pembelajaran dinilai lebih representatif. Tabel kisi-kisi soal pretest dan posttest ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest

No	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Perasaan senang	Anak terlihat senang atau antusias saat diajak membaca
2	Pemusatan perhatian	Anak memusatkan perhatian saat kegiatan membaca berlangsung
3	Penggunaan waktu	Anak menggunakan waktu luangnya untuk mengikuti kegiatan membaca
4	Motivasi membaca	Anak menunjukkan inisiatif sendiri untuk mengambil, membuka, atau meminta untuk dibacakan buku
5	Emosi dalam membaca	Anak menunjukkan beragam emosi (senang, penasaran, tertawa) dalam kegiatan membaca
6	Usaha untuk membaca	Anak mencoba mengenali huruf, mengeja, atau menceritakan kembali isi buku dengan caranya sendiri

Sumber: (Hapsari & Rachmawati, 2018)

Hasil akhir dari pretest posttest akan dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) dengan maksud untuk mengetahui tingkat efektivitas Mora Game dalam mendukung pertumbuhan minat baca anak. Berikut adalah rumus N-Gain Score yang digunakan.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pre\ Test}$$

Hasil akhir N-Gain Score yang telah didapatkan selanjutnya diklasifikasikan ke dalam tabel kategori yang diperlihatkan dalam tabel 6 dan tabel 7.

Tabel 6. Kategori N Gain Score

No	N Gain	Kriteria
1	$g > 0,7$	tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	sedang
3	$g < 0,3$	rendah

Sumber: (Kurniawan & Hidayah, 2020)

Tabel 7. Kategori Tafsiran Efektivitas N Gain Score

No	Persentase	Kriteria
1	< 40	tidak efektif
2	40 - 55	kurang efektif
3	56 - 75	efektif
4	> 76	sangat efektif

Sumber: Hake (dalam Faizin et al., 2022)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran bernama Mora Game yang dirancang dan dikembangkan untuk mendukung proses pertumbuhan minat baca anak usia 5-6 tahun. Pengembangan dilakukan secara bertahap, mulai dari analisis kebutuhan lapangan, perancangan desain media, hingga proses penilaian oleh ahli materi dan media guna menjamin kelayakan isi dan kualitas desain media. Setelah dinyatakan layak, media ini kemudian di uji cobakan pada dua kelas di kelompok B TKIT Rahmania, dengan melibatkan semua anak pada masing-masing kelas serta satu orang guru sebagai pendamping. Berikut adalah hasil penelitian yang disajikan berdasarkan bentuk model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, tahapan penerapan dan tahapan evaluasi:

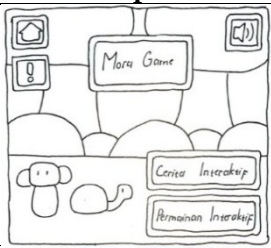
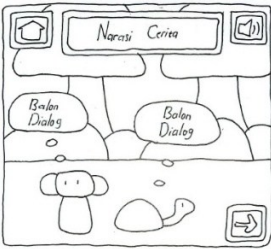
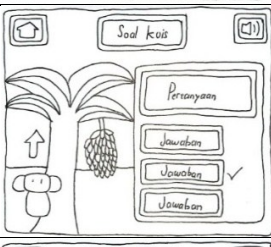
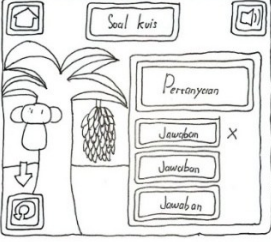
Tahapan Analisis (*Analysis*)

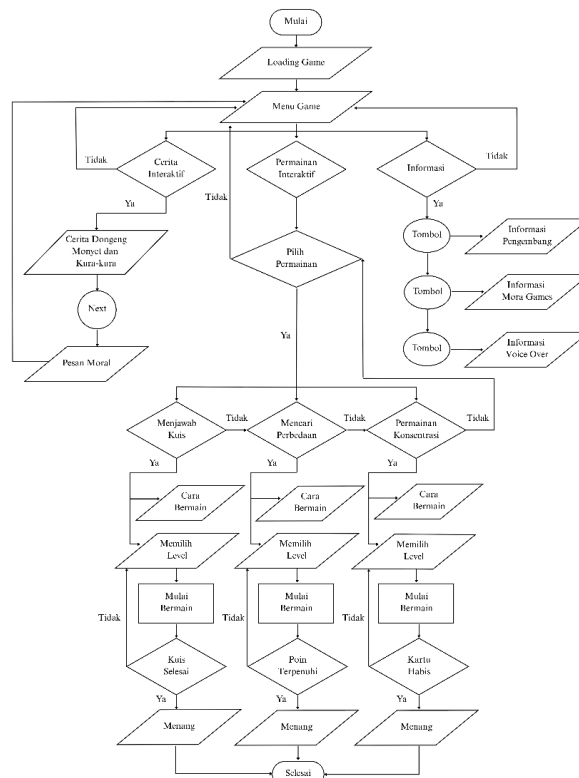
Melalui tahap ini peneliti melakukan observasi awal kepada anak serta wawancara terhadap guru di TKIT Rahmania. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain dibandingkan membaca. Saat kegiatan membaca berlangsung, sebagian besar anak hanya dapat mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang singkat, kemudian cepat berpindah ke aktivitas lain yang lebih menarik untuk mereka. Sementara itu hasil wawancara dengan guru, menunjukkan bahwa upaya menumbuhkan minat baca anak masih terkendala oleh kurangnya variasi bentuk media pembelajaran. Media yang tersedia, seperti buku cerita bergambar, kartu huruf, maupun video pembelajaran, pada awalnya dapat menarik perhatian anak, namun daya tariknya cepat memudar karena sifatnya yang monoton dan kurang memberikan kesempatan interaksi secara langsung. Untuk mengatasi hal tersebut, guru biasanya melakukan improvisasi dengan membuat media sederhana, seperti kartu bergambar dan permainan susun huruf, serta mengombinasikannya dengan metode bercerita atau kegiatan jurnal pagi. Namun, upaya ini masih belum sepenuhnya efektif, karena anak mudah kehilangan ketertarikan apabila aktivitas membaca dilakukan berulang kali menggunakan media yang sama. Oleh sebab itu, dibutuhkan media alternatif yang dirancang khusus dapat mengkombinasikan aktivitas bermain dan membaca, sebagai upaya dalam mendukung proses pertumbuhan minat baca anak usia dini.

Tahapan Perancangan (*Design*)

Dalam tahap perancangan, peneliti menyusun *storyboard* dan *flowchart* sebagai acuan awal pengembangan Mora Game. Penyusunan *storyboard* dilakukan untuk menggambarkan tampilan muka dari media yang akan ditampilkan, sedangkan *flowchart* digunakan untuk memetakan alur permainan serta hubungan antarfitur. *Storyboard* ditampilkan pada tabel 8 dan *flowchart* ditunjukkan pada gambar 2.

Tabel 8. Storyboard Mora Game

No	Tampilan	Keterangan
1		Laman menu utama Mora Game memuat dua fitur yakni, cerita interaktif & permainan interaktif.
2		Laman fitur cerita interaktif memuat fabel Monyet dan Kura-kura yang dilengkapi audio narasi dan dialog antar tokoh.
3		Laman fitur permainan interaktif memuat permainan menjawab kuis. Apabila jawaban anak benar, karakter akan naik keatas.
4		Laman fitur permainan interaktif memuat permainan menjawab kuis. Apabila jawaban anak salah, karakter akan turun kebawah.



Gambar 2. Flowchart Mora Game

Selanjutnya, elemen visual dirancang menggunakan *Canva* untuk memperoleh desain karakter, latar, dan ilustrasi. Rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk media interaktif menggunakan *Scratch*, sehingga setiap elemen dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Mora Game dirancang memiliki dua fitur yakni, cerita interaktif dan permainan, yang secara khusus dirancang untuk menumbuhkan minat baca anak. Cerita interaktif diadaptasi dari fabel “Monyet dan Kura-kura” dengan tampilan visual berwarna, karakter hewan yang lucu, serta dilengkapi audio narasi dan dialog antar tokoh. Cerita interaktif tersebut selanjutnya dijadikan dasar penyusunan soal dalam permainan menjawab kuis. Permainan kuis ini dirancang berbeda dengan bentuk kuis pada umumnya, karena setiap soal terhubung langsung dengan alur cerita serta dilengkapi animasi karakter yang bergerak menyesuaikan jawaban anak. Dengan demikian, aktivitas membaca tidak hanya hadir sebagai kegiatan pasif, melainkan terintegrasi dalam permainan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung upaya mendukung proses pertumbuhan minat baca anak usia dini.

Tahapan Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, rancangan Mora Game yang telah selesai dibuat sebelumnya direalisasikan menjadi produk *prototipe*. Tahap pertama dilakukan dengan mengintegrasikan elemen visual yang diperoleh melalui *Canva* ke dalam platform *Scratch*, kemudian dipadukan dengan audio narasi, dialog tokoh, dan latar musik untuk membentuk fitur cerita interaktif pada gambar 3.



Gambar 3. Cerita Interaktif

Tahap berikutnya adalah penyusunan soal kuis yang bersumber dari isi cerita fabel “Monyet dan Kura-kura.” Soal tersebut kemudian diprogram ke dalam *Scratch* sehingga dapat ditampilkan secara interaktif, lengkap dengan pilihan jawaban dan respon otomatis dari karakter hewan. Melalui pengkodean ini, karakter hewan dalam permainan dapat bergerak sesuai jawaban yang dipilih anak, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik. Halaman permainan kuis dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Permainan Kuis

Setelah proses pemrograman selesai, produk akhir dari *Scratch* diekspor dalam bentuk file *HTML*, kemudian dikonversi menjadi aplikasi menggunakan *APK Builder Pro 2*. Konversi ini memungkinkan Mora Game dapat dijalankan pada perangkat *smartphone*. Tahap terakhir adalah

uji kelayakan media melalui penilaian oleh ahli materi dan media. Penilaian ahli materi difokuskan pada kesesuaian isi cerita, relevansi soal kuis, serta keterkaitannya dengan tujuan menumbuhkan minat baca anak, sedangkan validasi oleh ahli media menitikberatkan pada aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan daya tarik visual.

Tabel 9. Hasil Penilaian Validasi Ahli (Materi dan Media)

No	Validator	Persentase	Tingkat Validitas	Kriteria
1	Materi	79,5%	Baik	Layak digunakan
2	Media	88,3%	Baik	Layak digunakan

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli, diperoleh hasil bahwa Mora Game telah dinyatakan layak untuk digunakan kepada anak usia dini dengan tambahan revisi. Adapun catatan dari ahli media yaitu perlunya penyesuaian desain tombol dengan menambahkan efek bayangan agar tampak lebih menyerupai tombol. Sementara itu, ahli materi menyarankan untuk menyesuaikan kembali isi cerita dan pesan moral agar lebih selaras dengan tujuan pembelajaran.

Tahapan Penerapan (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan untuk melihat bagaimana media digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta bagaimana respons guru dan anak terhadap penggunaannya di kelas. Berdasarkan hasil observasi selama implementasi, sebagian besar anak terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan Mora Game. Uji coba dilaksanakan dengan melibatkan 32 anak usia 5-6 tahun dari kelompok B. Dari jumlah tersebut, hanya 11 anak yang dijadikan sampel pengamatan karena telah menunjukkan kemampuan awal membaca sejak awal pelaksanaan. Anak-anak yang terlibat aktif tampak bersemangat selama kegiatan berlangsung, terutama ketika memainkan bagian cerita interaktif "Monyet dan Kura-kura." Beberapa anak bahkan meminta agar kegiatan membaca dilanjutkan ke halaman berikutnya. Antusiasme tersebut juga tercermin dari kemampuan mereka mengingat dan menyampaikan ulang isi cerita yang telah dibaca bersama. Hal ini menunjukkan adanya perhatian dan pemahaman terhadap materi bacaan yang disajikan secara interaktif dan menyenangkan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa anak yang tampak kurang terlibat pada awal kegiatan membaca cerita interaktif. Untuk mengatasi hal tersebut, Mora Game menyediakan fitur permainan yang dipadukan dengan aktivitas membaca melalui kuis sederhana. Kuis tersebut berisi pertanyaan yang bersumber dari isi cerita fabel yang sama, sehingga anak yang sebelumnya kurang aktif dalam kegiatan membaca tetap dapat memahami isi cerita melalui aktivitas bermain. Setelah permainan interaktif diterapkan, anak yang semula kurang aktif mulai memperlihatkan minat serta partisipasi yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi antara permainan dan aktivitas membaca dalam Mora Game tidak hanya berperan dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman, namun juga berkontribusi dalam mendukung proses pertumbuhan minat baca anak usia dini.

Sementara itu, hasil wawancara dengan guru memberikan pandangan yang mendukung efektivitas penerapan Mora Game di kelas. Guru menyampaikan bahwa Mora Game mudah digunakan karena memiliki tampilan yang sederhana serta langkah penggunaan yang tidak rumit. Anak-anak dapat mengikuti alur permainan dengan baik, meskipun pada awal kegiatan masih memerlukan arahan. Selain itu, penggunaan Mora Game dinilai tidak menghabiskan waktu pembelajaran secara berlebihan, bahkan membantu membuat kegiatan membaca menjadi lebih efisien dan terarah. Guru juga menilai bahwa Mora Game mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Anak-anak tampak bersemangat mengikuti alur cerita dan aktif berinteraksi dengan elemen interaktif yang terdapat di dalam media. Menurut guru, Mora Game dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran membaca di kelas, meskipun penggunaannya tidak perlu dilakukan setiap hari. Penggunaan secara periodik, seperti satu kali dalam seminggu dinilai lebih ideal agar anak-anak tetap termotivasi dan kegiatan tetap bervariasi.

Secara keseluruhan, guru menilai Mora Game sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan praktis untuk menumbuhkan minat baca anak melalui proses membaca yang menyenangkan dan interaktif.

Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi dilaksanakan untuk menilai efektivitas penggunaan Mora Game setelah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi efektivitas Mora Game dilakukan melalui pemberian instrumen pretest dan posttest kepada guru untuk mengetahui perkembangan minat baca anak sebelum dan sesudah penggunaan media. Setiap butir pernyataan pada instrumen disusun berdasarkan indikator minat baca anak usia dini. Penilaian dilakukan menggunakan skala tiga tingkat, mulai dari kategori tidak terlihat indikasi minat hingga minat jelas terlihat. Berikut adalah hasil akhir dari uji pretest posttest yang ditunjukkan didalam tabel 10.

Tabel 10. Hasil Soal Pretest dan Posttest

No	Nama Anak	Pretest	Posttest
1	DY	16	18
2	AT	11	18
3	FD	10	17
4	AR	13	17
5	HQ	12	16
6	DQ	12	16
7	HF	13	16
8	KH	11	15
9	AS	12	16
10	TS	9	14
11	BL	15	17

Berdasarkan data hasil pretest dan posttest tersebut, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui perkembangan minat baca anak setelah penggunaan Mora Game. Analisis dilakukan menggunakan uji N-Gain menggunakan bantuan program SPSS. Hasil perhitungan N-Gain Score ditunjukkan di dalam tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	11	,56	1,00	,7335	,16128
Ngain_Persen	11	55,56	100,00	73,3514	16,12791
Valid N (listwise)	11				

Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain terhadap 11 anak, didapatkan nilai akhir rata-rata N-Gain sebesar 0,7335 atau sama dengan 73,35%. Berdasarkan kriteria peningkatan nilai N-Gain menurut Hake (dalam Faizin et al., 2022), nilai akhir tersebut masuk dalam kategori tinggi ($g > 0,7$). Sementara itu, jika dilihat dari tafsiran efektivitas N-Gain skor, persentase sebesar 73,35% termasuk dalam kategori efektif (56–75%). Hasil ini mengindikasikan bahwa Mora Game memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan minat baca anak. Sejalan dengan hasil tersebut penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media game interaktif dapat mendorong keterlibatan literasi anak secara bermakna (V. R. Putri & Eliza, 2024; Zikri, 2025)

Nilai N-Gain yang tergolong tinggi dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui karakteristik Mora Game dalam mengintegrasikan aktivitas membaca dengan elemen permainan. Integrasi ini menciptakan situasi belajar yang mendorong keterlibatan aktif anak, baik secara kognitif maupun afektif. Dalam konteks teori motivasi, permainan dapat memberikan stimulus

intrinsik melalui tantangan, rasa ingin tahu, dan umpan balik langsung, yang secara tidak langsung memperkuat ketertarikan anak terhadap aktivitas membaca (Jannah et al., 2025; Pancawati et al., 2024; Seventilova, 2024). Dalam hal ini kegiatan membaca tidak lagi dipersepsikan sebagai tuntutan akademik, melainkan sebagai bagian dari permainan yang dapat mendorong keterlibatan anak dalam kegiatan membaca.

Dalam perspektif teori konstruktivisme yang dikemukakan Piaget, anak usia dini membentuk pengetahuan melalui kontak langsung dengan lingkungan serta pengalaman belajar yang bermakna (Ginting & Lumbantobing, 2018). Mora Game memfasilitasi proses tersebut dengan menghadirkan pengalaman membaca yang bersifat eksploratif, sehingga anak tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif berinteraksi dengan teks, gambar, audio, dan respon visual yang muncul selama permainan. Proses ini memungkinkan anak membangun pemahaman terhadap isi bacaan melalui pengalaman konkret, sehingga minat baca dapat tumbuh secara alami seiring meningkatnya rasa percaya diri dan pemahaman anak terhadap teks (Firdaus et al., 2025; Nurhidayati, 2017).

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa penggabungan unsur permainan dalam aktivitas literasi mampu mendorong minat dan motivasi membaca anak usia dini (Akbar et al., 2025; Fitri et al., 2024). Media pembelajaran berbasis game dinilai efektif karena mampu mengintegrasikan elemen visual, naratif, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Sinamo & Tarutung, 2023; Tati & Priyanti, 2023). Elemen-elemen tersebut berfungsi sebagai penguat perhatian dan emosi positif anak terhadap teks bacaan, yang pada akhirnya berdampak pada proses pertumbuhan minat baca (Afifah et al., 2022; Pratama et al., 2024).

Sementara itu pada konteks literasi digital, penggunaan Mora Game juga mencerminkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang relevan pada era modern, sehingga penggunaan media literasi digital yang dikembangkan secara pedagogis dapat menjembatani kebutuhan belajar anak dengan perkembangan teknologi saat ini (Meilisa & Alwi, 2024; Satriana et al., 2022). Dengan demikian, Mora Game tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, namun juga sebagai sarana literasi digital yang mengarahkan interaksi anak dengan teknologi ke aktivitas yang bermakna secara edukatif.

Meskipun Mora Game menunjukkan potensi sebagai media pembelajaran dan sarana literasi digital yang mendukung pertumbuhan minat baca anak, temuan penelitian ini tetap perlu dibaca secara kritis dengan mempertimbangkan sejumlah keterbatasan dalam pelaksanaannya. Keterbatasan tersebut meliputi durasi intervensi yang singkat yaitu berlangsung hanya selama dua minggu, jumlah sampel yang terbatas pada 11 anak, serta teknik pengukuran minat baca yang dilakukan melalui pengamatan guru menggunakan instrumen pretest dan posttest, sehingga bersifat tidak langsung dan berpotensi subjektif. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperpanjang waktu implementasi, menambah sampel yang dilibatkan, serta mengaplikasikan variasi teknik pengukuran guna menguji dampak jangka panjang dari penggunaan media literasi berbasis permainan terhadap pertumbuhan minat baca anak usia dini.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan Mora Game sebagai media pembelajaran literasi berbasis permainan digital yang dikembangkan untuk mendukung pertumbuhan minat baca anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil akhir uji validitas, Mora Game dinyatakan layak digunakan setelah melewati evaluasi dari ahli materi dan media. Keefektifan Mora Game dalam mendukung pertumbuhan minat baca anak diperlihatkan melalui nilai rata-rata N-Gain dengan perolehan sebesar 0,7335 (73,35%). Temuan ini menegaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam media literasi dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk mendukung pertumbuhan minat baca anak. Secara praktis, Mora Game juga dapat digunakan guru PAUD sebagai media pelengkap pembelajaran membaca berdasarkan hasil uji kelayakan dan efektivitas yang telah diperoleh. Meskipun demikian, temuan penelitian ini masih perlu ditafsirkan secara hati-hati karena adanya sejumlah keterbatasan, seperti durasi intervensi yang singkat, jumlah sampel yang terbatas dan

teknik pengukuran yang masih bersifat observasional dan tidak langsung. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperpanjang waktu implementasi, menambah sampel yang dilibatkan, serta mengaplikasikan variasi teknik pengukuran guna menguji dampak jangka panjang dari penggunaan media literasi berbasis permainan terhadap pertumbuhan minat baca anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Afifah, R. N., Rosidin, O., & Yuliana, R. (2022). Media read & play berbasis game edukasi untuk menumbuhkan minat baca di kelas 2 SD. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Penelitian*, 14(02), 157-174. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i2.8069>
- Akbar, R., Ikraman, N., & Rahman, H. (2025). Efektivitas penggunaan media permainan pada tahap perkembangan membaca dan menulis anak usia dini. *Varied Knowledge Journal*, 3(1), 9-19. <https://doi.org/10.71094/vkj.v3i1.126>
- Alviyah, A., Putra, M. R. G. P., Amalia, S. I., & Jauza, S. (2023). Penguatan budaya literasi melalui peningkatan minat baca pada pendidikan anak sekolah dasar. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 3(2), 305-319. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/3002>
- Amiran, S. (2016). Efektifitas penggunaan metode bermain di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>
- Anggriani, M., Hairunisa, H., Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Widayati, U. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar interaktif berorientasi literasi dan pendidikan karakter siswa untuk meningkatkan kemampuan dan minat membaca kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 31-40. <https://doi.org/10.37630/jpb.v12i2.833>
- Arzaqi, R. N., & Rahayu, A. K. (2025). Development of smart apps creator-based educational games to improving children ' s health literacy. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 65-76. <https://doi.org/10.25078/pw.v10i1.4498>
- Bahar, H. (2025). Upaya peningkatan motivasi belajar anak melalui metode bermain di Paud. *Starkids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 44-48. <https://doi.org/10.59005/starkids.v1i1.278>
- Biancarosa, G., & Griffiths, G. G. (2012). Technology tools to support reading in the digital age. *Future of Children*, 22(2), 139-160. <https://doi.org/10.1353/foc.2012.0014>
- Darmawati. (2020). Menumbuhkan minat membaca pada anak usia dini. *Jurnal Adzkiya*, 4(2), 12-21. <https://jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/adz/article/view/7>
- Dinda Suci, A., Hendriawan, D., & Naufal Arzaqi, R. (2024). Pengembangan game edukasi melalui construct 2 sebagai media alternatif pengenalan keaksaraan anak usia dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 740-751. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.654>
- Fadilah, I. A. R. (2014). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata pada kelompok usia 5 - 6 tahun di PAUD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(10), 1-10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v3i10.7510>
- Faizin, N., Masruhim, M. A., & Palenewen, E. (2022). Pengaruh metode bercerita dengan buku cerita bergambar terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 3 Tarakan. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 3(12), 20-29. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v3.1697>
- Fathihah, A. (2016). Pengaruh penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Gugus Patimura Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang [Universitas Negeri Semarang]. In *Skripsi*. <http://lib.unnes.ac.id/28221/1/1401412265.pdf>
- Firdaus, N., Giatman, G., Maksun, H., Refdinal, R., & Abdullah, R. (2025). Pengembangan media game interaktif berbasis scratch untuk meningkatkan literasi dan minat baca pada anak. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 9(1), 1-7. <https://doi.org/10.58486/jsr.v9i1.474>
- Fitri, M., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan game "Pilas" (Pilah sampah) untuk pengenalan jenis sampah pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 12(2), 211-219. <https://doi.org/10.25273/jcare.v12i2.20108>

- Ginting, M. B., & Lumbantobing, P. A. (2018). Membangun pengetahuan anak usia dini melalui permainan konstruktif berdasarkan perspektif teori Piaget. *Jurnal Tematik*, 8(2), 190–199. <https://doi.org/10.24114/jt.v8i2.12612>
- Gusti Pangestu, F., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan aplikasi mengenal hewan ternak untuk stimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 517–528. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.688>
- Hapsari, S., & Rachmawati, L. (2018). Pengaruh minat baca dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 17–22. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n2.p%25p>
- Hardianti, I., Nafiqoh, H., & Lestari, R. H. (2025). Buku cerita digital interaktif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan literasi baca-tulis anak usia dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(1), 8–16. <https://doi.org/10.22460/ceria.v8i1.26471>
- Hendriawan, D. (2005). Pengembangan peta konsep sebagai upaya meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sejarah (Penelitian tindakan kelas di kelas X.3 SMA PGII I Bandung). [Universitas Pendidikan Indonesia]. In *Skripsi*. <http://repository.upi.edu/id/eprint/49971>
- Hidayat, H. P., & Masyhur, M. (2019). Meningkatkan minat baca anak dengan memanfaatkan buku pelajaran dan buku cerita. *Kreativitas: Jurnal PKM Ilmu Perpustakaan*, 1(2), 61–66. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/creativity/article/view/10065%0A>
- Indah, S. (2025). Gamification in early childhood education: improving students' learning motivation through game-based learning strategies. *Journal of Education Technology and Innovation*, 8(1), 50–64. <https://doi.org/10.31537/jeti.v8i1.2333>
- Indahwati, R., Basri, H., & Aini, S. D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis scratch elemen bilangan fase a pada kurikulum merdeka. *Kognitif: Jurnal Riset Host Pendidikan Matematika*, 4(4), 1626–1637. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i4.2632>
- Indrayani, R., Satriah, S., Jinan, Q., Rahayu, S. D., Ramdhani, R. D., & Juliana, J. (2024). Dongeng berbasis kearifan lokal sebagai strategi meningkatkan minat baca. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 112. <https://doi.org/10.35931/ak.v4i2.4157>
- Jannah, M., Sundari, N., & Fitriani, Y. (2025). Penggunaan media visual pop up book untuk perkembangan bahasa pada anak usia 4 – 5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 332–344. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1001>
- Jesse, A., Bramantya, & S, R. P. (2016). Perancangan buku cerita interaktif untuk menimbulkan minat baca anak usia 4-6 tahun abstrak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1, 989–992. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3171>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Kemendikbudristek BSKAP. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Khoir, A., & Aminatuzzuhriah, A. (2024). Pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 12002–12008. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.33262>
- Kurniasari, L., & Arfa, M. (2020). Peran komunitas “Pustaka Sarwaga” dalam membentuk kemampuan literasi dini di Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 9(1), 45–54. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/29969>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Efektivitas permainan zuper abase berbasis android sebagai media pembelajaran asam basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>
- Liliana, A. G. P., & Setyaningtyas, E. W. (2023). Bahan ajar buku cerita interaktif berbasis steam untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1525–1533. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5869>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2022). Pengembangan game interaktif berbasis android untuk

- meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Megawati, Azizah, Syamsuardi, Herlina, & Musi, M. A. (2025). Development of interactive storybook media to enhance language skills of children aged 4 – 5 years. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 4(1), 317–330. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v4i2.16121>
- Meilisa, & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan media belajar literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat baca kelas 2 SD. *Edu Research*, 5(4), 257–261. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.288>
- N.K.R.T.K. Udayani, I.N. Sudiana, & I.B. Putrayasa. (2024). Pengembangan media pembelajaran scratch pada topik sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 159–167. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3228
- Nafisa, R. S., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Pengembangan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun menggunakan metode drill. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 210–218. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.635>
- Naufal Arzaqi, R., Rahayu, A. K., & Hendriawan, D. (2025). The role of an inclusive environment in improving early childhood executive function skills. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 13(2), 177–186. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v13i2.15535>
- Nazara, D. K., Mustapa, N., Hendriawan, D., & Mahabbati, A. (2025). The influence of digital learning media in stimulating literacy skills of children aged 5-6 years. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 791–811. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2271>
- Neitzel, C., Alexander, J., & Johnson, K. (2017). The influence of early interest orientations and time on kindergartners' academic monitoring and information-seeking behaviors. *Journal of Early Childhood Research*, 15(4), 389–409. <https://doi.org/10.1177/1476718X15616832>
- Nesa Gusveriza Putri, Adrias Adrias, & Aissy Zulkarnaini. (2025). Peran rumah baca dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 521–530. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.927>
- Nurazka, R. A., Fitriyanti, N. S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242–252. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi konstruktivisme dalam praksis pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.30653/001.201711.2>
- Pancawati, N., Widayati, M., & Nurnaningsih. (2024). Aktualisasi game edukatif digital pada perkembangan kemampuan literasi baca tulis anak usia dini. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 624–635. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86023>
- Pratama, S. A. D., Suzanti, L., & Deni Widjayatri, R. (2024). Penggunaan media wayang huruf pada aktivitas membaca permulaan bagi anak usia 5-6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 433–445. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.573>
- Putri, A. K., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). Magic words buku dongeng digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa santun pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 251–260. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.986>
- Putri, V. R., & Eliza, D. (2024). Pengaruh penggunaan media game interaktif terhadap kemampuan literasi dasar anak usia dini di Taman Kanak-Kanak latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 314–328. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3595>
- Ramadhaniah, A. R., & Hakim, I. A. (2018). Minat baca anak usia sekolah dasar di lingkungan taman baca masyarakat Jayanti Palembang. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 2(2), 108–115. <https://doi.org/10.15294/jnece.v2i2.27481>
- Rohim, D. C., & Septina Rahmawati. (2020). Peran literasi membaca dalam meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 374–381. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>

- Sadiyah, Liana, S., & Mufaro'ah. (2024). Studi tentang kesulitan fokus anak dalam pembelajaran : Tinjauan psikologis dan edukatif. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i1.646>
- Salsa, D. I., Madyawati, L., & Laely, K. (2024). Keyakinan dan praktik literasi pada lembaga pendidikan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 150–159. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.550>
- Sari, A. (2021). Perkembangan bahasa anak usia dini 5-6 tahun ditinjau dari aspek sintaksis dan pragmatik. *Jurnal Kualita Pendiidikan*, 2(2), 102–106. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.44>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/51579/25361>
- Seventilova, I. G. N. O. (2024). Eksplorasi minat baca rendah masyarakat Indonesia: Perspektif multidisiplin. *Al-Qalbu: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59896/qalbu.v2i1.68>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidzr, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). Media pembelajaran. In Rahma Yani (Ed.), *CV. Afasa Pustaka* (Cetakan 1).
- Sinamo, J., & Tarutung, J. H. (2023). Meningkatkan minat baca anak usia dini menggunakan buku cerita bergambar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 5–24. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/363>
- Siregar, D. A., Christmas Sihotang, E., Anggriani, F., Christine, I., Dea, M., Saragih, U., Sianturi, S., Sitanggang, V. M., & Lubis, F. (2024). Penggunaan buku bergambar interaktif sebagai sarana pembelajaran membaca cepat pada anak. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(5), 2246–6110. <https://sejurnal.com/pub/index.php/jmi/article/view/1380>
- Syafira, Z., Anesty Mashudi, E., & Nenden, S. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun menggunakan media papan bingo. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 677–691. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.638>
- Tati, H., & Priyanti, N. (2023). Media kartu gambar dalam mengembangkan minat baca anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1507–1515. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5749>
- Untari, D. T., Khasanah, F. N., Zahra, F., Ramadhani, B. S., Nur, S., & Khofifah. (2024). Menumbuhkan minat literasi melalui mendongeng pada kalangan anak usia dini di TPA Tambun, Bekasi. *JURNAL ABDI RAKYAT Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.46923/jar.v1i2.399>
- Wortham, S. C. (2012). *Assessment in early childhood education* (Sixth Edit). Pearson Education Limited.
- Wulandari, S. W., & Puspitasari, I. (2023). Pengaruh minat baca terhadap kemampuan literasi awal pada anak usia 5-6 tahun di TK Se-Kabupaten Temanggung. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(2), 313–328. <https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v2i2.263>
- Z. Auli R, A. S. (2025). Menumbuhkan minat baca pada anak SD : Dari dongeng hingga buku pelajaran. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 3, 138–147. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i2.2747>
- Zikri, F. (2025). Game edukasi untuk melatih minat baca pada anak dengan metode GDLC. *Jurnal SANTI (Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 5(1), 12–18. <https://doi.org/10.58794/santi.v5i1.861>