

## **VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA ANAK DI TK B YASPA**

Khusnul Khotimah<sup>1</sup>, Windi Dwi Andika<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya

[106141182227010@student.unsri.ac.id](mailto:106141182227010@student.unsri.ac.id), [2windiandika@fkip.unsri.ac.id](mailto:windiandika@fkip.unsri.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to address the lack of engaging and interactive digital learning media used in early reading activities at TK B Yaspa by developing an interactive PowerPoint media based on Canva. The research employed the first three stages of the 4D development model—define, design, and develop—ending at the validation phase. During the define stage, observations and teacher interviews revealed that children showed limited interest and required more visually appealing media to support early literacy. In the design stage, a flowchart and storyboard were created to guide the structure, content arrangement, and interactive features of the media. The develop stage involved producing the learning media by integrating child-friendly visuals, simple text, audio elements, and interactive navigation. The resulting product was then validated by material and media experts. The validation results showed that the media achieved 92.86% from the material expert and 92.5% from the media expert, both categorized as “Highly Valid.” These results indicate that the media is feasible and appropriate to support early reading literacy.*

**Keywords:** media development; reading literacy; early childhood

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif dalam kegiatan literasi membaca di TK B Yaspa dengan mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis Canva. Penelitian menggunakan tiga tahap awal model pengembangan 4D, yaitu define, design, dan develop, dan dibatasi hingga tahap validitas. Pada tahap define, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak kurang tertarik pada media yang digunakan dan membutuhkan tampilan visual yang lebih mendukung literasi permulaan. Tahap design dilakukan dengan menyusun flowchart dan storyboard sebagai acuan struktur, isi, dan fitur interaktif media. Pada tahap develop, peneliti menghasilkan media dengan mengintegrasikan visual ramah anak, teks sederhana, audio, serta navigasi interaktif. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validitas menunjukkan bahwa media memperoleh skor 92,86% dari ahli materi dan 92,5% dari ahli media, keduanya berkategori “Sangat Valid.”

Hasil ini menunjukkan bahwa media layak dan sesuai untuk mendukung kemampuan literasi membaca anak usia dini.

Kata Kunci: pengembangan media; literasi membaca; anak usia dini

## **A. Pendahuluan**

Literasi membaca merupakan salah satu kompetensi fundamental yang perlu dikembangkan sejak usia dini, karena kemampuan ini menjadi dasar bagi keberhasilan belajar anak pada jenjang pendidikan selanjutnya (Salsa, Madyawati, and Laely 2024). Pada usia 5–6 tahun, anak memasuki tahap pra-membaca, di mana mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk mengenali huruf, membedakan bunyi, memahami makna dari gambar, serta mengaitkan simbol dengan konsep tertentu (Liriwati et al. 2024). Tahap ini dikenal sebagai emergent literacy, yaitu fase awal perkembangan literasi ketika anak mengembangkan kesadaran fonologis, kemampuan visual, serta pemahaman awal terhadap struktur bahasa (Afnida, Sari, and Syafnita 2022). Oleh karena itu, stimulasi melalui media pembelajaran yang sesuai menjadi sangat krusial untuk mendukung perkembangan literasi secara optimal.

Namun, praktik pembelajaran literasi di berbagai lembaga PAUD

masih menghadapi tantangan. Banyak kegiatan membaca dilakukan dengan cara-cara tradisional seperti menyalin huruf, membaca berulang tanpa konteks, atau menggunakan lembar kerja yang minim visual. Pendekatan tersebut sering kali kurang menarik bagi anak usia dini yang memiliki rentang perhatian pendek dan cenderung belajar melalui pengalaman multisensorik (Afnida et al. 2022). Hal serupa ditemukan di TK B Yaspa, di mana guru belum memiliki media pembelajaran literasi yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran membaca kurang menarik dan belum mampu mengoptimalkan potensi literasi anak.

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media digital interaktif semakin relevan dalam pembelajaran PAUD. Media digital yang dirancang dengan ilustrasi yang menarik, warna-warna cerah, animasi sederhana, serta teks yang mudah dipahami mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak selama

proses belajar (Fitri, Anggarasari, and Lubis 2024). Media seperti ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, karena anak dapat terlibat secara visual, auditori, dan kinestetik dalam waktu yang bersamaan (Rais, Abdul Saman, and Herman 2024). Canva sebagai platform desain dan PowerPoint sebagai media presentasi menjadi kombinasi yang ideal untuk menciptakan media pembelajaran yang estetis, interaktif, dan mudah digunakan (Oktavia et al. 2024). Keduanya menyediakan fitur yang memungkinkan guru merancang media tanpa memerlukan keterampilan teknis lanjutan, sehingga sangat potensial diterapkan dalam konteks PAUD (Monoarfa and Haling 2021).

Meski demikian, pemanfaatan Canva dan PowerPoint dalam pembelajaran literasi membaca anak usia dini masih sangat terbatas, terutama karena belum banyak tersedia produk media yang dirancang secara sistematis dan teruji kualitasnya. Media pembelajaran untuk anak usia dini tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga harus melalui proses validasi ahli untuk memastikan kesesuaian materi dengan perkembangan anak, akurasi

konten, kelayakan bahasa, serta kesesuaian desain visual dengan kebutuhan belajar anak usia 5–6 tahun (Alfiansyah 2018). Tanpa validasi ahli, media berpotensi tidak efektif atau bahkan salah sasaran dalam mendukung tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis Canva sebagai alternatif pembelajaran literasi yang lebih menarik dan sesuai perkembangan anak usia dini. Media ini dirancang melalui beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan desain visual, pembuatan storyboard, hingga pengembangan produk awal yang siap divalidasi. Fokus utama penelitian adalah memastikan bahwa media yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan melalui uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Proses ini penting untuk menjamin bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki struktur pedagogis yang tepat, penyajian materi yang benar, navigasi yang ramah anak, serta kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran literasi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Okpatrioka 2023). Namun, pada penelitian ini proses pengembangan dibatasi hanya sampai tahap Develop, karena tujuan utama penelitian adalah menghasilkan media PowerPoint interaktif berbasis Canva yang valid untuk digunakan dalam pembelajaran literasi membaca anak usia 5–6 tahun. Pada tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru PAUD untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kompetensi yang harus dicapai. Tahap Design mencakup perancangan storyboard, flowchart, tampilan visual media, pemilihan warna, ikon, gambar, serta penyusunan materi membaca sesuai tahap perkembangan anak usia dini (Ardiansyah, Risnita, and Jailani 2023). Selanjutnya, pada tahap Develop, prototipe media dikembangkan dan dilakukan uji

validitas oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Instrumen validasi menggunakan lembar penilaian berbasis skala Likert empat tingkat yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, estetika, dan kelayakan teknis media. Data hasil validasi dianalisis menggunakan perhitungan persentase untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Media dinyatakan layak apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid berdasarkan kriteria kelayakan berikut ini:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media**

Presentase (%)	Kategori
<b>Kevalidan</b>	
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Sangat Tidak Valid

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam tahap *define* (pendefinisian). Tahap ini dilakukan sebagai cara untuk mengetahui kebutuhan di lapangan (Kasmawati et al. 2023). Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran serta wawancara

dengan kepala sekolah dan guru pada 6 Agustus 2025. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran literasi membaca menghadapi beberapa kendala, seperti anak yang mudah bosan, media yang kurang menarik, serta keterbatasan pemanfaatan media digital dalam kegiatan inti pembelajaran. Media digital sebenarnya sudah tersedia, namun hanya dimanfaatkan sesekali sebagai pemanfaatan kegiatan seperti senam atau video animasi sederhana, sehingga belum memberikan dampak optimal terhadap kemampuan literasi anak. Guru juga menjelaskan bahwa anak menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan tampilan visual dan animasi, tetapi belum tersedia media digital yang interaktif dan relevan dengan materi literasi.

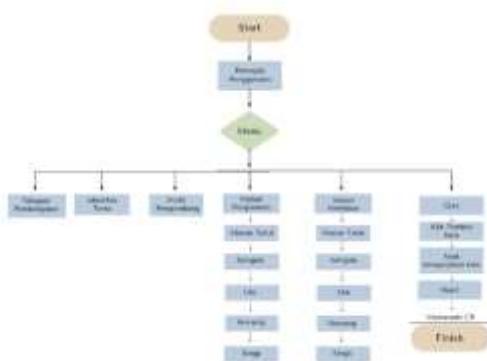


**Gambar 1. Dokumentasi Wawancara dengan Narasumber**

Berdasarkan temuan tersebut, kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting, terutama media yang mampu meningkatkan fokus anak, menstimulasi minat belajar, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan sistematis (Putri, Widiana, and Kristiantari 2024). Oleh karena itu, tahap pendefinisian ini mengarahkan peneliti untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis Canva yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, mendukung tujuan literasi membaca, dan relevan dengan kondisi sarana prasarana di TK B Yaspa.

Pada tahap design, peneliti mulai merancang konsep awal media PowerPoint interaktif berbasis Canva berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tahap ini meliputi penyusunan flowchart dan storyboard sebagai pedoman dalam pengembangan tampilan, alur navigasi, serta struktur materi media (Chuang and Jamiat 2023). *Flowchart* dibuat sebagai gambaran alur penggunaan media, dimulai dari tampilan awal (start), petunjuk penggunaan, menu utama, tahapan pembelajaran, identitas tema,

materi pengenalan dan membaca, hingga evaluasi dalam bentuk kuis, dan ditutup dengan slide finish yang menandai selesainya kegiatan pembelajaran (Purnamasari 2023). Alur tersebut memastikan bahwa pengguna, baik guru maupun anak, dapat menavigasi media secara mudah dan sistematis.



Gambar 2. *Flowchart* Media

Selanjutnya, peneliti menyusun storyboard untuk merancang detail tampilan setiap slide, termasuk pemilihan warna, elemen visual, teks, dan tombol interaktif. Media dirancang dengan tiga bagian utama, yaitu bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup (Maulida, Kusna, and Puspitasari 2023). Bagian pembuka mencakup cover, petunjuk penggunaan, dan menu utama; bagian isi berisi materi literasi berupa pengenalan hewan, aktivitas membaca, latihan mengeja, serta deskripsi hewan; sementara bagian penutup memuat kuis interaktif dan

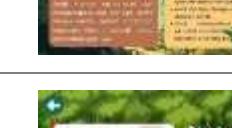
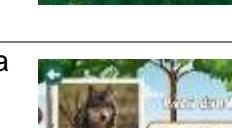
hasil evaluasi. Pemilihan warna dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia dini, sehingga dipilih warna-warna cerah seperti hijau dan coklat yang sesuai dengan tema hutan. Elemen visual seperti gambar hewan, ikon tombol, serta karakter anak digunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan anak selama pembelajaran. Penyusunan layout melalui storyboard juga memastikan bahwa setiap slide memiliki konsistensi desain, kejelasan navigasi, serta mendukung tujuan pembelajaran literasi membaca secara optimal.

Pada tahap develop, peneliti mulai merealisasikan rancangan media PowerPoint interaktif berbasis Canva berdasarkan flowchart dan storyboard yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pembuatan media dilakukan dengan mengintegrasikan materi literasi membaca, tampilan visual yang menarik, serta fitur interaktif seperti tombol navigasi, audio, dan kuis sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun (Mardhotillah and Rakimahwati 2022). Produk media terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu halaman pembuka dengan ilustrasi hewan

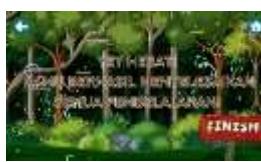
berwarna cerah, petunjuk penggunaan yang ditulis secara sederhana, serta menu utama berbasis ikon agar mudah dioperasikan oleh anak (Rasmani et al. 2023). Materi inti mencakup pengenalan hewan disertai deskripsi singkat dan audio pelafalan, latihan membaca yang berisi suku kata dan kata sederhana beserta gambar pendukung, serta kuis interaktif yang menyajikan pilihan jawaban bergambar dan memberikan umpan balik otomatis (Potensia 2021). Seluruh tampilan media menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi konkret, dan navigasi sederhana untuk menyesuaikan karakteristik perkembangan kognitif dan visual anak usia dini.

**Tabel 3. Cuplikan Media**

No	Bagian	Tampilan Layout
1.	Cover	
2.	Petunjuk Penggunaan	
3.	Menu Home	

<p>4. Tahapan Pembelajaran</p>	<p><b>TAHAPAN PEMBELAJARAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar Dulu</li> <li>- Belajar Sama-sama</li> <li>- Belajar Sendiri</li> <li>- Belajar Tuntas</li> </ul>
<p>5. Identitas Tema</p>	 <p><b>IDENTITAS TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sifat Khas</li> <li>- Sifat Umum</li> <li>- Sifat Khas dan Umum</li> <li>- Sifat Sama-sama</li> <li>- Sifat Sama-sama dan Berbeda</li> <li>- Sifat Berbeda</li> <li>- Sifat Berbeda dan Sama-sama</li> </ul>
<p>6. Pengenalan Suara Binatang</p>	 <p><b>Binatang suara seukuh ini?</b></p>
<p>7. Pengenalan Nama Binatang</p>	 <p><b>Binatang ieu adalah Macan Tutul</b></p>
<p>8. Materi Eja Nama Binatang</p>	 <p><b>Baca dan tulis S-E-R-I-G-A-L-A</b></p>
<p>9. Materi Deskripsi Binatang</p>	 <p><b>Sanggol</b></p> <p>Menjelaskan tentang binatang yang ada di sekitar kita. Binatang yang ada di sekitar kita ini memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda. Sanggol misalnya, binatang ini memiliki bulu yang tebal dan rambut yang panjang. Sanggol juga memiliki telinga yang besar dan mata yang cerah. Sanggol biasanya hidup di hutan dan rawa.</p>
<p>10. Pertanyaan Kuis</p>	 <p><b>Siapa yang bilang bahwa tiga satwa ini adalah satwa buas?</b></p>
<p>11. Jawaban Kuis Benar</p>	 <p><b>YEAH, KAMU BENAR KAMU ADALAH SERIUS!</b></p>
<p>12. Jawaban Salah Kuis</p>	 <p><b>YAH, JAWABANMU BELUM TEPAT YUK, COBA LAGI!</b></p>

13. Finish



Media yang telah selesai dikembangkan divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kualitas isi, kesesuaian bahasa, ketepatan tampilan, navigasi, serta tingkat interaktivitas media. Hasil validitas disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Media**

No	Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1.	Validator Materi	92,86%	Sangat Valid
2.	Validator Media	92,5%	Sangat Valid

Hasil pengembangan media pada tahap develop menunjukkan bahwa proses perancangan dan pembuatan media telah berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang layak dan sesuai kebutuhan anak usia 5–6 tahun, sebagaimana terlihat dari skor validitas yang tinggi. Validitas materi sebesar 92,86% mengindikasikan bahwa konten yang disajikan telah memenuhi standar pedagogis untuk literasi awal. Uraian

materi, ilustrasi hewan, aktivitas mengeja, dan penggunaan bahasa dinilai sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik anak usia dini. Temuan ini diperkuat oleh literatur yang menyatakan bahwa media digital yang kontekstual dan interaktif secara signifikan mendukung perkembangan literasi permulaan (Ifadah and Tsaaniyah 2024).

Validitas media sebesar 92,5% juga menunjukkan bahwa desain visual, navigasi, dan interaktivitas media telah optimal. Tampilan media yang proporsional, pemilihan warna yang ramah anak, serta fitur interaktif seperti audio dan kuis terbukti meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta motivasi belajar anak (Harliza and Kurniah 2020).

## **E. Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis Canva untuk mendukung literasi membaca anak usia dini. Melalui tahapan define, design, dan develop, media dirancang

sesuai kebutuhan pembelajaran dan karakteristik anak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai 92,86% dari ahli materi dan 92,5% dari ahli media, keduanya termasuk kategori "Sangat Valid." Dengan demikian, media dinyatakan valid untuk Selanjutnya diuji coba kepraktisannya dan dapat dipakai dalam pembelajaran literasi membaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, Mutia, Resti Elma Sari, and Tisna Syafnita. 2022. "Pendekatan Whole Languange: Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(5):8586–96.
- Alfiansyah, Muhammad. 2018. "Perancangan Augmented Reality Pengenalan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Repository Universitas Esa Unggul* 6:14.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. 2023. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1(2):1–9. doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- Chuang, Chen, and Nurullizam Jamiat. 2023. "A Systematic Review on the Effectiveness of Children ' s Interactive Reading Applications for Promoting Their Emergent Literacy in the Multimedia Context." *Contemporary Educational Technology* 15(2).
- Fitri, Fitri, Nandhini Hudha Anggarasari, and Maesaroh Lubis. 2024. "Pengembangan Multimedia Interaktif Games Berbasis Microsoft Powerpoint Sebagai Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Paud Agapedia* 8(1):21–26. doi: 10.17509/jpa.v8i1.71675.
- Harliza, Titik, and Nina Kurniah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Pada Kelombo A Kelurahan Talang Ulu)." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 10(2):254–62.
- Ifadah, Ayunda Sayyidatul, and Aisyah Robiatus Tsaaniyah.

2024. "Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dasar* 5(1):1189–1202. doi: 10.37985/murhum.v5i1.598.
- Kasmawati, Chairan Zibar, La Sisi, Arna Juwariyah, and Sasmin. 2023. "Development and Validation of Digital-Based Preliminary Reading Media Instruments." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 9(2):719–28.
- Liriwati, Fahrina Yustiasari, I. Ketut Suardika, Tri Yusnanto, Anita Sitanggang, Marsella Desriyarini Gui, Muqarramah Sulaiman Kurdi, Musyarrayah Sulaiman Kurdi, Muliani, and Wardah. 2024. *Pendidikan Literasi*. I. edited by Syarifuddin. Hulu Sungai Utara: PT. Literatus Digitus Indonesia.
- Mardhotillah, Huda, and Rakimahwati. 2022. "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1):779–92. doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1361.
- Maulida, Dina Nur, Siti Labiba Kusna, and Endang Puspitasari. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):568–79. doi: 10.37985/murhum.v4i2.330.
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru." *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 1085–92.
- Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1):86–100. doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- Oktavia, Sari, Nafri Yanti, Media Pembelajaran, Kurikulum Merdeka, and Perangkat Akses Media. 2024. "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong 1." *JURNAL ILMIAH KORPUS* 8(2):312–25. doi:

- [https://doi.org/10.33369/jik.v8i2.37769.](https://doi.org/10.33369/jik.v8i2.37769)
- Potensia, Jurnal Ilmiah. 2021. "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur." 6(1):66–77.
- Purnamasari, Iin. 2023. "Increasing Literacy Through Interactive Media In Early Childhood." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(3):2685–94. doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4414.
- Putri, Anak Agung Ayu Vira Widya, I. Wayan Widiana, and Maria Goreti Rini Kristiantari. 2024. "Media Augmented Reality Belajar Membaca Untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif Dan Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini." 8(3):504–12.
- Rais, Risky Diya Amalia, Abdul Saman, and Herman. 2024. "Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(2):1595–1608. doi: 10.58230/27454312.591.
- Rasmani, Upik Elok Endang, Siti Wahyuningsih, Novita Eka Nurjanah, Jumiatmoko, Yuanita Kristiani Wahyu Widiastuti, and Putri Agustina. 2023. "Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru PAUD." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):10–16. doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3480.
- Salsa, Denis Islami, Lilis Madyawati, and Khusnul Laely. 2024. "Keyakinan Dan Praktik Literasi Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini." *Aulad: Journal on Early Childhood* 7(1):150–59. doi: 10.31004/aulad.v7i1.550.