



## **PENGEMBANGAN BUKU CERITA PERMACIL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Galuh Resa Wulandari\*, Nurhenti Dorlina Simatupang, Yes Matheos Lasarus  
Malaikosa, Melia Dwi Widayanti**  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
Corresponding author: [galuh.21051@mhs.unesa.ac.id](mailto:galuh.21051@mhs.unesa.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya peluang untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya anak kelompok B TK Negeri Pembina Surabaya melalui program kegiatan Gerbaku (Gerakan Baca Buku). Di samping itu, literasi budaya anak di sekolah tersebut juga masih perlu ditingkatkan karena beberapa anak tumbuh dengan paparan budaya yang terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, validitas, dan efektivitas media buku cerita Permacil untuk meningkatkan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita Permacil yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan sangat layak digunakan dengan perolehan validasi dari ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 92,5%, sementara untuk uji kepraktisan oleh guru dan anak masing-masing memperoleh 100% dan 97%, sehingga dikategorikan sangat praktis. Selanjutnya, hasil *output* pada uji N-gain skor nilai mean yang didapatkan sebesar 0,8782 yang berarti bahwa efektivitas penggunaan media buku cerita Permacil tinggi. Selain itu, N-gain persennya memperoleh nilai rata-rata 87,82%, sehingga dapat ditafsirkan sebagai efektif. Dapat disimpulkan bahwa media buku cerita Permacil efektif digunakan untuk meningkatkan literasi budaya anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** anak usia dini; buku cerita permacil; literasi budaya

### **ABSTRACT**

*This study was motivated by the opportunity to improve the cultural literacy of Group B children at TK Negeri Pembina Surabaya through the Gerbaku (Book Reading Movement) program. Additionally, some children in the school have limited cultural exposure, highlighting the need to enhance their cultural literacy. The aim of this study is to examine the development, validity, and effectiveness of the Permacil storybook media in increasing cultural literacy among children aged 5–6 years. This is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model. The results show that the Permacil storybook media is valid and highly suitable for use, with validation scores of 96% from content experts and 92.5% from media experts. Practicality tests by teachers and children scored 100% and 97% respectively, indicating high practicality. The N-gain test results show a mean score of 0.8782, indicating high effectiveness, with an average N-gain percentage of 87.82%, also categorized as effective. In conclusion, the Permacil storybook media is effective for enhancing cultural literacy in children aged 5–6 years.*

**Keywords:** early childhood; permacil story book; cultural literacy

### **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara yang kaya dan memiliki berbagai keanekaragaman, mulai dari keanekaragaman etnis, budaya, bahasa, agama dan kepercayaan. Keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia mencerminkan kekayaan bangsa dan tradisi masyarakat. Koentjaraningrat (Thohari, 2000) berpendapat bahwa salah satu elemen budaya Indonesia yang sangat penting namun masih kurang mendapatkan perhatian yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang mencerminkan nilai-nilai, kepercayaan, dan cara hidup masyarakat Indonesia dari berbagai daerah. Nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Namun, di era globalisasi saat ini, banyak permainan tradisional yang mulai ditinggalkan. Seiring berkembangnya peradaban, permainan tradisional juga perlahan kurang diminati oleh generasi muda.

Bergesernya bahkan hampir hilangnya permainan tradisional dari dunia anak menjadi masalah yang sangat penting saat ini karena dapat mengancam keberlanjutan dan keberagaman identitas budaya suatu bangsa. Selain itu, dengan hilangnya permainan tradisional ini berarti kehilangan kesempatan untuk mengajarkan nilai-nilai karakter, seperti kerja sama dan gotong royong terutama bagi generasi muda.

Upaya untuk mewariskan permainan tradisional dapat dilakukan sedini mungkin. World Economic Forum (2015), menyatakan bahwa terdapat enam jenis literasi dasar atau yang biasa disebut dengan *foundational literacies* yang harus dikuasai generasi di masa yang akan mendatang. Keenam jenis literasi tersebut di antaranya literasi dasar (baca-tulis), literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Saat ini, salah satu yang menjadi fokus dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu sikap dan kemampuan seseorang dalam menghadapi keragaman budaya. Oleh karena itu, kemampuan literasi budaya harus ditanamkan sejak dini.

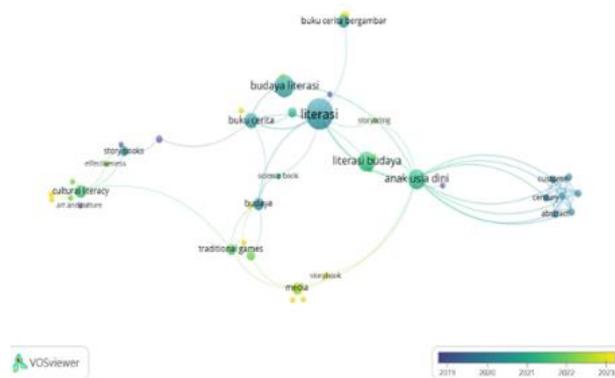
Literasi budaya memiliki peran yang sangat penting dalam mengenalkan budaya bangsa. Selain itu, literasi budaya juga mampu menjaga keberlangsungan warisan budaya agar tidak menghilang seiring berkembangnya zaman. Literasi budaya sering diartikan sebagai kemampuan individu untuk memahami dan menerapkan budaya sebagai jati diri dan identitas bangsa (Atmojo & Lukitoaji, 2020). Literasi budaya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Melalui literasi budaya ini diharapkan agar anak mampu menempatkan dirinya dalam lingkungan dan menjaga warisan budaya yang ada. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami serta bersikap terhadap suatu kebudayaan sebagai identitas bangsa. Mengajarkan literasi budaya kepada anak-anak merupakan investasi jangka panjang yang akan membawa manfaat besar dalam kehidupan pribadi mereka dan kelestarian budaya itu sendiri. Berdasarkan Permendikbud Nomor 5 tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah dalam Kurikulum Merdeka, menekankan pada pencapaian pembelajaran yang fleksibel, berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa, serta memberikan kebebasan bagi satuan pendidikan untuk menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan anak dan konteks lokal.

Literasi terhadap suatu kebudayaan dipercaya mampu memberikan pengetahuan dan mengenalkan suatu budaya tertentu. Pendapat lain diberikan oleh Aisyah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa untuk melestarikan budaya dapat melalui *culture experience* dan *culture knowledge*. Definisi lain mengenai literasi budaya yaitu kemampuan untuk memahami dan mempraktikkan budaya Indonesia sebagai identitas nasional (Hasnadi dalam Wangi & Lestari, 2020). Maulidah & Rakhmawati (2023) berpendapat bahwa pendidikan budaya penting diberikan kepada generasi muda agar memiliki keahlian dalam menghadapi budaya luar yang masuk. Adapun menurut Lestari (2022) indikator literasi budaya dan kewarganegaraan terdiri dari beberapa aspek, di antaranya memahami kompleksitas budaya dan kewarganegaraan, mengetahui budaya sendiri, mengetahui kewajiban kewargaan, serta kepedulian terhadap budaya. Berdasarkan uraian sebelumnya berkaitan dengan literasi budaya, maka dapat disimpulkan bahwa literasi budaya merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, menghargai, dan mempertahankan sekaligus melestarikan seluruh aspek budaya yang ada di lingkungannya. Mulai dari warisan budaya hingga aspek bahasa, norma, adat dan kebiasaan baik dalam masyarakat. Oleh karena itu, literasi budaya sangat berperan penting dalam membentuk pemahaman individu untuk mempromosikan sekaligus melestarikan budaya yang telah ada.

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap beberapa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Surabaya menemukan mereka belum mengenal nama-nama permainan dan juga alat yang digunakan dalam permainan tradisional. Fenomena tersebut terlihat ketika observasi dilakukan di salah satu kelas, yaitu di kelompok B2, 8 dari 13 anak belum mengenal beberapa nama-nama permainan tradisional dan alat yang digunakan dalam permainan tersebut. Di sisi lain, sekolah sudah dilengkapi berbagai fasilitas khususnya beberapa media pembelajaran berupa alat permainan tradisional, namun sebagian besar anak belum mengetahui fungsi dan nama alat permainan tersebut. Berdasarkan pengamatan di lapangan juga diperoleh bahwa ketersediaan buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik anak masih terbatas jumlahnya, terutama yang berkaitan dengan budaya maupun warisan budaya khususnya permainan tradisional. Hal tersebut menunjukkan bahwa literasi budaya sangat penting diberikan sejak dini, terutama yang berkaitan dengan warisan budaya yaitu permainan tradisional. Untuk memperkenalkan dan memberikan informasi kepada anak terkait warisan budaya dapat dilakukan melalui buku cerita bergambar. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ulfah, dkk. (2023) mengenai media buku cerita bergambar digital layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Penelitian lain juga dilakukan oleh Kurnia dkk. (2023) bahwa buku cerita dapat meningkatkan pengenalan budaya dalam kemampuan literasi budaya yang baik pada anak.

Buku cerita menjadi salah satu media yang diminati oleh anak. Hal tersebut dikarenakan cerita di dalamnya dikemas dalam bentuk gambar warna-warni dan disesuaikan dengan alur serta latar yang menarik (Simatupang dkk., 2023). Sadiman dkk., (2008) menjelaskan bahwa terdapat empat unsur media teks dikatakan layak di dalam sebuah buku bergambar. Keempat unsur tersebut meliputi: (1) Komponen isi, yang disesuaikan dengan kurikulum dengan keakuratan dengan materi pendukung pembelajaran; (2) Komponen kebahasaan, seperti keselarasan dalam penggunaan bahasa berdasarkan tingkat perkembangan anak, penggunaan bahasa yang komunikatif, dan keruntunan sesuai dengan keterpaduan alur pikiran; (3) Komponen penyajian yang di dalamnya berisikan teknik penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan informasi; dan (4) Komponen kegrafisan, yang disesuaikan dengan ukuran buku, desain kulit buku, dan desain isi buku. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar dalam dunia pendidikan merupakan bagian dari media pembelajaran visual yang di dalamnya berisikan sebuah cerita dilengkapi dengan ilustrasi yang mewakili cerita tersebut. Selain itu, buku cerita bergambar juga merupakan media yang sering digunakan sebagai media pembelajaran dan bacaan untuk anak, khususnya untuk anak usia dini.

Pihak sekolah juga telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan literasi anak kelompok B di TK dengan mengadakan sebuah ekstrakurikuler atau program pengembangan yang diberi nama Gerbaku (Gerakan Baca Buku). Gerbaku dilaksanakan setiap hari Jumat. Melalui program tersebut diharapkan anak-anak mampu mengembangkan kemampuannya, terutama literasi budaya anak. Selain program pengembangan tersebut, sekolah juga memberikan pembiasaan yang berkaitan dengan budaya di setiap hari Rabu, mulai dari berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan anak, hingga bermain permainan tradisional sederhana di lingkungan pagi sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Berdasarkan fenomena di atas maka diperlukan media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya anak. Melalui penggunaan media yang tepat akan membantu anak dalam memperoleh informasi terkait dengan budaya dan warisan budaya yang beragam seperti cerita rakyat, tradisi, dan kearifan lokal suatu budaya salah satunya yaitu permainan tradisional.



Gambar 1. Hasil *Overlay Visualization*

Hasil *Overlay Visualization* menampilkan beberapa kata kunci berkaitan dengan topik penelitian dalam 5 tahun terakhir, yaitu literasi budaya dan buku cerita bergambar. Pada tahun 2022 kata kunci tersebut merupakan tren atau topik penelitian yang sering berkembang. Secara keseluruhan, analisis bibliometrik melalui VOSviewer ini menunjukkan bahwa literasi budaya untuk anak usia dini merupakan topik yang penting untuk dibahas. Namun, terdapat peluang untuk mengeksplorasi lebih lanjut dengan mengintegrasikan media buku cerita bergambar dengan tema permainan tradisional (*tradisional games*) untuk memperkuat literasi budaya anak. Maka dari itu, peneliti menyusun judul “Pengembangan Buku Cerita Permacil untuk Meningkatkan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun”.

Terdapat beberapa tujuan dalam penelitian ini, di antaranya yaitu untuk mengetahui pengembangan, validitas, dan efektivitas media buku cerita Permacil untuk meningkatkan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Batasan penelitian ini berfokus pada pengembangan produk yang menghasilkan buku cerita bergambar yang bertemakan permainan masa kecil dengan tambahan inovasi lagu yang berkaitan dengan isi cerita. Sementara itu, produk buku cerita Permacil pembahasannya terbatas pada mengenalkan permainan tradisional sebagai budaya lokal.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*). Pada penelitian ini, mengembangkan media pembelajaran visual cetak berupa buku cerita bergambar yang diberi nama buku cerita Permacil (permainan masa kecil) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya berdasarkan karakteristik dan target yang diharapkan. Penelitian dengan model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, di antaranya yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Sugiyono, 2015). Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan media sebelum digunakan. Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Uji Coba

Subjek uji coba dipilih untuk menguji keefektifan buku cerita Permacil untuk meningkatkan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Sebelum diujicobakan, produk buku

cerita Permacil divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, peneliti melakukan uji reliabilitas dan uji coba produk kepada anak kelompok B2 yang berjumlah 13 anak. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari masukan serta saran dari ahli media dan materi yang terdapat pada lembar validasi. Selain itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan instrumen validasi media dan materi, hasil perhitungan angket kepraktisan guru dan peserta didik, perhitungan soal *pre-test* dan *post-test*.

Teknik pengumpulan data melalui angket ditujukan kepada ahli media, ahli materi, serta angket kepraktisan guru dan anak. Lalu pada lembar observasi digunakan sebagai acuan penilaian kemampuan literasi budaya anak sebelum dan sesudah mendapat treatment. Data hasil observasi kegiatan *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji N-gain untuk mengetahui keefektifan penggunaan buku cerita Permacil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis (*analysis*) didapatkan hasil pada saat kegiatan lingkaran pagi dilakukan, anak-anak bermain beberapa permainan yang dicontohkan oleh guru. Beberapa dari mereka terlihat antusias, namun terdapat beberapa anak yang kurang aktif dan antusias pada saat aktivitas motorik dilakukan. Hal tersebut dikarenakan anak-anak jarang melakukan aktivitas bermain saat berada di rumah karena lebih memilih bermain gawai, sehingga ketika di sekolah, anak lebih banyak diam mengamati dan sedikit sulit berpartisipasi aktif dalam kegiatan motorik kasar. Selain itu, anak-anak belum mengenal nama permainan yang dapat mereka mainkan bersama teman meskipun beberapa permainan hampir setiap saat dimainkan sebelum kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya engklek dan lompat tali. Selanjutnya, pada saat di dalam kelas terdapat beberapa alat permainan yang biasa mereka gunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya dakon atau congklak. Dari 13 anak, terdapat 8 anak yang belum mengenal nama alat permainan yang digunakan, bahkan ada yang belum pernah memainkan permainan menggunakan alat tersebut. Dengan kata lain, meskipun sekolah sudah dilengkapi berbagai fasilitas yang mendukung, masih terdapat beberapa anak yang belum mengetahui fungsi dan nama alat permainan tradisional yang mereka gunakan.

Peneliti juga menemukan peluang melalui kegiatan ekstrakurikuler atau program pengembangan diri yang biasa dilakukan setiap hari Jumat. Kegiatan tersebut diberi nama “Gerbaku (Gerakan Baca Buku)”. Program kegiatan tersebut merupakan bagian dari gerakan literasi yang dilakukan di sekolah, yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Berdasarkan pengamatan di lapangan, diperoleh bahwa ketersediaan buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik anak jumlahnya masih terbatas, terutama yang berkaitan dengan budaya Indonesia. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka perlu adanya pengembangan media buku cerita yang dapat membantu meningkatkan literasi anak terutama yang berkaitan dengan warisan budaya seperti permainan tradisional.

Pada tahap perancangan (*design*) pembuatan buku cerita Permacil menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan anak terkait literasi budaya. Setelah itu, peneliti mengidentifikasi tujuan dan sasaran atau konsep dasar dari buku cerita Permacil. Buku cerita Permacil ini berfokus pada pengenalan budaya lokal berupa permainan tradisional. Berikut ini merupakan rancangan buku cerita Permacil yang telah melalui tahap desain pengembangan.

Gambar 3 di bawah menampilkan desain sampul depan yang memuat judul dan nama penulis. Sedangkan pada sampul belakang buku cerita berisikan sinopsis atau rangkuman cerita.



Tabel 1. Hasil Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah item	Skor
1	Kesesuaian materi	2	7
2	Penyajian konten/isi	3	12
3	Tujuan	2	8
	Total skor	7	27

Validasi media dilakukan oleh dua ahli agar mendapatkan informasi yang berkualitas untuk media yang sedang dikembangkan. Ahli media 1 memberikan masukan sebagai bahan revisi, yaitu pemilihan warna baju pada setiap tokoh di dalam buku cerita Permacil perlu dibedakan agar anak dapat lebih jelas dalam mengenal setiap tokohnya. Ahli media 2 memberikan masukan terkait pemilihan bentuk mata dan penambahan alur cerita. Berikut ini tampilan buku cerita Permacil sebelum dan setelah dilakukan revisi.

Tabel 2. Deskripsi Revisi Desain Buku Cerita

Revisi	Desain Sebelum Revisi	Desain Setelah Revisi
Menghilangkan gelembung percakapan agar teks di dalam cerita, mengubah bentuk mata, dan pemilihan warna baju pada setiap tokoh		
Penambahan isi alur cerita menjadi sejumlah 26 lembar isi		
Penambahan beberapa poin penting di dalam buku panduan agar memudahkan guru maupun orang tua saat membacakan buku cerita Permacil		

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92,5%. Hasil rata-rata penilaian ahli media terkait dengan pengembangan buku cerita Permacil pada komponen isi memperoleh persentase sebesar 87,5%, untuk komponen bahasa memperoleh persentase sebesar 94%, komponen penyajian memperoleh persentase 87,5%, sementara komponen kegrafisan memperoleh persentase sebesar 97%. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media buku cerita Permacil dapat dikategorikan valid dan sangat layak digunakan.

Tabel 3. Hasil Skor Validasi Ahli Media

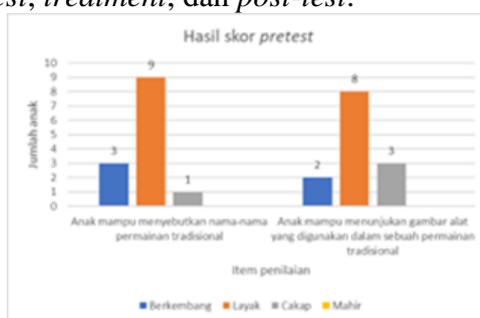
No	Aspek yang dinilai	Jumlah item	Skor	
			Ahli 1	Ahli 2
1	Komponen isi	1	4	3
2	Komponen bahasa	2	8	7
3	Komponen penyajian	3	11	10
4	Komponen kegrafisan	4	16	15
	Total skor	10	74	

Tahap berikutnya merupakan tahap pelaksanaan (*implementation*). Uji reliabilitas dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1, TK Negeri Pembina Surabaya yang berjumlah 12 anak dengan karakteristik anak yang serupa. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen sebelum diuji coba.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.897	2

Hasil uji reliabilitas dari 2 item pernyataan menunjukkan bahwa kedua instrumen mempunyai skor Alpha Cronbach 0,897. Hasil tersebut berarti bahwa instrumen yang digunakan sebagai lembar observasi dapat dikatakan reliabel karena skor yang dihasilkan > 0,6. Setelah melakukan uji reliabilitas, uji coba produk dilakukan melalui tiga tahapan yaitu *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*.



Gambar 7. Grafik Hasil *Pre-test*

Temuan pada saat kegiatan *pre-test* ialah rata-rata ketika anak diminta menyebutkan nama permainan yang pernah mereka mainkan, sebagian besar dari mereka menjawab “engklek dan lompat tali”. Di sisi lain, terdapat juga anak yang belum pernah bermain lompat tali, congklak, egrang, bakiak, petak umpet dan permainan tradisional lainnya sehingga mereka masih belum mengenal alat permainan tradisional apa pun. Terdapat juga anak yang menjawab “mainan lompat-lompat yang dimainkan orang besar” ketika ditanya terkait nama permainan yang ditunjuk oleh guru melalui gambar. Hal tersebut menandakan bahwa anak sering kali menjumpai beberapa permainan di sekitar mereka namun mereka belum mengenal nama permainan dan alat yang digunakan dalam sebuah permainan tersebut.

Kegiatan *treatment* dilakukan sebanyak 2 kali melalui penggunaan buku cerita Permasil. Pelaksanaan *treatment* dimulai dari pengkondisian anak lalu dilanjutkan dengan guru membacakan anak buku cerita Permasil. Pada saat membacakan buku cerita, seluruh anak terlihat sangat antusias saat melihat buku yang dipenuhi ilustrasi dengan berbagai karakter. Terlebih ketika guru menyebutkan beberapa nama permainan yang terdapat di dalam buku cerita Permasil, terdapat anak yang mengatakan bahwa “wah bagus sekali gambarnya, aku dulu pernah bermain itu sama kakakku di rumah”. Kurang lebih 2-3 anak menjawab sudah pernah memainkan beberapa permainan. Namun untuk sebagian besar anak nama-nama permainan yang terdapat di dalam buku cerita Permasil masih terdengar asing.

Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk menceritakan kembali lalu dilanjutkan sesi diskusi, Anak-anak memiliki kemampuan menyimak cukup baik mulai dari awal pengkondisian hingga kegiatan diskusi dilakukan. Pada saat guru memberikan beberapa pertanyaan anak-anak berebut untuk menjawab. Selain itu, beberapa anak sangat semangat menceritakan serta memberikan

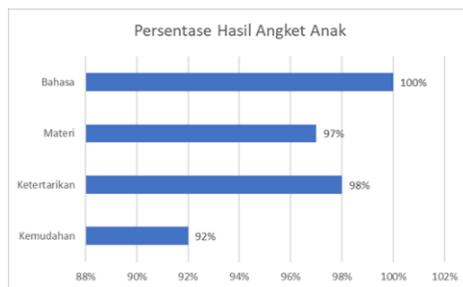
pertanyaan terkait pengalaman pribadinya dengan beberapa permainan yang ada di dalam buku cerita Permacil. Salah satu anak menanyakan “Bu, apa boleh Perempuan main layang-layang, saya dulu pernah main sama ayah di lapangan” ada lagi yang bertanya tentang alat permainan yang digunakan “Bu, congklak itu mainnya pakai biji ya? Saya dulu main pakai batu kecil-kecil.”

Setelah berdiskusi, guru mengajak anak bermain salah satu permainan tradisional yaitu congklak. Beberapa anak yang sudah pernah memainkannya langsung mengambil alat permainan yang telah disiapkan, namun beberapa anak yang belum tahu sama sekali cara memainkannya diberikan contoh oleh guru terlebih dahulu lalu melanjutkan permainan bersama teman-temannya dengan antusias. Sebelum kegiatan diakhiri di dalam buku cerita Permacil terdapat lagu yang berkaitan dengan isi cerita yaitu tentang permainan masa kecil. Dimulai dari memutar dan menyanyikan lagu secara berulang agar anak terbiasa dengan melodi dan liriknya. Kemudian anak diajak untuk mengulang melodi serta liriknya.

Pada *treatment* pertama anak-anak masih belum dapat menghafalkan lirik lagu Permacil secara keseluruhan meskipun demikian anak-anak tetap senang karena belajar lagu baru. Di samping itu, nama-nama permainan tradisional di dalam buku cerita Permacil sebagian besar masih asing di telinga anak sehingga membuat anak lupa lirik pada bagian-bagian tertentu. Perbedaan yang signifikan terlihat pada saat pelaksanaan *treatment* kedua, anak-anak sudah mampu menyanyikan secara bersama maupun individu lagu Permacil dengan lantang dan penuh keceriaan. Lagu Permacil berfungsi memberikan anak pengalaman lebih menyenangkan pada saat belajar mengenal warisan budaya khususnya permainan tradisional. Selain menambah wawasan tentang warisan budaya, beberapa pertanyaan yang diajukan anak berkaitan dengan pengalaman pribadinya pada saat memainkan beberapa permainan tradisional dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak misalnya, saat bermain congklak anak dapat memainkannya menggunakan batu kerikil yang ada di sekitar mereka sebagai pengganti biji. Melalui buku cerita Permacil juga mampu meningkatkan minat anak agar lebih antusias mencoba permainan tradisional. Hal tersebut terbukti pada saat pelaksanaan kegiatan bermain anak-anak terlihat lebih semangat dan gembira.

Penggunaan buku cerita Permacil juga mendapatkan respons yang positif oleh beberapa pihak, mulai dari kepala sekolah, guru, dan juga siswa. Kepala sekolah berpendapat bahwa dengan adanya buku cerita Permacil dapat menambah koleksi buku bacaan yang dimiliki oleh sekolah sebagai penunjang program kegiatan Gerbaku (Gerakan baca Buku) serta memotivasi guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang dapat dikembangkan sesuai dengan tema-tema yang dipilih. Guru ekstrakurikuler Gerbaku yang sekaligus merupakan guru kelompok B2 memberikan pendapat bahwa buku cerita Permacil dapat dikembangkan dengan memuat kebudayaan lokal khususnya permainan tradisional yang ada di salah satu tempat tinggal anak. Selain guru ekstrakurikuler, peneliti juga meminta respons dari guru kelompok B1. Pengisian lembar kepraktisan dilakukan pada saat uji coba produk skala kecil. Persentase hasil uji kepraktisan sebesar 100% yang berarti bahwa media buku cerita Permacil yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat praktis.

Terdapat juga respons dari anak terkait dengan kepraktisan buku cerita Permacil yang diperoleh dari lembar angket kepraktisan anak. Hasilnya dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 8. Persentase Hasil Kepraktisan Buku Cerita

Hasil grafik menunjukkan bahwa persentase pada aspek kemudahan buku cerita Permacyil sebanyak 92%. Persentase aspek ketertarikan anak terhadap buku cerita Permacyil sebesar 98%. Selanjutnya pada aspek materi memperoleh 97%. Terakhir aspek bahasa memperoleh 100%. Sedangkan rata-rata persentase kepraktisan keseluruhan aspek pada media buku cerita Permacyil sebesar 97%. Sehingga dikategorikan sangat praktis.



Gambar 9. Grafik Hasil *Post-test*

Pada kegiatan *post-test* dilakukan menggunakan kartu bergambar yang berkaitan dengan buku cerita Permacyil disertai dengan tanya jawab. Pada pelaksanaan *post-test* anak-anak sudah mampu menyebutkan nama-nama permainan tradisional dengan tepat. Berdasarkan temuan di lapangan beberapa anak mengingat nama-nama permainan tradisional berdasarkan jumlah pemain yang ada di gambar. Misalnya, permainan yang dimainkan dua orang yaitu congklak, permainan lompat tali dimainkan lebih dari 3 orang, dan masih banyak lagi. Selain itu, anak yang sudah menghafal lagu Permacyil, sesekali menyanyikan lagu tersebut untuk mengingat nama-nama permainan tradisional, ketika diberikan pertanyaan oleh guru menggunakan kartu bergambar.

Hasil kegiatan *post-test* menunjukkan adanya perubahan skor yang positif pada setiap item yang diteliti. Hal tersebut dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan skor yang dicapai setelah dilakukan *treatment* menggunakan buku cerita Permacyil. Hasil perbandingan skor pada saat *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 10. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan grafik hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test*, diketahui bahwa menunjukkan perbedaan peningkatan yang signifikan. Selain itu, untuk mengetahui efektivitas buku cerita Permacil dalam meningkatkan literasi budaya anak. Pada hasil keseluruhan pencapaian anak, yang pertama dalam menyebutkan nama permainan tradisional dari 24 menjadi 48 yang berarti terjadi peningkatan. Kedua, pada skor dalam menunjukkan alat yang digunakan dalam sebuah permainan tradisional juga mengalami peningkatan dari 27 menjadi 49. Hasil keseluruhan penilaian *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji N-gain untuk mengetahui keefektifan buku cerita Permacil. Berikut ini merupakan hasil olah data N-gain.

Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Skor N-gain	13	0.67	1.00	0.8782	0.13868
Persentase N-gain	13	67	100	87.82	13.868
Valid N (listwise)	13				

Pada uji N-gain, skor nilai mean mendapatkan angka sebesar 0,8782 yang artinya lebih besar dari 0,7. Maka kategori yang diperoleh yaitu menunjukkan efektivitas yang tinggi. Selanjutnya, untuk persentase N-gain memperoleh nilai rata-rata 87,82%. Artinya, nilai rata-rata yang diperoleh > 76% maka dapat ditafsirkan efektif atau dapat juga dikatakan bahwa penggunaan media buku cerita Permacil efektif untuk meningkatkan literasi budaya anak kelompok B TK Negeri Pembina Surabaya.

Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*) yang bertujuan untuk melakukan penilaian terhadap kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun implementasi dilakukan. Peneliti juga akan terus melakukan evaluasi secara bertahap agar buku cerita Permacil dapat dikembangkan dan memenuhi kebutuhan pengguna sebagai media untuk meningkatkan literasi budaya. Produk yang dikembangkan sebuah produk berupa media cetak yaitu buku cerita Permacil (Permainan masa kecil) yang memuat ilustrasi dan rangkaian peristiwa berkaitan dengan warisan budaya berupa permainan-permainan tradisional. Selain itu, buku cerita Permacil juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan dan menyertakan inovasi lagu yang dapat diakses di Youtube melalui kode QR yang terdapat pada halaman akhir buku maupun di dalam buku panduan. Inovasi lagu bertujuan agar anak dapat mengulang informasi yang terdapat di dalam buku melalui kegiatan bernyanyi.

Buku cerita Permacil ini dirancang menggunakan bahasa yang sederhana, ilustrasi menarik perhatian, dan alur ceritanya disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, anak dapat memahami nilai-nilai budaya dengan cara yang menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Triyansyah, (2020) dalam Rizkiyah & Ningrum, (2022) bahwa unsur yang harus diperhatikan dalam buku cerita bergambar anak pramembaca adalah ilustrasi, latar tempat, alur cerita, nilai moral, dan terakhir yaitu pemilihan Bahasa.

Buku cerita ini berguna untuk membantu guru meningkatkan literasi budaya anak di sekolah. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hardiansyah, dkk. (2017) mengenai basis budaya di sekolah, indikator literasi budaya salah satunya yaitu jumlah dan varian bahan bacaan bertema budaya dan kewarganegaraan. Buku yang disajikan dengan mempertimbangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini. Khususnya yang berkaitan dengan aspek kognitif, bahasa, dan masih banyak lagi. Salah satu indikator literasi budaya menurut Fitriyah (2024) yaitu mengetahui budaya sendiri. Budaya yang disajikan dalam buku yaitu permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Penggunaan buku cerita Permacil dapat menjadi sarana yang

menarik bagi anak untuk belajar tentang budaya melalui cerita yang menggugah imajinasi. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Kusuma (2019) bahwa buku cerita bergambar yang mengandung unsur budaya dapat membantu anak mengembangkan pemahaman tentang keberagaman serta memperkuat identitas budaya mereka sendiri.

Literasi budaya merupakan fondasi penting untuk perkembangan anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan ketika memberikan anak kesempatan untuk mengenal dan menghargai perbedaan budaya, sama halnya membantu memberikan fondasi kuat terkait dengan pemahaman multikultural kemampuan berempati, dan pemikiran kritis. Vygotsky (1997) dalam Rogroff (2020) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Anak cenderung belajar melalui pengalaman sosial yang diberikan oleh orang dewasa atau teman sebayanya. Melalui buku cerita, anak akan memperoleh wawasan dan pengalaman yang lebih luas terutama yang berkaitan dengan warisan budaya.

Validasi dilakukan melalui pengujian instrumen secara valid menggunakan validasi isi (*content validity*). validitas isi tersebut diperoleh dari pendapat para ahli (*expert judgement*) dalam hal tersebut meliputi ahli materi dan ahli media. Kepraktisan media buku cerita Permacil dilakukan melalui pengisian lembar kepraktisan dan respons anak setelah penggunaan buku cerita Permacil dilakukan. Penyusunan instrumen penilaian guru yang digunakan untuk mengukur kepraktisan media buku cerita Permacil dikembangkan dari dengan mempertimbangkan beberapa aspek di antaranya, kemudahan, ketertarikan, materi, bahasa, dan waktu. Media yang praktis harus mampu digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan efisien. Pada aspek ini, indikator yang dinilai berkaitan dengan waktu yang dibutuhkan dalam penggunaan dan mengakses informasi yang terdapat dalam buku cerita Permacil. Penelitian pengembangan ini telah dilakukan berdasarkan tinjauan di lapangan yang belum pernah menggunakan media buku cerita Permacil untuk meningkatkan literasi budaya di TK Negeri Pembina Surabaya. Buku cerita Permacil berisikan materi dengan tema Permainan tradisional. selain untuk meningkatkan minat baca, tujuan pengembangan buku cerita Permacil yaitu untuk melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya salah satunya yaitu permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar.

Banks (2019) berpendapat bahwa literasi budaya merupakan bagian dari pendidikan multikultural yang bertujuan untuk membantu individu memahami budayanya sendiri dan budaya orang lain agar mampu bertahan hidup dalam keberagaman. Oleh karena itu, dalam konteks anak usia dini, literasi budaya berperan penting untuk membantu anak mengenali identitas budayanya dan diwujudkan dalam berbagai kegiatan interaktif mulai dari membaca cerita, menyanyikan lagu yang berkaitan dengan budaya, kegiatan seni dan kerajinan budaya, hingga bermain permainan tradisional.

Pada capaian pembelajaran fase fondasi kurikulum merdeka terdapat tiga elemen penting di antaranya yaitu nilai agama dan moral, jati diri, dan literasi STEAM (dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi rekayasa, dan seni). Ketiga elemen tersebut memiliki kaitan yang erat dengan literasi budaya. Pada elemen pertama yaitu nilai agama dan budi pekerti, selain menghargai perbedaan dan mempraktikkan perilaku terpuji. Melalui elemen ini anak belajar mengenal identitas budaya yang ada dilingkungan sekitarnya. Selanjutnya, elemen jati diri, anak mengenali identitas diri dan memiliki rasa bangga terhadap budayanya sendiri. Hal tersebut sejalan dengan Iskandar dkk. (2024) yang menekankan bahwa melalui literasi budaya dapat membantu anak-anak memahami identitas budaya mereka sendiri dan menghargai keberagaman.

Elemen ketiga berkaitan dengan Literasi, anak dapat menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Salah satu contohnya yaitu ketika anak disajikan informasi tertentu yang berkaitan dengan budaya, anak mampu menyebutkan dan menunjukkan perbedaan informasi yang disajikan. Berkaitan dengan hal tersebut (Fitriati dkk, 2021) berpendapat bahwa pengetahuan dan pengalaman berdampak pada kemampuan berpikir kritis. Salah satu caranya yaitu dengan kebiasaan membaca atau berliterasi.

Media buku cerita bergambar merupakan media utama dalam gerakan literasi sekolah (GLS). TK Negeri Pembina Surabaya mendukung penuh gerakan literasi sekolah (GLS) yang dikemas dalam kegiatan Gerbaku (Gerakan Baca Buku). Pada pelaksanaan penelitian, ilustrasi yang disajikan dalam buku cerita Permacil mengadopsi dari kegiatan sehari-hari sehingga meningkatkan imajinasi anak pada saat dibacakan atau membaca cerita. terbukti pada saat anak menceritakan kembali pengalamannya ketika memainkan sebuah permainan dan menyangkut pautkan dengan ilustrasi yang terdapat di buku cerita Permacil. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fauziyah dkk. (2024) yang menyarankan bahwa media yang sesuai untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan anak yaitu melalui penggunaan media visual, Di samping itu, Ghosn (2013) menekankan bahwa cerita yang mengandung unsur budaya memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun kesadaran akan identitas mereka serta menghargai budaya lain. Dengan kata lain, buku cerita bergambar dapat membantu anak memahami nilai-nilai budaya melalui narasi yang muda dipahami. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia dkk. (2023) bahwa buku cerita dapat meningkatkan pengenalan budaya dalam kemampuan literasi budaya yang baik pada anak.

Media buku cerita Permacil juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kekurangannya yaitu hanya membahar tema seputar permainan tradisional, dan hanya menyajikan pengalaman dalam bentuk teks dan ilustrasi. Di samping kekurangan tersebut, terdapat beberapa kelebihan buku cerita Permacil, di antaranya yaitu media dapat digunakan dengan mudah karena dilengkapi dengan buku panduan sehingga mempermudah guru maupun orang tua dalam memaksimalkan penggunaan buku cerita Permacil. Terdapat inovasi lagu yang berkaitan dengan isi cerita sehingga semakin memudahkan anak untuk mengenal nama-nama permainan yang disajikan di dalam buku cerita Permacil, ilustrasi yang menarik memotivasi anak dalam mengenali macam-macam warisan budaya dengan mudah, terdapat beberapa kosa-kata yang baru sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya, isi cerita dikaitkan dengan kehidupan anak sehari-hari.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang dilakukan oleh guru pada aspek bahasa, materi ketertarikan, kemudahan, dan waktu memperoleh persentase 100%. Sedangkan hasil angket kepraktisan anak, berdasarkan aspek Bahasa, materi, ketertarikan, dan kemudahan media buku cerita Permacil memperoleh 97%. Sehingga dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan uji N-gain skor nilai mean yang didapatkan sebesar  $0,8782 > 0,7$  dan persentase N-gain memperoleh nilai rata-rata 87,82%. Maka dapat dikatakan bahwa efektivitasnya tinggi. Harapan penelitian ini dapat menjadi referensi agar dapat menghasilkan produk pengembangan dengan kualitas yang lebih baik, dalam segi isi materi hingga produksi. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan riset terkait pengaruh penggunaan buku cerita Permacil maupun lagu Permacil terhadap aspek kognitif maupun aspek bahasa anak usia dini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah R, R., RuqoFitri, R., Khotimah, N., Mustaji, M., & Patria Saroingsong, W. (2024). Analisis kebutuhan video pembelajaran untuk menstimulasi literasi budaya dan motorik halus anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1234–1246. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.677>.
- Aisyah, S., Ningrum, M. A., Malaikosa, Y. M., & Adhe, K. R. (2024). Pengembangan media GAMAKE (Game Pemadam Kebakaran) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun. *Generasi Emas*, 7(1), 76-91.
- Fauziyah, D. L., Widayati, S., Ningrum, M. A., & Adhe, K. R. (2024). Meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan menggunakan big-book bertema local tourism pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 13(01). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/63366>
- Haryaningrum, V. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 218–235.
- Hasibuan, R., Malaikosa, Y. M. L., Rakhmawati, N. I. S., Marlita, N. A., & Mayshita, N. E. (2025). Menuju generasi emas: Upaya pencukupan gizi melalui pengetahuan ibu dan pemberian MP-ASI dalam mencegah stunting pada anak usia dini. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 5(1), 168-183.
- Husnah, S. L. (2023). Pengembangan buku cerita sembara untuk mengembangkan perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1903–1916. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.521>.
- Lestari, F. A., Adhe, K. R., Khotimah, N., & Simatupang, N. D. (2024). Pengaruh unplugged coding terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 13-20.
- Mahdavikia, A., Reza, M., Rakhmawati, N. I. S., & Fitri, R. (2024). Pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman anti perundungan relasional pada anak usia dini. *TARBAWI: Journal on Islamic Education*, 9(1), 74-85.
- Maulidah, M. H. & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh media game Child Indonesian Culture (Cicu) terhadap kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. *TARBAWI: Journal on Islamic Education*, 1(1), 58–71.
- Muniroh, S., Khasanah, N. & Irsyad, M. (2020). Pengembangan literasi budaya dan kewargaan anak usia dini di sanggar allegro Desa Podo Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan. *Jurnal Lentera Anak*, 1(1), 81–91.
- Nugrohowati, K., & Adhe, K. R. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar acita tema kesehatan dan keselamatan pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 3(01).
- Nurhayati, I. D., Bachri, B. S., & Fitri, R. (2024). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 600-609.
- Oktavia, A. R., Adhe, K. R., Khotimah, N., & Simatupang, N. D. (2024). Pengaruh media buku digital tema cuaca terhadap literasi sains anak usia 5-6 tahun. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 21-28.
- Pagarra, H. & Syawaludin. (2022). *Media Pembelajaran*. Malang: Penerbit UNM.
- Putri, S., Reza, N. M., Dwi, M., & Komalasari, N. D. (2022). Efektivitas penggunaan media busy book dalam meningkatkan pengetahuan mitigasi bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun. *Kidido Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 66–

77. <https://doi.org/10.19105/kidido.v3i2.6483>
- Rizkiyah, P. & Ningrum, M.A. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 4(1). <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>.
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kemampuan membaca pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 23-34.
- Rustanty, D. (2022, September). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 5(1), 274-278).
- Sholichah, S. A., & Simatupang, N. D. (2022). Pengaruh aktivitas bernyanyi terhadap perkembangan bahasa anak di TK Kurnia Putra. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 239-247.
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R. & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan buku cerita big book kalender meja dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Simatupang, N. D., Sholichah, S. A., & Simanjuntak, I. A. (2023). Pelatihan musik untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bermusik guru PAUD. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 29–38. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3225>
- Simatupang, N. D., Widayati, S. & Adhe, K. R. (2023). Pengembangan buku cerita big book kalender meja dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>.
- Widayati, S., & Simatupang, N. D. (2019). Kegiatan bercerita dengan menggunakan buku cerita sederhana untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak. *Preschool*, 1(1), 53–59. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8177>
- Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 1-7.
- Yulia, R. (2021). Pengembangan literasi bahasa anak usia dini. *Universitas Negeri Padang*, V(1), 2549–8371. <https://doi.org/10.29313/ga>.