

**PENGEMBANGAN *BIG BOOK* MULTIMODAL BERBASIS MULTILITERASI
UNTUK MENSTIMULASI IMAJINASI KREATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Tyara Intana Putri Kusumah¹, Taopik Rahman², Gilar Gandana³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2}

e-mail: tyaraintana@upi.edu¹, opik@upi.edu², gilar@upi.edu³

Diterima: 15/07/2026; Direvisi: 31/07/2026; Diterbitkan: 18/08/2026

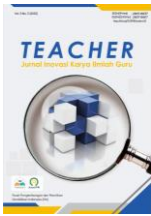
ABSTRAK

Pembelajaran literasi pada anak usia dini perlu menghadirkan pengalaman belajar yang mengintegrasikan berbagai mode komunikasi agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan imajinasi kreatif anak. Namun, media literasi yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini umumnya masih berfokus pada teks dan ilustrasi secara terpisah sehingga belum mengintegrasikan unsur visual, audio, gerak, dan interaksi dialogis dalam satu media berbasis multiliterasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Big Book Multimodal* berbasis Multiliterasi yang layak digunakan untuk menstimulasi imajinasi kreatif anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan metode *Design-Based Research* (DBR) yang meliputi tahap identifikasi kebutuhan, perancangan dan pengembangan produk, validasi serta implementasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di TK Ar Rahmah Kota Tasikmalaya dengan melibatkan 17 anak kelompok B, guru, dan validator ahli. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, angket respons guru, serta *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Big Book Multimodal* berbasis Multiliterasi memenuhi kriteria layak berdasarkan validasi para ahli serta memperoleh respons sangat baik dari guru sebagai pengguna. Implementasi media juga menunjukkan peningkatan imajinasi kreatif anak, terutama pada indikator kelancaran (*fluency*), yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengemukakan ide, memberikan prediksi, dan menyampaikan berbagai alternatif jawaban selama kegiatan membaca bersama. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian teks, ilustrasi, audio berbasis *Quick Response* (QR) Code, aktivitas gerak, dan pertanyaan pemantik dalam satu media pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman literasi yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, *Big Book Multimodal* berbasis Multiliterasi berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi imajinasi kreatif anak usia dini.

Kata Kunci: *Big Book Multimodal, Multiliterasi, Imajinasi Kreatif, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

Early childhood literacy learning should provide learning experiences that integrate multiple modes of communication to foster children's thinking skills and creative imagination. However, literacy media commonly used in early childhood education generally rely on text and illustrations presented separately, without integrating visual, audio, movement, and dialogic interaction within a multiliteracies-based learning medium. This study aimed to develop a *Multimodal Big Book* based on the *Multiliteracies* approach as a feasible instructional medium to stimulate the creative imagination of children aged 5–6 years. The study employed the *Design-Based Research* (DBR) method, consisting of four stages: needs analysis, product design and development, validation and implementation, and reflection. The



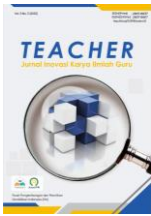
research was conducted at TK Ar Rahmah, Tasikmalaya City, involving 17 children in Group B, classroom teachers, and expert validators. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert validation sheets, teacher response questionnaires, and *pre-tests* and *post-tests*, and were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The findings indicated that the *Multimodal Big Book* based on the *Multiliteracies* approach met the criteria for instructional feasibility according to expert validation and received highly positive responses from teachers. The implementation of the medium also improved children's creative imagination, particularly in the *fluency* dimension, as reflected in their increased ability to express ideas, make predictions, and propose multiple alternative responses during *shared reading* activities. The novelty of this study lies in integrating text, illustrations, audio through *Quick Response* (QR) *Codes*, movement-based activities, and guiding questions into a single instructional medium, thereby creating a more active, interactive, and meaningful literacy experience. Therefore, the *Multimodal Big Book* based on the *Multiliteracies* approach has the potential to serve as an alternative instructional medium for stimulating the creative imagination of young children.

Keywords: *Multimodal Big Book, Multiliteracies, Creative Imagination, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma literasi dari kemampuan membaca dan menulis menjadi kemampuan memahami, menginterpretasikan, serta merepresentasikan informasi. Literasi pada abad ke-21 tidak lagi bergantung pada teks tertulis, tetapi melibatkan integrasi mode komunikasi seperti bahasa, gambar, suara, gerak, dan media digital yang digunakan secara bersamaan dalam membangun makna (Kress & Gunther 2010). Perubahan tersebut memunculkan konsep multimodal, yaitu pendekatan yang memandang setiap mode komunikasi memiliki kontribusi yang saling melengkapi dalam proses belajar. Berkaitan dengan itu, pendekatan multiliterasi yang diperkenalkan oleh The New London Group (1996) menegaskan bahwa pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan memproduksi makna melalui berbagai bentuk representasi sesuai dengan tuntutan masyarakat digital yang semakin kompleks. Selaras dengan perkembangan tersebut, pembelajaran berbasis multimodal tidak hanya memanfaatkan berbagai bentuk representasi, tetapi juga menekankan bagaimana peserta didik membangun makna melalui integrasi teks, visual, audio, gerak, dan interaksi sosial dalam suatu pengalaman belajar yang utuh (Lim et al., 2022).

Paradigma tersebut memiliki implikasi yang sangat kuat pada pendidikan anak usia dini karena karakteristik belajar anak bersifat konkret, eksploratif, aktif, dan melibatkan berbagai pengalaman sensorik. Anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, komunikasi verbal, simbol, permainan, ilustrasi, gerakan tubuh, maupun berbagai media yang digunakan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penyelenggaraan pembelajaran literasi pada anak usia dini perlu memanfaatkan beragam bentuk representasi agar proses memahami informasi berlangsung secara lebih utuh. Sejalan dengan hal tersebut, Pramudyani et al. (2024) menjelaskan bahwa penerapan *multimodal literacy* pada pendidikan anak usia dini mampu meningkatkan keterlibatan belajar melalui pemanfaatan bahasa verbal, simbol, media visual, permainan, dan aktivitas komunikatif yang saling melengkapi. Hasil *systematic review* Yakubu dan Obafemi (2023) juga menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan multiliterasi sejak usia dini lebih efektif ketika anak memperoleh pengalaman



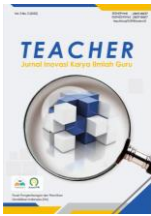
belajar yang mengintegrasikan berbagai alat komunikasi dan media pembelajaran secara terpadu.

Urgensi penguatan literasi sejak pendidikan anak usia dini semakin besar seiring dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi. Penguatan budaya literasi perlu dilakukan sejak dini karena menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan akademik pada jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, perkembangan teknologi digital menuntut anak mulai dikenalkan dengan berbagai bentuk literasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya tanpa mengabaikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Ningrum et al. (2024) mengemukakan bahwa pengenalan kompetensi literasi digital pada anak usia dini perlu dilakukan melalui aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga mereka mampu memahami informasi secara bertanggung jawab sekaligus membangun pengalaman belajar yang bermakna. Temuan tersebut didukung oleh Rahmadhani dan Suriani (2024) yang menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran literasi sangat dipengaruhi oleh strategi guru dalam menciptakan aktivitas membaca yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif anak.

Salah satu kemampuan yang berkembang melalui aktivitas literasi adalah imajinasi kreatif. Imajinasi kreatif merupakan kemampuan anak dalam membangun, mengombinasikan, dan mengembangkan pengalaman yang dimiliki menjadi gagasan baru yang orisinal dan bermakna. Kemampuan tersebut menjadi dasar berkembangnya kreativitas, berpikir divergen, pemecahan masalah, dan kemampuan beradaptasi terhadap berbagai situasi baru. Dalam penelitian ini, aspek yang difokuskan adalah *fluency*, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai ide secara spontan sebagai salah satu indikator kreativitas. Permatasari et al. (2025) menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai media mampu memperluas imajinasi dan meningkatkan kemampuan menghasilkan gagasan. Hasil penelitian Silaban et al. (2024) juga memperlihatkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi melalui proses menghubungkan pengalaman pribadi dengan isi cerita.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aktivitas literasi yang melibatkan pengalaman membaca secara interaktif (*shared reading*) berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berbahasa, berpikir, kreativitas, serta kemampuan anak membangun makna melalui berbagai representasi (Kress & Gunther, 2010; Taylor & Clarke, 2021). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kegiatan membaca bersama (*shared reading*) merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi dan kreativitas anak usia dini. Aktivitas membaca yang disertai dialog, pertanyaan terbuka, dan interaksi antara guru dengan anak memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun prediksi, mengemukakan pendapat, serta menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Proses tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran literasi tidak hanya berfungsi mengembangkan kemampuan memahami bacaan, tetapi juga memfasilitasi berkembangnya kemampuan berpikir dan berimajinasi. Selaras dengan itu, Hafidhoh et al. (2023) menemukan bahwa penerapan media *digital storytelling* berbasis *multimodal* mampu meningkatkan keterlibatan anak karena berbagai representasi yang digunakan memberikan pengalaman belajar yang lebih komunikatif dan bermakna.

Salah satu media yang banyak digunakan dalam kegiatan membaca bersama adalah *Big Book*. Media ini memungkinkan guru dan anak mengamati teks serta ilustrasi secara



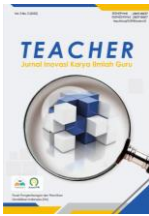
bersamaan sehingga proses membaca berlangsung lebih interaktif dibandingkan penggunaan buku cerita berukuran biasa. Penggunaan *Big Book* juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan dialog, mengajukan pertanyaan pemantik, dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman anak. Penelitian Zuziah dan Hasni (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media *Big Book* efektif mendukung peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4–5 tahun. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih memanfaatkan *Big Book* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan keaksaraan awal sehingga pemanfaatannya dalam mengembangkan imajinasi kreatif melalui pendekatan *multiliteracies* belum banyak dilaporkan.

Kajian terhadap penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa implementasi pembelajaran *multimodal* telah banyak dilakukan melalui berbagai media digital maupun aktivitas pembelajaran tertentu. Pramudyani et al. (2024) lebih menitikberatkan penerapan *multimodal literacy* sebagai strategi pembelajaran, Hafidhoh et al. (2023) mengembangkan *digital storytelling*, sedangkan Lutfi et al. (2025) memanfaatkan *Chromebook* sebagai media pembelajaran multiliterasi. Di sisi lain, penelitian mengenai *Big Book* lebih banyak diarahkan pada peningkatan kemampuan membaca awal (Zuziah & Hasni, 2025), sementara penelitian tentang pengembangan kreativitas umumnya menggunakan media melukis atau buku cerita bergambar (Permatasari et al., 2025; Silaban et al., 2024). Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian berupa terbatasnya pengembangan media *Big Book* yang secara simultan mengintegrasikan teks, ilustrasi, audio, aktivitas gerak, dan pertanyaan pemantik berdasarkan prinsip *multiliteracies* untuk menstimulasi aspek *fluency* sebagai bagian dari imajinasi kreatif anak usia dini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan pengembangan *Big Book Multimodal* berbasis *Multiliterasi* yang mengintegrasikan teks, ilustrasi, media visual, audio melalui *Quick Response (QR) Code*, aktivitas gerak, dan pertanyaan pemantik ke dalam satu media pembelajaran yang saling terhubung. Pengembangan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan literasi awal, tetapi juga dirancang untuk memberikan pengalaman belajar multisensorik yang mampu menstimulasi kemampuan menghasilkan ide secara lancar (*fluency*) melalui aktivitas membaca yang dialogis dan bermakna. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi berbagai mode komunikasi dalam media cetak interaktif yang mengimplementasikan prinsip pedagogi *multiliteracies* secara sistematis untuk mengembangkan imajinasi kreatif anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan *Big Book Multimodal* berbasis *Multiliterasi* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi imajinasi kreatif anak usia dini, khususnya pada indikator *fluency*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design-Based Research (DBR)* dengan mengacu pada model Reeves yang terdiri atas empat tahapan, yaitu identifikasi dan analisis kebutuhan, pengembangan solusi, validasi serta implementasi produk, dan refleksi untuk penyempurnaan media. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berorientasi pada pengembangan sekaligus pengujian kelayakan media pembelajaran *Big Book Multimodal* berbasis *Multiliterasi* untuk menstimulasi imajinasi kreatif anak usia 5–6 tahun. Pada tahap identifikasi kebutuhan, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran literasi serta wawancara dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik, media yang digunakan, dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hasil analisis tersebut



menjadi dasar dalam merancang media, menentukan isi cerita, menyusun aktivitas pembelajaran, serta mengintegrasikan unsur teks, ilustrasi, audio berbasis *Quick Response (QR) Code*, aktivitas gerak, dan pertanyaan pemantik sesuai prinsip multiliterasi.

Tahap pengembangan dilanjutkan dengan penyusunan prototipe media yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan anak usia dini untuk memperoleh masukan terkait kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media. Saran dari para validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan pada peserta didik. Implementasi dilakukan di TK Ar Rahmah Kota Tasikmalaya dengan melibatkan 17 anak kelompok B berusia 5–6 tahun serta guru kelas sebagai praktisi. Selama implementasi, guru memanfaatkan *Big Book Multimodal* dalam kegiatan *shared reading* sehingga anak memperoleh pengalaman belajar melalui integrasi teks, ilustrasi, audio, aktivitas gerak, dan dialog yang dirancang untuk mendorong munculnya ide, prediksi, serta kemampuan mengemukakan pendapat.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi ahli, angket respons guru, serta *pre-test* dan *post-test*. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta mengevaluasi proses implementasi media, sedangkan lembar validasi dan angket respons guru digunakan untuk menilai tingkat kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen *pre-test* dan *post-test* difokuskan pada pengukuran indikator kelancaran (*fluency*) sebagai salah satu aspek imajinasi kreatif anak. Penilaian *fluency* dilakukan melalui observasi terhadap enam sub-indikator, yaitu kemampuan anak mengemukakan ide atau pendapat, memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan, mengemukakan cara membantu tokoh atau menyelesaikan masalah, mengajukan berbagai kemungkinan kejadian, mengemukakan gagasan dalam merespons suatu situasi atau masalah, dan menyampaikan ide, komentar, atau pertanyaan. Setiap indikator yang muncul diberi skor 1 dan yang tidak muncul diberi skor 0, sehingga skor yang diperoleh anak berada pada rentang 0–6. Hasil skor kemudian dikategorikan ke dalam kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis berdasarkan jenis dan tujuan pengumpulan data. Data kualitatif dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan pembelajaran serta proses implementasi media yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif dari lembar validasi ahli dan angket respons guru dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan membandingkan skor yang diperoleh anak sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengetahui perubahan kemampuan *fluency* sebagai indikator imajinasi kreatif. Seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah serta melibatkan kerja sama dengan guru kelas dalam proses pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media.

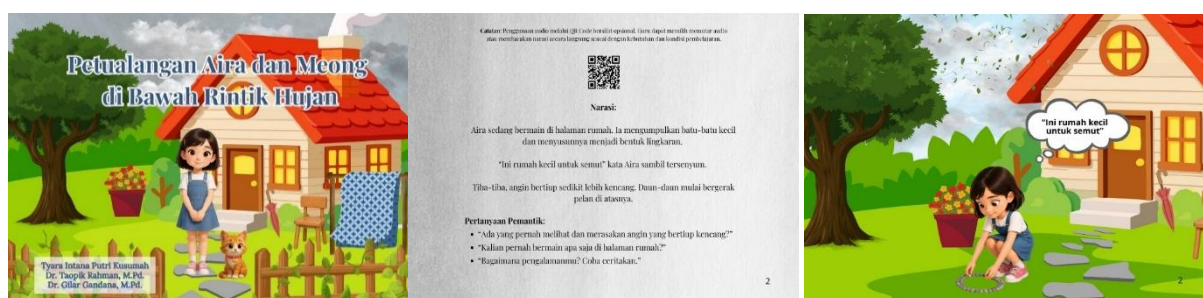
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap awal penelitian menghasilkan produk berupa *Big Book Multimodal* berbasis Multiliterasi yang dikembangkan melalui pendekatan *Design-Based Research (DBR)* berdasarkan model Reeves. Pengembangan diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumen pada proses pembelajaran literasi di TK

Ar Rahmah Kota Tasikmalaya. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa kegiatan membaca bersama telah dilaksanakan secara rutin menggunakan buku cerita bergambar dan media digital, tetapi setiap media masih digunakan secara terpisah sehingga belum mengintegrasikan berbagai mode komunikasi dalam satu kesatuan pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan sebuah media yang memadukan teks, ilustrasi, audio melalui *Quick Response (QR) Code*, aktivitas gerak, dan pertanyaan pemantik dalam satu produk pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan, media diberi judul *Petualangan Aira dan Meong di Bawah Rintik Hujan* dengan ukuran A3 agar sesuai digunakan pada kegiatan *shared reading*. Produk terdiri atas sampul, petunjuk penggunaan, halaman cerita, ilustrasi berwarna, *QR Code* yang terhubung dengan audio cerita, aktivitas gerak, serta pertanyaan pemantik yang disusun mengikuti tahapan pedagogi multiliterasi. Seluruh komponen tersebut dirancang menjadi satu kesatuan media yang dapat digunakan guru selama kegiatan literasi di kelas. Tampilan produk yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



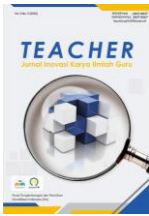
Gambar 1. Big Book Multimodal Berbasis Multiliterasi

Berdasarkan Gambar 1, media yang dikembangkan memiliki karakteristik berupa integrasi berbagai komponen pembelajaran dalam satu media cetak interaktif. Setiap halaman memuat ilustrasi berwarna, teks cerita, *QR Code* untuk mengakses audio, aktivitas gerak, serta pertanyaan pemantik yang digunakan selama kegiatan membaca bersama. Susunan isi media disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun sehingga seluruh halaman dapat diamati secara bersama-sama selama pembelajaran berlangsung. Produk tersebut selanjutnya melalui proses validasi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran, produk terlebih dahulu divalidasi oleh empat validator yang terdiri atas ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi Pendidikan Anak Usia Dini. Proses validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian yang mencakup aspek isi, kebahasaan, tampilan media, dan implementasi pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk sebelum tahap implementasi. Ringkasan hasil validasi media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Big Book Multimodal Berbasis Multiliterasi

No	Validator	Aspek Penilaian	Kategori	Tindak Lanjut
1.	Ahli Materi PAUD	Kesesuaian isi	Layak Digunakan	Tidak memerlukan revisi substansial
2.	Ahli Bahasa	Kebahasaan	Layak Digunakan	Penyederhanaan beberapa



No	Validator	Aspek Penilaian	Kategori	Tindak Lanjut
3.	Ahli Media	Desain media	dengan Perbaikan Layak Digunakan dengan Perbaikan	kalimat Penyesuaian tata letak ilustrasi dan ukuran huruf
4.	Praktisi PAUD	Implementasi pembelajaran	Layak Digunakan dengan Perbaikan	Penambahan petunjuk penggunaan <i>QR Code</i>

Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator menyatakan bahwa media memenuhi kriteria untuk digunakan pada tahap implementasi setelah dilakukan beberapa penyempurnaan teknis. Masukan yang diberikan meliputi penyesuaian ukuran huruf, penyederhanaan kalimat, penyempurnaan tata letak ilustrasi, dan penambahan petunjuk penggunaan *QR Code*. Seluruh saran tersebut telah diakomodasi dalam proses revisi produk sebelum pelaksanaan uji coba di kelas. Produk hasil revisi kemudian digunakan pada tahap implementasi kepada anak kelompok B TK Ar Rahmah Kota Tasikmalaya.

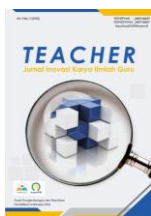
Tahap implementasi dilaksanakan melalui kegiatan *shared reading* menggunakan Big Book Multimodal berbasis Multiliterasi. Guru memfasilitasi kegiatan membaca cerita, mengajak anak mengamati ilustrasi, memanfaatkan audio melalui *QR Code*, melakukan aktivitas gerak sesuai isi cerita, serta mengajukan pertanyaan pemantik selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk memperoleh gambaran kemampuan imajinasi kreatif anak, dilakukan pengukuran sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media dengan fokus pada indikator kelancaran (*fluency*). Ringkasan hasil pengukuran disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Imajinasi Kreatif Anak

No	Pengukuran	Rata-rata Skor
1.	<i>Pre-test</i>	2,30
2.	<i>Post-test</i>	4,10

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor kemampuan imajinasi kreatif anak setelah penggunaan media lebih tinggi dibandingkan sebelum implementasi. Data tersebut diperoleh dari hasil pengukuran terhadap indikator kelancaran (*fluency*) melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Seluruh data hasil pengukuran selanjutnya digunakan sebagai dasar penyajian hasil implementasi media pada tahap berikutnya. Selain hasil pengukuran kemampuan anak, penelitian ini juga mengumpulkan data mengenai respons guru terhadap penggunaan media yang akan disajikan pada bagian selanjutnya melalui Tabel 3.

Setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan, penelitian juga mengumpulkan data mengenai kepraktisan penggunaan media melalui angket respons guru. Pengisian angket dilakukan oleh guru yang terlibat secara langsung dalam penggunaan Big Book Multimodal berbasis Multiliterasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian difokuskan pada aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian media dengan pembelajaran, kemenarikan tampilan, serta manfaat media dalam mendukung kegiatan literasi anak usia dini. Ringkasan hasil respons guru terhadap penggunaan media disajikan pada Tabel 3.



Tabel 3. Hasil Angket Respons Guru terhadap Penggunaan Big Book Multimodal Berbasis Multiliterasi

No	Aspek yang Dinilai	Kategori Hasil
1.	Kemudahan penggunaan	Sangat Baik
2.	Kesesuaian dengan pembelajaran	Sangat Baik
3.	Kemenarikan media	Sangat Baik
4.	Manfaat bagi pembelajaran	Sangat Baik

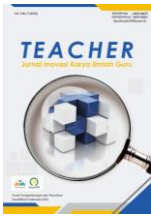
Berdasarkan Tabel 3, seluruh aspek yang dinilai oleh guru memperoleh kategori Sangat Baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kepraktisan berdasarkan hasil pengisian angket setelah kegiatan implementasi selesai dilaksanakan. Data respons guru menjadi salah satu sumber informasi yang digunakan untuk melengkapi hasil pengembangan media pada penelitian ini. Selain hasil validasi dan implementasi, penelitian juga mendokumentasikan bentuk penyempurnaan produk berdasarkan masukan validator yang dirangkum pada Tabel 4.

Tahap penyempurnaan produk dilakukan setelah seluruh validator memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan. Revisi difokuskan pada aspek teknis tanpa mengubah substansi isi cerita maupun komponen utama media. Setiap masukan ditindaklanjuti melalui perbaikan tampilan maupun penyempurnaan petunjuk penggunaan sebelum media digunakan pada tahap implementasi. Ringkasan hasil revisi produk berdasarkan masukan validator disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

No	Masukan Validator	Hasil Revisi Produk
1.	Ukuran huruf pada beberapa halaman masih relatif kecil	Ukuran huruf diperbesar agar lebih mudah dibaca pada kegiatan <i>shared reading</i> .
2.	Tata letak ilustrasi perlu disesuaikan dengan posisi teks	Posisi ilustrasi dan teks disusun kembali agar lebih proporsional.
3.	Beberapa kalimat dinilai terlalu panjang	Kalimat disederhanakan menggunakan bahasa yang lebih komunikatif untuk anak usia 5–6 tahun.
4.	Petunjuk penggunaan <i>QR Code</i> belum dijelaskan secara rinci	Ditambahkan petunjuk penggunaan <i>QR Code</i> pada bagian awal media.

Berdasarkan Tabel 4, seluruh masukan dari validator telah ditindaklanjuti melalui penyempurnaan produk sebelum tahap implementasi dilaksanakan. Revisi dilakukan pada aspek tampilan, kebahasaan, dan petunjuk penggunaan media sesuai dengan hasil validasi yang diperoleh. Produk hasil revisi kemudian digunakan dalam kegiatan pembelajaran bersama anak kelompok B TK Ar Rahmah Kota Tasikmalaya sebagai media pada tahap implementasi. Seluruh rangkaian hasil yang meliputi pengembangan produk, validasi, implementasi, respons guru, dan penyempurnaan media menjadi dasar penyajian pembahasan pada bagian selanjutnya.



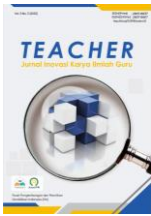
Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Big Book Multimodal* berbasis *Multiliterasi* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan validasi ahli dan memperoleh respons sangat baik dari guru. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa integrasi teks, ilustrasi, audio melalui *Quick Response (QR) Code*, aktivitas gerak, dan pertanyaan pemantik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan penggunaan media baca konvensional. Keberagaman modalitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun makna melalui berbagai representasi sehingga keterlibatan mereka selama kegiatan literasi menjadi lebih tinggi. Temuan ini memperkuat pandangan Lim et al. (2022) bahwa pembelajaran berbasis *multimodal* memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui interaksi antara aspek kognitif, sosial, dan material, serta selaras dengan Cheng et al. (2025) yang menegaskan bahwa literasi *multimodal* memberikan ruang bagi anak untuk menginterpretasikan informasi melalui berbagai bentuk representasi.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Kress & Gunther (2010) yang menyatakan bahwa literasi pada abad ke-21 tidak lagi dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis semata, melainkan sebagai kemampuan membangun makna melalui berbagai mode representasi. Dalam media yang dikembangkan, anak tidak hanya memperoleh informasi melalui teks cerita, tetapi juga melalui ilustrasi visual, audio, aktivitas gerak, dan interaksi verbal bersama guru. Kehadiran berbagai modalitas tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya karena setiap mode saling melengkapi dalam membantu proses memahami cerita. Berkaitan dengan itu, pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengonstruksi makna berdasarkan pengalaman belajar yang diperolehnya. Temuan tersebut selaras dengan hasil implementasi yang menunjukkan bahwa anak lebih aktif menyampaikan pendapat, memberikan prediksi, dan menghasilkan berbagai ide selama kegiatan membaca bersama menggunakan *Big Book Multimodal*.

Selain mengintegrasikan berbagai mode komunikasi, media yang dikembangkan juga menerapkan prinsip multiliterasi melalui empat komponen pedagogi yang diperkenalkan oleh The New London Group (1996), yaitu *situated reading*, *overt instruction*, *critical framing*, dan *transformed practice*. Penerapan prinsip tersebut terlihat pada kegiatan menghubungkan pengalaman anak dengan isi cerita, pemberian pertanyaan pemantik selama membaca, diskusi mengenai peristiwa yang terjadi dalam cerita, serta kesempatan kepada anak untuk mengembangkan gagasan berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Aktivitas tersebut menjadikan anak sebagai subjek aktif dalam proses, bukan sekedar pendengar cerita.

Peningkatan partisipasi anak selama implementasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana membaca, tetapi juga sebagai fasilitator interaksi belajar. Anak terdorong untuk mengamati ilustrasi, mendengarkan audio, mengikuti aktivitas gerak, dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan guru sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggabungan berbagai modalitas komunikasi mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam membangun makna secara kolaboratif. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Yulian dan Putri (2023) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *digital storytelling* berbasis *STEAM* memperkaya pengalaman literasi anak, serta didukung oleh Pujiarto et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik.

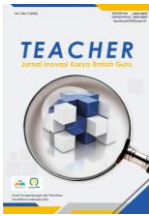


Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan pertanyaan pemantik selama kegiatan membaca memberikan ruang bagi anak untuk menyampaikan pendapat, memprediksi alur cerita, dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman yang dimiliki. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa proses membaca yang bersifat dialogis berkontribusi terhadap berkembangnya kemampuan berpikir dan menghasilkan berbagai gagasan. Dengan demikian, keberhasilan media tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan berbagai modalitas, tetapi juga oleh kualitas interaksi antara guru dan anak selama proses membaca bersama. Interpretasi ini didukung oleh Aleksic dan Kirsch (2024) yang menjelaskan bahwa praktik *dialogic reading* meningkatkan kualitas komunikasi anak dengan pendamping, serta sejalan dengan Lutfia et al. (2025) yang menegaskan bahwa membaca dialogis mendorong peserta didik untuk menginterpretasikan informasi secara lebih aktif daripada pembelajaran yang berpusat pada guru.

Peningkatan kemampuan imajinasi kreatif, khususnya pada indikator *fluency*, menunjukkan bahwa anak memperoleh kesempatan lebih luas untuk menghasilkan berbagai ide selama proses pembelajaran berlangsung. Kemunculan beragam jawaban dan alternatif penyelesaian masalah mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu menyediakan lingkungan belajar yang mendukung berkembangnya kreativitas melalui eksplorasi pengalaman dan komunikasi terbuka. Temuan ini memperluas hasil penelitian Farikhah et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kebebasan bereksplorasi dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Yuliana et al. (2024) serta Nuraisyah dan Inayah (2026) yang menegaskan bahwa lingkungan belajar yang memberikan kesempatan berekspresi dan berkreasi secara aktif berkontribusi terhadap perkembangan imajinasi dan kreativitas anak, meskipun penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda melalui integrasi prinsip *multiliterasi* dalam media *Big Book*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Big Book Multimodal* memberikan pengalaman membaca yang lebih kaya dibandingkan *Big Book* konvensional karena mengintegrasikan teks, ilustrasi, audio melalui *Quick Response (QR) Code*, aktivitas gerak, serta pertanyaan pemantik dalam satu rangkaian pembelajaran. Integrasi berbagai modalitas tersebut memungkinkan anak membangun makna melalui representasi visual, verbal, auditif, dan kinestetik secara bersamaan sehingga keterlibatan mereka selama kegiatan membaca meningkat. Pengalaman belajar yang beragam tersebut menjadikan proses membaca tidak hanya berorientasi pada pengenalan simbol dan pemahaman cerita, tetapi juga mendorong anak mengeksplorasi ide berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Temuan ini memperluas hasil penelitian Natasyah et al. (2023) yang mengembangkan *Big Book* sebagai media pembelajaran anak usia dini, sekaligus memperkuat pendapat Danita (2023) bahwa pengenalan membaca pada anak akan lebih efektif apabila dilakukan melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu menyenangkan, komunikatif, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran literasi tidak hanya dipengaruhi oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana berbagai modalitas komunikasi diintegrasikan dalam proses belajar. Yulian dan Putri (2023) menunjukkan bahwa *digital storytelling* berbasis *STEAM* mampu meningkatkan pengalaman literasi melalui kombinasi cerita digital dan aktivitas eksploratif, sedangkan Oktavia et al. (2026) melaporkan bahwa program *multi-literasi* dapat memperkuat budaya literasi anak melalui kegiatan pendampingan yang



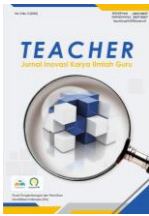
beragam. Sementara itu, Pujiarto et al. (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Penelitian ini melengkapi temuan-temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pengalaman *multimodal* tidak harus bergantung pada media digital, tetapi juga dapat diwujudkan melalui media cetak interaktif yang mengintegrasikan berbagai bentuk representasi dalam satu pengalaman belajar yang utuh.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan *Big Book Multimodal* berbasis *Multiliterasi* yang mengombinasikan teks, ilustrasi, audio melalui *Quick Response (QR) Code*, aktivitas gerak, dan pertanyaan pemantik sebagai satu kesatuan pembelajaran. Berbeda dengan penelitian Natasyah et al. (2023) yang berfokus pada pengembangan *Big Book*, Yulian dan Putri (2023) yang memanfaatkan *digital storytelling*, maupun Oktavia et al. (2026) yang mengembangkan program *multi-literasi*, penelitian ini mengintegrasikan seluruh modalitas tersebut dalam satu media cetak interaktif yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi indikator *fluency* sebagai bagian dari imajinasi kreatif anak usia 5–6 tahun. Temuan ini memperkuat gagasan Lim et al. (2022) bahwa pembelajaran *multimodal* seharusnya menghubungkan dimensi kognitif, sosial, dan material dalam membangun makna. Selain itu, Cheng et al. (2025) menegaskan bahwa literasi *multimodal* memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui berbagai representasi, sehingga hasil penelitian ini memperluas implementasi konsep tersebut ke dalam pengembangan media cetak interaktif pada konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa *Big Book Multimodal* berbasis *Multiliterasi* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi sekaligus menstimulasi imajinasi kreatif anak usia 5–6 tahun. Keunggulan media tidak hanya terletak pada kelayakan produk dan respons positif guru, tetapi juga pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai modalitas komunikasi sehingga anak memperoleh kesempatan lebih luas untuk mengamati, berdiskusi, bergerak, mendengarkan, serta menghasilkan berbagai ide selama kegiatan membaca. Temuan ini memberikan implikasi teoretis bahwa prinsip *multimodal literacy* dapat diimplementasikan secara efektif melalui media cetak interaktif, tidak terbatas pada platform digital, sehingga memperluas penerapan pedagogi *multiliterasi* dalam pendidikan anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada implementasi di satu lembaga dengan jumlah peserta yang relatif sedikit, sehingga penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media pada konteks yang lebih beragam dan mengeksplorasi pengaruhnya terhadap indikator kreativitas lainnya, seperti *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *Big Book Multimodal* berbasis *Multiliterasi* melalui pendekatan *Design-Based Research (DBR)* menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 5–6 tahun dan memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan literasi di pendidikan anak usia dini. Temuan penelitian tidak hanya menegaskan bahwa media dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperlihatkan bahwa pengintegrasian teks, ilustrasi, audio melalui *Quick Response (QR) Code*, aktivitas gerak, dan pertanyaan pemantik mampu menghadirkan pengalaman literasi yang lebih kaya melalui berbagai mode komunikasi yang saling melengkapi. Integrasi tersebut memperluas implementasi konsep *multiliterasi* dari penggunaan media digital menuju media cetak interaktif yang tetap memfasilitasi keterlibatan

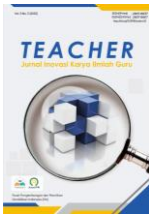


aktif anak selama proses belajar. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang mengombinasikan prinsip multimodalitas dan pedagogi multiliterasi sebagai alternatif inovatif untuk mendukung stimulasi imajinasi kreatif, khususnya pada aspek *fluency*, dalam pembelajaran anak usia dini.

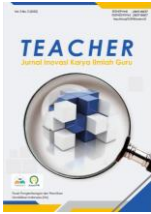
Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bahwa Big Book Multimodal berbasis Multiliterasi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran literasi yang lebih interaktif, dialogis, dan berpusat pada anak, sehingga kegiatan membaca tidak hanya berorientasi pada pemahaman isi cerita, tetapi juga mendorong anak mengemukakan ide, menyampaikan alasan, membangun prediksi, dan mengekspresikan gagasan secara lebih aktif. Temuan ini sekaligus memperkuat pentingnya pengintegrasian berbagai modalitas komunikasi dalam pembelajaran sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sesuai dengan tuntutan literasi abad ke-21. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada jumlah subjek, lokasi penelitian, dan pengukuran yang difokuskan pada satu indikator imajinasi kreatif, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pada berbagai satuan pendidikan anak usia dini dengan jumlah partisipan yang lebih besar, durasi implementasi yang lebih panjang, pengukuran seluruh indikator imajinasi kreatif, serta pengembangan media dalam bentuk hibrida yang mengombinasikan media cetak dan digital agar kebermanfaatannya dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aleksic, G., & Kirsch, C. (2024). Dialogic reading practices of young children at home. *Journal of Language and Culture in Education*, 1(1), 17. <https://orbi.lu.uni.lu/handle/10993/61727>
- Cheng, L. M. Y., Powell, S. J., & Davis, B. (2025). Critical multimodal literacy: An analysis of young children's picture books about refugees. *International Journal of Early Childhood*, 57(3), 875–901. <https://doi.org/10.1007/s13158-025-00423-7>
- Danita, F. (2023). Bagaimana proses pengenalan membaca awal yang sesuai untuk anak usia dini? *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 345–350. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/518>
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>
- Kress & Gunther. 2010. *Multimodality: A Social Semiotic Approach Communication*. Routledge.
- Hafidhoh, S. A., Drajiati, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan media digital storytelling berbasis multimodal untuk membangun kepercayaan diri anak usia dini. *Journal of Education Research*, 4(4), 2535–2541. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.574>
- Irpan., Nuraisyah, N., & Inayah, A. (2026). Pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan kolase di pendidikan anak usia dini. *J-PIAUD: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1). <https://ejournal.stitlakbok.ac.id/index.php/bimbi/article/view/51>
- Lim, F. V., Cope, B., & Kalantzis, M. (2022). A metalanguage for learning: Rebalancing the cognitive with the socio-material. *Frontiers in Communication*, 7, 830613. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.830613>



- Lutfia, N., Sari, A. F., & Zahri, M. (2025, January). Penerapan membaca dialogis pada pembelajaran interpretasi grafik. In *SENTRATAMA (Seminar Transformasi dan Teknologi Pendidikan STKIP Al Hikmah)* (Vol. 1, No. 1, pp. 79–89). <https://e-journal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/sentratama/article/view/390>
- Lutfi, A., Indah, E. C. S., Choiriyah, K., Faisal, Y., & Jannah, S. R. (2025). Chromebook sebagai media pembelajaran multiliterasi dalam pembelajaran PAI pada siswa fase A. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 52–62. <http://ojs.trilogi.ac.id/index.php/PAUD/article/view/2211>
- Natasyah, A., Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, N. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran *Big Book* pada pendidikan seks untuk anak usia 4–5 tahun di TK DWP Banjaran. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 182–197. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1716>
- Ningrum, F. A., Lubis, Z., Hijriani, A., & Aprillia, N. D. (2024). Pengenalan keterampilan dan kompetensi literasi digital pada anak usia dini. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 4(2), 313–321. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v4i2.615>
- Oktavia, R., Seles, S., Amanda, R., Marlina, R., & Apriani, R. (2026). Peningkatan literasi dan religiusitas anak melalui program pendampingan multi-literasi di RT 048 Kelurahan Sukarami Kota Bengkulu. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 1155–1163. <https://doi.org/10.53299/ba-jpm.v6i2.4850>
- Permatasari, S. J., Saputra, E. E., & Sarah, S. (2025). Mengembangkan imajinasi anak usia dini melalui kegiatan melukis dengan media alam. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 442–450. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.1207>
- Pramudyani, A. V. R., Ningsih, T. N., & Maharani, E. A. (2024). Multimodal literasi dalam pendidikan seksual bagi anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 405–414. <https://www.aulad.org/index.php/aulad/article/view/691>
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., ... & Maimunah, M. (2024). Inovasi penggunaan Canva Edu dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif anak usia dini pada guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>
- Rahmadhani, S. Z., & Suriani, A. (2024). Strategi guru dalam menumbuhkan literasi membaca pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Journal Central Publisher*, 2(5), 2028–2035. <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i5.441>
- Silaban, R. L. S., Siadari, S. M., & Butar, M. L. E. B. (2024). Building creativity and imagination in early childhood through picture story books. *Jurnal Talitakum*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.13>
- Taylor, L., & Clarke, P. (2021). We read, we write: Reconsidering reading–writing relationships in primary school children. *Literacy*, 55(1), 14–24. <https://doi.org/10.1111/lit.12235>
- The New London Group. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60–93. <https://doi.org/10.17763/haer.66.1.17370n67v22j160u>
- Yakubu, F. M., & Obafemi, K. E. (2023). Systematic review of multiliteracies skills, multimodal tools to facilitate learning in early childhood classroom. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 431–440. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.66343>

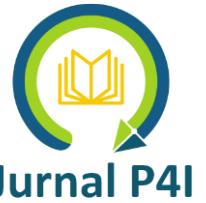


TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru

Vol. 6, No. 3, Juli-September 2026

e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/teacher>



- Yulian, R., & Putri, M. E. (2023). Pengenalan literasi bahasa Inggris dengan digital storytelling berbasis *STEAM* bagi anak usia dini. *International Journal of Community Service Learning*, 7(4), 462–469. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i4.67497>
- Yuliana, Y., Jusnidar, J., Sartika, R. A., Idris, N. R., & Safirah, N. A. (2024). Dampak model Reggio Emilia pada perkembangan imajinasi dan kreativitas anak. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 136–149. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1155>
- Zuziah, E. F., & Hasni, U. (2025). Pengembangan media pembelajaran Big Book dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4–5 tahun. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 306–315. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/CEJ/article/view/6675>