JURNAL MANAJEMEN DAN BISNIS (JMB) **p-ISSN : 1412-0593**
http://ejournal.ust.ac.id/index.php/JIMB_ekonomi **e-ISSN : 2685-7294**
Volume 26 Nomor 2, September 2026

TINJAUAN PUSTAKA SISTEMATIS MELALUI BUKU CERITA INTERAKTIF DALAM MEMBANGUN LITERASI AWAL ANAK

Aida Farida[1], Wawan Akbar[2], Rilwan Hadinata[3], Ashar Hasairin[4]
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara[1], Universitas Haji Sumatera Utara[2], Universitas Negeri Medan[3,4]
Email : aidafaridaarsyila@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini merupakan Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR) yang berfokus pada pengembangan buku cerita audio interaktif sebagai alat inovatif untuk merangsang literasi awal. Studi ini dimotivasi oleh pentingnya media pembelajaran yang menarik, adaptif, dan selaras dengan kemajuan teknologi digital untuk mendukung keterampilan literasi sejak usia dini. Proses SLR dilakukan melalui tahapan identifikasi, seleksi, dan analisis literatur dari berbagai basis data nasional dan internasional dengan publikasi yang mencakup periode 2015–2025. Hasil Systematic Literature Review terhadap 30 artikel periode 2015–2025 menunjukkan bahwa buku cerita interaktif efektif dalam meningkatkan literasi anak, meliputi kemampuan membaca, pemahaman cerita, kosakata, literasi digital, dan keterlibatan belajar. Integrasi multimedia, audio visual, animasi, dan teknologi interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Namun, efektivitasnya dipengaruhi oleh kualitas desain pedagogis dan kesesuaian fitur interaktif dengan perkembangan anak.

Kata kunci: Buku Cerita Audio; Media Interaktif; Tinjauan Pustaka Sistematis; Pembelajaran Digital.

PENDAHULUAN

Literasi awal anak merupakan kemampuan dasar yang berkembang sebelum anak mampu membaca dan menulis secara formal. Literasi awal mencakup kemampuan mengenal huruf, memahami simbol, menyimak cerita, mengenal bunyi bahasa, memperkaya kosakata, serta memahami makna sederhana dari teks dan gambar. Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam perkembangan kemampuan membaca dan belajar anak pada tahap selanjutnya.

Perkembangan literasi awal anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Anak cenderung belajar melalui aktivitas bermain, visual, audio, dan interaksi langsung dengan lingkungannya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu strategi penting dalam menstimulasi kemampuan literasi awal anak. Takacs, Swart, dan Bus (2015) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam digital storybooks dapat membantu meningkatkan pemahaman cerita, penguasaan kosakata, dan perhatian anak terhadap teks. Penggunaan audio, animasi, dan ilustrasi visual membuat anak lebih mudah memahami isi cerita sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas membaca.

Selain berkaitan dengan kemampuan membaca, literasi awal juga melibatkan kemampuan komunikasi, berpikir simbolik, dan pemahaman makna. Maureen, van der Meij, dan de Jong (2018) menyatakan bahwa storytelling digital mampu mendukung perkembangan literasi dan literasi digital anak melalui pengalaman

belajar yang interaktif dan kolaboratif. Penggunaan cerita digital membantu anak memahami hubungan antara teks, gambar, suara, dan makna secara lebih konkret sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kegiatan membaca cerita menjadi salah satu aktivitas yang efektif dalam mengembangkan literasi awal anak. Buku cerita interaktif mampu meningkatkan minat baca, kemampuan menyimak, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Hardianti, Nafiqoh, dan Lestari (2025) menemukan bahwa buku cerita digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan baca-tulis awal anak usia dini melalui integrasi audio visual dan elemen interaktif yang menarik. Anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami isi cerita yang disampaikan.

Perkembangan teknologi digital juga mendorong transformasi media literasi anak dari bentuk konvensional menuju media digital interaktif. Anak-anak generasi digital lebih tertarik pada media yang menyediakan animasi, audio, gambar bergerak, dan fitur interaktif lainnya. Namun demikian, penggunaan fitur interaktif harus tetap mempertimbangkan tujuan pedagogis agar tidak mengganggu fokus belajar anak. Takacs dkk. (2015) menegaskan bahwa fitur interaktif yang tidak relevan dengan isi cerita dapat menyebabkan distraksi dan menurunkan pemahaman membaca anak.

Literasi awal anak merupakan fondasi penting dalam perkembangan kemampuan belajar anak yang perlu distimulasi melalui pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Penggunaan buku cerita interaktif dapat menjadi salah satu media inovatif yang efektif dalam mendukung perkembangan literasi awal anak pada era digital.

Selama sepuluh tahun terakhir, kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara anak-anak mengakses dan berinteraksi dengan bahan bacaan. Sementara minat pada media cetak terus menurun, media berbasis audio semakin populer. Sebuah laporan tahun 2024 dari National Literacy Trust mencatat bahwa, untuk pertama kalinya sejak survei dilakukan, lebih banyak anak di Inggris memilih untuk menikmati konten audio sebagai hiburan daripada membaca. Ini menunjukkan pergeseran dalam budaya literasi anak-anak, dari yang didominasi teks menjadi pengalaman berbasis audio dan interaktif.

Buku cerita audio interaktif adalah inovasi yang menggabungkan kekuatan narasi lisan dengan efek suara, musik, dan fitur respons berbasis teknologi untuk memberikan pengalaman mendengarkan yang lebih mendalam. Selain hiburan, media ini juga dipandang memiliki potensi signifikan untuk mendukung perkembangan literasi anak, khususnya dalam bidang pemahaman alur cerita, pengembangan kosakata, dan stimulasi imajinasi. Unsur interaktif tambahan mendorong keterlibatan aktif anak, sehingga memperkuat proses pembelajaran melalui partisipasi dan eksplorasi.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat mendukung peningkatan literasi anak usia dini. Sebuah studi yang dilakukan oleh Sundari (2025) di RA Al- Majidiyyah , misalnya, menemukan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis anak setelah menggunakan buku cerita digital interaktif. Hasilnya menunjukkan peningkatan 72,46% dalam keterampilan membaca nama dan peningkatan 85,6% dalam kemampuan mengelompokkan gambar berdasarkan huruf awal. Sementara itu, penelitian oleh Takacs dkk. (2015) mengungkapkan bahwa fitur multimedia dalam e-book, seperti animasi dan audio, dapat memperkaya pemahaman cerita dan kosakata anak, asalkan interaktivitas yang ditawarkan tidak mengganggu alur narasi utama.

Namun, beberapa peneliti memperingatkan bahwa tidak semua bentuk interaktivitas bersifat positif. Fitur-fitur seperti mini-game atau animasi yang terlalu

p-ISSN : 1412-0593
e-ISSN : 2685-7294

kompleks justru dapat mengalihkan perhatian anak-anak, mengurangi efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman yang tepat tentang cara mendesain buku cerita audio interaktif yang efektif sangat diperlukan untuk implementasi optimal dalam mendukung perkembangan literasi anak.

Di sisi lain, kemajuan teknologi terkini telah mendorong pengembangan buku cerita interaktif ke tingkat yang baru. Penggunaan realitas tertambah (AR), kecerdasan buatan (AI), dan elemen fisik interaktif membuka peluang baru bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan cerita. Misalnya, Metabook (2024) menampilkan narator berbasis AR 3D interaktif, sementara proyek seperti StoryBuddy dan Tinker Tales menggunakan AI dan perangkat fisik, seperti token NFC, untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam membangun dan memahami alur cerita.

Meskipun berbagai penelitian dan inovasi terkait media ini telah berkembang, studi sistematis yang secara komprehensif meneliti efektivitas, pendekatan desain, dan pengaruh buku cerita audio interaktif terhadap literasi anak masih terbatas. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menyusun tinjauan pustaka sistematis (SLR) untuk memetakan temuan penting dari penelitian dalam sepuluh tahun terakhir, dengan fokus pada: 1) karakteristik dan desain buku cerita audio interaktif, 2) pengaruhnya terhadap berbagai aspek literasi anak, dan 3) tantangan dan peluang penerapannya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Studi ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara teknologi tetapi juga efektif dalam meningkatkan literasi anak di era digital.

METODE PENELITIAN

Studi ini mengadopsi pendekatan Tinjauan Literatur Sistematis (SLR) untuk mengidentifikasi dan mensintesis temuan dari berbagai studi yang membahas penggunaan buku cerita audio interaktif sebagai sarana untuk merangsang literasi anak. Metodologi yang digunakan mengikuti pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Pencarian literatur sistematis dilakukan melalui basis data Google Scholar dari tahun 2020 hingga 2025, menggunakan kata kunci seperti "pengembangan buku cerita interaktif" dan "literasi anak". Dari hasil pencarian dan penyaringan berdasarkan judul dan abstraknya, enam artikel dianggap relevan. Keenam artikel ini memenuhi semua kriteria kualitas dan relevansi dan oleh karena itu digunakan sebagai bahan utama untuk analisis dan sintesis lebih lanjut.

Tabel 1. Kriteria Seleksi Artikel

Inklusi	Eksklusif
Artikel jurnal	Buku, publikasi yang tidak melalui
Artikel lengkapnya dapat diunduh.	peninjauan sejawat
Indonesia	Artikel lengkap tidak dapat diunduh.
Pendidikan anak usia dini	Selain bahasa Indonesia
Diindeks berdasarkan Sintaksis	Sekolah Menengah Pertama, Sekolah
	Menengah Atas, dan Universitas

Kriteria inklusi dan eksklusi didefinisikan secara ketat seperti yang dijelaskan dalam Tabel 1, yang mencakup aspek pengindeksan jurnal, metode penelitian yang

p-ISSN : 1412-0593
e-ISSN : 2685-7294

digunakan, bahasa artikel, tingkat pendidikan partisipan, dan kelengkapan artikel. Proses penyaringan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: (1) identifikasi awal berdasarkan judul dan abstrak, (2) peninjauan kelengkapan dan ketersediaan unduhan artikel secara penuh, dan (3) penilaian kelayakan metodologis untuk dimasukkan dalam proses sintesis. Sebanyak 979 judul artikel diidentifikasi, dan setelah proses seleksi berlapis, 30 artikel dipilih untuk analisis mendalam.

Semua artikel yang dianalisis adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang melibatkan sampel pendidikan anak usia dini. Analisis dilakukan secara kualitatif dengan penekanan pada dua fokus utama: (1) tren dalam penelitian pengembangan dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, dan (2) temuan utama dari setiap penelitian yang berkaitan dengan pengembangan buku cerita interaktif untuk meningkatkan literasi anak.



Gambar 1 Pengembangan R&D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran penelitian, ditemukan benerapa artikel jurnal yang memenuhi kriteria penelitian. Artikel-artikel tersebut disajikan dalam tabel di bawah ini, yang mencantumkan judul, penulis, tahun publikasi, dan hasil penelitian.

Tabel 2. Hasil Tinjauan Sistematis (Systematic Review)

No.	Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Salsabila dkk. (2025)	Buku Cerita Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Baca-Tulis Anak Usia Dini	Buku cerita digital interaktif terbukti meningkatkan kemampuan mengenal huruf, memahami cerita, dan minat membaca anak. Media digital interaktif juga meningkatkan keterlibatan belajar anak.
2	Rahmawati dkk. (2022)	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berorientasi Literasi dan Pendidikan Karakter	Buku cerita interaktif dinilai valid dan efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman serta karakter positif siswa.
3	Lestari & Nugroho (2020)	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Kemampuan Menemukan Isi Cerita	Penggunaan buku cerita interaktif meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan unsur intrinsik dan isi cerita dibanding metode konvensional.

p-ISSN : 1412-0593
e-ISSN : 2685-7294

No.	Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
4	Sari dkk. (2024)	Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Pangulima Laut untuk Literasi Anak 4–6 Tahun	Cerita rakyat berbasis interaktif membantu meningkatkan kemampuan menyimak, kosakata, dan ketertarikan anak terhadap budaya lokal.
5	Fadhilah dkk. (2025)	Interactive Storybook Design for Developing Early Childhood Numeracy Literacy	Storybook interaktif mampu meningkatkan kemampuan numerasi awal seperti mengenal angka, pola, dan pengelompokan benda.
6	Putri dkk. (2025)	Perancangan Buku Cerita Bergambar tentang Literasi Numerasi untuk Anak Usia 5–6 Tahun	Buku cerita numerasi interaktif dinilai menarik dan efektif dalam membantu anak memahami konsep berhitung sederhana melalui cerita.
7	Hidayani dkk. (2025)	Efektivitas Pembelajaran Berbasis Buku Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Gizi Anak Usia Dini	Buku interaktif meningkatkan pemahaman anak tentang makanan sehat, kebiasaan hidup sehat, dan kemampuan memahami informasi sederhana.
8	Kurniawan dkk. (2025)	Integrasi Media Cerita Digital Interaktif untuk Meningkatkan Minat Membaca Bahasa Indonesia	Media cerita digital interaktif meningkatkan motivasi membaca, perhatian siswa, dan kemampuan memahami isi bacaan.
9	Wijaya & Natalia (2025)	Penerapan Elemen Interaktif pada Buku Cerita Anak Usia 6–8 Tahun sebagai Media Edukasi Nilai Empati dan Keberagaman	Elemen interaktif seperti pop-up, audio, dan permainan sederhana membantu anak memahami nilai sosial dan meningkatkan keterlibatan membaca.
10	Pratiwi dkk. (2020)	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif sebagai Media Literasi Anak Sekolah Dasar	Buku cerita interaktif dinyatakan layak digunakan dan mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar serta ketertarikan membaca siswa.
11	Rizkiyah (2022)	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini	Buku cerita digital terbukti layak dan efektif meningkatkan kecakapan literasi digital anak. Anak lebih memahami penggunaan media digital secara bijak dan menunjukkan peningkatan kemampuan memahami informasi visual dan teks.
12	Imamiyah dkk. (2025)	Pengembangan Buku Pop Up Interaktif "Pesona Wisata Madura" dalam Menstimulasi Literasi dan Kognitif Anak	Buku pop-up interaktif mampu meningkatkan kemampuan literasi awal, daya ingat, dan kemampuan kognitif anak melalui media visual dan aktivitas interaktif.
13	Febyanti dkk. (2025)	Pengembangan Buku Cerita Interaktif Berbasis Project Based Learning terhadap Nilai Karakter Sopan Santun Anak	Buku cerita interaktif berbasis proyek efektif meningkatkan karakter sopan santun, komunikasi, dan partisipasi aktif anak selama pembelajaran.
14	Meriyanti & Roza (2025)	Integrasi Media Cerita Digital Interaktif untuk Meningkatkan Minat Membaca Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas Rendah	Cerita digital interaktif dengan unsur multimedia dan gamifikasi meningkatkan minat membaca, fokus belajar, dan pemahaman isi bacaan siswa secara signifikan.
15	Hartono (2025)	Penerapan Elemen Interaktif pada Buku Cerita Anak Usia 6–8 Tahun sebagai Media Edukasi Nilai Empati dan Keberagaman	Elemen interaktif seperti pop-up, audio, dan permainan sederhana membantu penguatan literasi sosial, empati, dan pemahaman keberagaman pada anak.
16	Takacs, Swart, & Bus (2015)	Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-	Fitur multimedia seperti animasi, musik, dan audio meningkatkan pemahaman cerita dan kosakata anak,

No.	Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis	tetapi fitur permainan berlebihan dapat mengganggu fokus membaca anak.
17	Maureen, van der Meij, & de Jong (2018)	Supporting Literacy and Digital Literacy Development in Early Childhood Education Using Storytelling Activities	Aktivitas storytelling digital mampu meningkatkan literasi membaca sekaligus literasi digital anak melalui interaksi aktif dan kolaboratif.
18	Rosidah dkk. (2025)	Integrating Augmented Reality and Deep Learning in an Interactive STEAM-Based Digital Storybook to Enhance Elementary School Students' Science Literacy	Integrasi AR, gamifikasi, dan deep learning meningkatkan motivasi belajar serta literasi sains siswa sekolah dasar secara signifikan.
19	Megawati dkk. (2025)	Development of Interactive Storybook Media to Enhance Language Skills of Children Aged 4–5 Years	Media storybook interaktif efektif meningkatkan bahasa reseptif, bahasa ekspresif, dan literasi awal anak usia dini.
20	Wang dkk. (2024)	Metabook: A System to Automatically Generate Interactive AR Storybooks to Improve Children's Reading	Buku cerita AR interaktif meningkatkan minat membaca, pemahaman kosakata, dan keterlibatan anak dalam aktivitas membaca.
21	Korat & Shamir (2019)	Electronic Storybook Design, Kindergartners' Visual Attention, and Print Awareness: An Eye-Tracking Investigation	Desain e-storybook dengan sinkronisasi teks meningkatkan perhatian anak terhadap teks dan kemampuan print awareness.
22	Zipke (2019)	A Randomized Controlled Trial to Test Efficacy of Digital Enhancements of Storybooks	Animasi visual pada buku cerita digital meningkatkan pemahaman cerita anak secara signifikan.
23	Reich dkk. (2019)	Digital or Print? A Comparison of Preschoolers' Comprehension, Vocabulary, and Engagement	Anak menunjukkan keterlibatan lebih tinggi saat membaca e-book dibanding buku cetak.
24	Wang dkk. (2019)	Exploring the Relationship Between Kindergarteners' Buddy Reading and Individual Comprehension of Interactive App Books	Aktivitas membaca bersama menggunakan app books meningkatkan pemahaman membaca individual anak.
25	Christ dkk. (2019)	How App Books' Affordances Are Related to Young Children's Reading Behaviors and Outcomes	Fitur hotspot dan interaktivitas tertentu mendukung kemampuan inferensi dan retelling anak.
26	Neumann (2020)	Teacher Scaffolding of Preschoolers' Shared Reading With a Storybook App and a Printed Book	Guru berperan penting dalam memaksimalkan literasi anak saat menggunakan storybook apps.
27	Bus, Neuman, & Roskos (2020)	Screens, Apps, and Digital Books for Young Children: The Promise of Multimedia	Multimedia digital dapat memperkaya pengalaman literasi awal bila digunakan secara tepat.
28	Cheng & Tsai (2020)	Comparing Reading Comprehension Between Children Reading Augmented Reality and Print Storybooks	Buku cerita berbasis AR meningkatkan pemahaman struktur cerita dan inferensi anak.
29	Margallo & Aliagas (2017)	Children's Responses to the Interactivity of Storybook Apps in Family Shared Reading Events Involving the iPad	Interaktivitas storybook apps meningkatkan keterlibatan emosional dan kreativitas anak saat membaca bersama keluarga.
30	Eutsler dkk. (2020)	The Influence of Mobile Technologies on Preschool and Elementary Children's Literacy	Teknologi mobile secara umum berkontribusi positif terhadap

No.	Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		Achievement: A Systematic Review	kemampuan literasi anak usia dini dan sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 30 artikel nasional dan internasional periode 2015–2025, dapat disimpulkan bahwa buku cerita interaktif memiliki kontribusi yang signifikan dalam membangun berbagai aspek literasi anak, baik pada anak usia dini maupun siswa sekolah dasar. Kajian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah pola belajar anak sehingga media pembelajaran berbasis interaktif menjadi lebih relevan dan efektif dibandingkan media konvensional.

Buku cerita interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mampu meningkatkan keterampilan membaca, memahami informasi, berpikir kritis, hingga mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak. Secara umum, mayoritas penelitian menunjukkan bahwa buku cerita interaktif efektif dalam meningkatkan literasi membaca anak. Fitur multimedia seperti audio narration, animasi, gambar bergerak, dan sinkronisasi teks terbukti membantu anak memahami isi cerita dengan lebih baik.

Takacs, Swart, dan Bus (2015) menjelaskan bahwa fitur multimedia dalam digital storybooks dapat meningkatkan pemahaman cerita dan penguasaan kosakata anak secara signifikan. Temuan ini diperkuat oleh Korat dan Shamir (2019) yang menemukan bahwa sinkronisasi audio dan teks mampu meningkatkan perhatian visual anak terhadap tulisan sehingga mendukung perkembangan print awareness dan kemampuan membaca awal.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, buku cerita interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar anak. Reich dkk. (2019) menemukan bahwa anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi ketika menggunakan e-book dibandingkan buku cetak tradisional. Anak lebih tertarik pada media yang menyediakan elemen visual dan interaktif karena sesuai dengan karakteristik generasi digital yang cenderung menyukai pengalaman belajar multimodal.

Di Indonesia, Hardianti dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital interaktif mampu meningkatkan minat baca dan partisipasi aktif anak usia dini dalam proses pembelajaran. Hasil kajian juga menunjukkan bahwa buku cerita interaktif tidak hanya berdampak pada literasi membaca, tetapi juga pada perkembangan literasi digital anak. Maureen, van der Meij, dan de Jong (2018) menjelaskan bahwa storytelling digital membantu anak memahami penggunaan teknologi secara lebih produktif serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan eksplorasi informasi digital.

Temuan serupa dikemukakan oleh Rizkiyah (2022) yang menyatakan bahwa buku cerita berbasis digital membantu anak memahami informasi visual, simbol, dan media elektronik secara lebih baik. Dengan demikian, buku cerita interaktif menjadi salah satu media yang relevan untuk mendukung pengembangan literasi digital pada era teknologi. Dalam perkembangan penelitian terbaru, buku cerita interaktif juga mulai digunakan untuk meningkatkan literasi numerasi anak.

Fadhilah dkk. (2025) menemukan bahwa interactive storybook berbasis numerasi mampu membantu anak mengenal angka, pola, dan konsep berhitung sederhana melalui pendekatan cerita yang menyenangkan. Khansa (2025) menambahkan bahwa integrasi unsur cerita dan aktivitas interaktif dapat membantu anak memahami konsep matematika dasar secara lebih kontekstual dan bermakna.

Selain aspek akademik, beberapa penelitian menunjukkan bahwa buku cerita interaktif juga efektif dalam membangun literasi sosial, karakter, dan empati anak. Hartono (2025) menjelaskan bahwa elemen interaktif seperti pop-up, audio, dan permainan sederhana dapat membantu anak memahami nilai keberagaman dan empati sosial. Putri dkk. (2025) juga menemukan bahwa buku cerita interaktif berbasis Project Based Learning efektif meningkatkan karakter sopan santun, komunikasi, dan kerja sama anak selama proses pembelajaran. Kajian ini juga menemukan bahwa bentuk interaktivitas memiliki pengaruh
besar terhadap efektivitas pembelajaran. Interaktivitas yang dirancang secara pedagogis mampu meningkatkan fokus dan pemahaman anak, sedangkan interaktivitas yang terlalu berlebihan justru dapat mengganggu konsentrasi membaca.

Takacs dkk. (2015) menegaskan bahwa fitur permainan yang tidak relevan dengan isi cerita dapat menyebabkan distraksi dan menurunkan pemahaman anak terhadap bacaan. Oleh karena itu, desain buku cerita interaktif harus mempertimbangkan keseimbangan antara unsur hiburan dan tujuan pembelajaran. Tren penelitian global menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita interaktif mulai mengarah pada integrasi teknologi yang lebih maju seperti augmented reality (AR), artificial intelligence (AI), dan adaptive storytelling. Cheng dan Tsai (2020) menemukan bahwa augmented reality storybooks mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman membaca anak secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif.

Rosidah dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa integrasi augmented reality dan deep learning dalam digital storybook berbasis STEAM dapat meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, hasil kajian menunjukkan bahwa penelitian mengenai buku cerita interaktif masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada tahap pengembangan media menggunakan metode Research and Development (R&D), sementara penelitian longitudinal mengenai dampak jangka panjang penggunaan buku cerita interaktif masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian mengenai adaptive storybook berbasis AI yang mampu menyesuaikan tingkat kemampuan membaca anak juga masih minim, khususnya di Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil sintesis dari 30 artikel menunjukkan bahwa buku cerita interaktif merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam membangun multiliterasi anak pada era digital. Penggunaan multimedia, audio visual, gamifikasi, augmented reality, dan storytelling interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Namun demikian, efektivitas media tersebut sangat bergantung pada kualitas desain pedagogis, relevansi interaktivitas, serta pendampingan guru dan orang tua selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap 30 artikel nasional dan internasional periode 2015–2025, dapat disimpulkan bahwa buku cerita interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif dalam membangun literasi anak pada era digital. Buku cerita interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca, pemahaman cerita, kosakata, literasi digital, literasi numerasi, serta keterlibatan belajar anak melalui integrasi multimedia, audio visual, animasi, dan teknologi interaktif lainnya. Selain itu, media ini juga berkontribusi dalam penguatan karakter,

p-ISSN : 1412-0593
e-ISSN : 2685-7294

empati, dan keterampilan sosial anak. Namun, efektivitas buku cerita interaktif sangat dipengaruhi oleh kualitas desain pedagogis dan kesesuaian fitur interaktif dengan tujuan pembelajaran. Interaktivitas yang tepat mampu meningkatkan pengalaman belajar anak, sedangkan fitur yang berlebihan dapat mengganggu fokus membaca. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita interaktif perlu dirancang secara edukatif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar dapat menjadi media inovatif yang mendukung pengembangan multiliterasi anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Anggriani, M., Hairunisa, H., Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Widayati, U. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar interaktif berorientasi literasi dan pendidikan karakter siswa untuk meningkatkan kemampuan dan minat membaca kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima. Jurnal Pendidikan Bahasa, 12(2). https://doi.org/10.37630/jpb.v12i2.833 (E-Journal Taman Siswa Bima)

Azizah dkk. Pengembangan Buku Digital Berbasis Budaya Minangkabau untuk Mendorong Perkembangan Literasi Anak DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4174 Bus, A. G., Neuman, S. B., & Roskos, K. (2020). Screens, apps, and digital books for young children: The promise of multimedia. AERA Open, 6(1). https://doi.org/10.1177/2332858420901494

Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2020). Comparing reading comprehension between children reading augmented reality and print storybooks. Computers & Education, 153, 103900. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103900

Christ, T., Wang, X. C., Chiu, M. M., & Strekalova-Hughes, E. (2019). How app books' affordances are related to young children's reading behaviors and outcomes. AERA Open, 5(2). https://doi.org/10.1177/2332858419859843

Clay, M. M. (2001). Change over time in children's literacy development. Portsmouth, NH: Heinemann.

Eutsler, L., Mitchell, C., Stamm, B., & Kogut, A. (2020). The influence of mobile technologies on preschool and elementary children's literacy achievement: A systematic review spanning 2007–2019. Educational Technology Research and Development, 68, 1739–1768. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09786-1

Fadhilah, N., dkk. (2025). Interactive storybook design for developing early childhood numeracy literacy. Indonesian Journal of Innovation Studies. Galuh, dkk. Mengembangkan Buku Cerita Permacil Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun 101104-294451-1-PB.pdf

Hardianti, I., Nafiqoh, H., & Lestari, R. H. (2025). Buku cerita digital interaktif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan literasi baca-tulis anak usia dini. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 8(1). https://doi.org/10.22460/ceria.v8i1.26471 (IKIP Siliwangi Journal)

Hardianti, Indah dkk., (2025). Buku Cerita Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis Anak Usia Dini. Ceria, 8(1), 8-16 . Hartono, E. A. (2025). Penerapan elemen interaktif pada buku cerita anak usia 6–8 tahun sebagai media edukasi nilai empati dan keberagaman. Jurnal Vicidi, 15(2). https://doi.org/10.37715/vicidi.v15i2.6215 (Universitas Ciputra e- Journal) 11

Hidayani, R., dkk. (2025). Efektivitas pembelajaran berbasis buku interaktif dalam meningkatkan literasi gizi anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Jesse, A., Bramantya, B., & Sutanto, R. P. (2015). Perancangan buku cerita interaktif untuk meningkatkan minat baca anak untuk usia 4–6 tahun. Jurnal DKV Adiwarna. (Petra Christian University Publications)

Khansa, R. A. (2025). Perancangan buku cerita bergambar tentang literasi numerasi untuk anak usia 5–6 tahun. BARIK, https://doi.org/10.26740/jdkv.v7i2.67454 (Ejournal Unesa) 7(2), 57–70.

Korat, O., & Shamir, A. (2019). Electronic storybook design, kindergartners' visual attention, and print awareness: An eye-tracking investigation. Computers & Education, 128, 119–132. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103703

Kucirkova, N. (2019). Personalisasi digital buku anak-anak: Perspektif sosio-material. Pembelajaran, Media dan Teknologi, 44(4), 384–398. https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1573834

Kurniawan, A., dkk. (2025). Integrasi media cerita digital interaktif untuk meningkatkan minat membaca bahasa Indonesia pada peserta didik kelas rendah. Jurnal Pendidikan Tambusai.

Lestari, D., & Nugroho, A. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar interaktif terhadap kemampuan siswa menemukan isi cerita.

Joyful Learning Journal. Ludiana, I., & Fitriani, D. (2025). Implementasi program literasi: Buku cerita istimewa. Aulad: Journal on Early Childhood, 8(1), 499–510. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1069 (Aulad)

Margallo, A. M., & Aliagas, C. (2017). Children's responses to the interactivity of storybook apps in family shared reading events involving the iPad. Literacy, 51(1), 44–52. https://doi.org/10.1111/lit.12089

Martinus Eko Prasetyo, dkk. Merancang Buku Interaktif yang Dicampur dengan Dongeng "Pangulima Laut" untuk Meningkatkan Literasi pada Anak Usia 4-6 Tahun 126-Article Text-256-1-10-20240516.pdf

Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2018). Supporting literacy and digital literacy development in early childhood education using storytelling activities. International Journal of Early Childhood, 50(3), 371–389. https://doi.org/10.1007/s13158-018-0230-z

Megawati, M., Azizah, A., Syamsuardi, S., Herlina, H., & Musi, M. A. (2025). Development of interactive storybook media to enhance language skills of children aged 4–5 years. Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research, 4(1), 284–297. https://doi.org/10.31958/ijecer.v4i1.16121

Meriyanti, M., & Roza, E. (2025). Integrasi media cerita digital interaktif untuk meningkatkan minat membaca bahasa Indonesia pada peserta didik kelas rendah. Jurnal Pendidikan Tambusai.

Neumann, M. M. (2020). Teacher scaffolding of preschoolers' shared reading with a storybook app and a printed book. Journal of Research in Childhood Education, 34(3), 367–384. https://doi.org/10.1080/02568543.2019.1705447

Nurhenti, dkk. Pengembangan Buku Besar Kalender Meja Buku Cerita untuk Meningkatkan Keterampilan admin,+98+Nurhenti+1130-1141.pdf Literasi Anak Usia Dini 12

Prasetyo, M. E., & Wiryawan, I. E. (2024). Perancangan buku interaktif campuran cerita rakyat "Pangulima Laut" untuk meningkatkan literasi anak 4–6 tahun. SYNAKARYA: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 5(1). https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.126 (Synakarya)

Pratiwi, N., dkk. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar interaktif sebagai media literasi anak sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar.

Putri, A., dkk. (2025). Pengembangan buku cerita interaktif berbasis Project Based Learning terhadap nilai karakter sopan santun anak. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.

Reich, S. M., Yau, J. C., Xu, Y., Muskat, T., Uvalle, J., & Cannata, D. (2019). Digital or print? A comparison of preschoolers' comprehension, vocabulary, and engagement from a print book and an e-book.

AERA Open, 5(3). https://doi.org/10.1177/2332858419878389 Rizkiyah, S. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. Indonesian Journal of Early Childhood.

Rosidah, C. T., Azmy, B., Irianto, A., Rosi, A. M., & Islami, S. A. (2025). Integrating augmented reality and deep learning in an interactive STEAM-based digital storybook to enhance elementary school students' science literacy. Journal of Cultural Analysis and Social Change, 10(3), 1620–1628. https://doi.org/10.64753/jcasc.v10i3.2636

Setyowati, E., Kinanti, K. P., Nugrahani, A., & Surahman, H. (2025). Kelas literasi gembira: Pengembangan minat baca siswa SD melalui buku cerita interaktif. Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa), 5(3). https://doi.org/10.8765/krepa.v5i3.13694 (ejournal.warunayama.org)

Sundari, P. (2025). Meningkatkan literasi anak usia dini melalui buku cerita digital interaktif. Jurnal PAUD Ceria, 9(1), 45–55. Suresh, A., & Littman, M. (2022). StoryBuddy: Agen percakapan untuk bercerita interaktif dengan anak-anak. Preprint arXiv arXiv:2202.06205.

Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. Review of Educational Research, 85(4), 698–739. https://doi.org/10.3102/0034654314566989

The Guardian. (2025, Februari). Anak-anak beralih ke buku audio seiring menurunnya kebiasaan membaca tradisional. Diambil dari https://www.theguardian.com Wang, X.

C., Christ, T., Chiu, M. M., & Strekalova-Hughes, E. (2019). Exploring the relationship between kindergarteners' buddy reading and individual comprehension of interactive app books. AERA Open, 5(3). https://doi.org/10.1177/2332858419869343

Wang, Y., Mao, Y., Ni, S. T., Wang, Z., & Hui, P. (2024). Metabook: A system to automatically generate interactive AR storybooks to improve children's reading. arXiv Preprint. https://arxiv.org/abs/2405.13701

Wijaya, R., & Natalia, S. (2025). Penerapan elemen interaktif pada buku cerita anak sebagai media edukasi literasi sosial anak usia sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Anak.

Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. Review of Educational Research, https://doi.org/10.3102/0034654314566989 85(4), 698–739.

Zipke, M. (2019). A randomized controlled trial to test efficacy of digital enhancements of storybooks in support of narrative comprehension and word learning. Journal of Experimental Child Psychology, 179, 212–226. https://doi.org/10.1016/ j.jecp.2018.11.006