

# Penggunaan Fabel Digital Berbasis Kearifan Lokal Melalui Metode *Story Telling* dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Tk Aisyiyah Busthanul Athfal 37

Sapariah Anggraini\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

\*e-mail: safariah.anggraini@gmail.com<sup>1</sup>

## Abstrak

*Latar Belakang:* Alasan minat baca siswa di Indonesia rendah disebabkan karena penggunaan *smartphone* yang kurang tepat dan kebiasaan membaca yang tidak dilatih sejak dini. Kebiasaan membaca harus dimulai sedini mungkin termasuk saat anak memasuki taman kanak-kanak (TK). Namun, kebanyakan siswa lebih memilih menggunakan *smartphone* untuk menonton video di *youtube* dan bermain game dibandingkan dengan membaca buku. *Tujuan:* kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa melalui stimulasi buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar. *Metode:* Kegiatan ini diikuti oleh 60 siswa Aisyiyah Busthanul Athfal 37 yang berlangsung dari 2 hingga 14 September 2024. Kegiatan mencakup sesi pemberian buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar melalui metode *story telling* dilanjutkan dengan pengukuran minat baca melalui observasi menggunakan instrumen yang terdiri dari 3 indikator yakni *attention*, *interest* dan *desire*. *Hasil:* terdapat peningkatan pada minat baca siswa setelah diberikan buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar. *Kesimpulan:* Minat baca siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media digital, guru dapat mengaplikasikan buku dongeng fabel ini di sela waktu belajar siswa.

**Kata kunci:** Anak, Era Digitalisasi, Fabel Digital, Minat Baca.

## Abstract

*Background:* The reason students' interest in reading is low in Indonesia is due to inappropriate use of *smartphones* and reading habits that are not trained from an early age. The habit of reading should be started as early as possible, including when children enter kindergarten (TK). However, most students prefer to use *smartphones* to watch videos on *YouTube* and play games compared to reading books. *Objective:* This activity aims to increase students' reading interest through stimulating digital fable fairy tale books in Banjar language. *Method:* This activity was attended by 60 students of Aisyiyah Busthanul Athfal 37 which took place from 2 to 14 September 2024. The activity included a session providing digital fable fairy tale books in Banjar language using the *story telling* method followed by measuring interest in reading through observation using an instrument consisting of 3 indicators, namely *attention*, *interest* and *desire*. *Results:* there was an increase in students' reading interest after being given a digital fable fairy tale book in Banjar language. *Conclusion:* Students' interest in reading can be increased through the use of digital media, teachers can apply this fable fairy tale book in between students' study time.

**Keywords:** Children, Digital Fables, Digitalization Era, Interest in Reading.

## 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan survei yang dilakukan PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2019, Indonesia merupakan 10 negara terbawah yang masuk kedalam golongan tingkat literasi rendah [1]. Hasil survei yang dilakukan oleh Perpustakaan dari tahun 2020-2022, didapatkan data tingkat kegemaran membaca yaitu dari tahun 2020 sebesar 55,74 poin; tahun 2021 sebesar 59,52 poin dan tahun 2022 sebesar 63,9 poin. Jika dilihat dari data terdapat peningkatan minat baca setiap tahunnya. Namun, meskipun terdapat peningkatan minat baca tetapi kegiatan membaca rata-rata dalam seminggu hanya sebanyak 2 sampai 4 kali dengan waktu baca kurang dari 2 jam per hari, ini termasuk dalam kategori rendah [2].

Rata-rata aktivitas membaca dalam seminggu hanya mampu menyelesaikan bacaan 0-100 halaman. Koleksi buku juga terbilang kecil, yaitu mayoritas responden hanya memiliki koleksi buku antara 0-20 buku. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023,

Provinsi Kalimantan berada pada urutan ke-37 dengan level capaian 66,14 terkait minat baca. Pada tahun 2024, kota Banjarmasin sendiri memiliki capaian tingkat kegemaran membaca sebesar 69,90. Ini masih termasuk kedalam kategori rendah.

Beberapa faktor penyebab yang membuat minat baca di Indonesia rendah yaitu penggunaan *smartphone* yang kurang tepat dan kebiasaan membaca yang tidak dilatih sejak dini [3]. *Era Society 5.0* menuntut semua lini kehidupan menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi seperti *smartphone* di kalangan siswa bukan merupakan hal yang baru. Pada era digital sekarang, siswa usia 2 sampai 6 tahun sudah mengenal cara penggunaan *smartphone* [4]. Hasil wawancara dengan orangtua didapatkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* pada anak mereka cukup lama dalam satu hari yakni lebih dari 2 jam. Sedangkan menurut (American Academy of Paediatric (AAP), 2001) merekomendasikan durasi penggunaan media berbasis layar bagi siswa tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari.

*Smartphone* dapat menjadi media untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan pengganti buku [6]. Siswa lebih memilih menggunakan *smartphone* untuk menonton video di youtube dan bermain game dibandingkan dengan membaca buku. Padahal dengan membaca, banyak manfaat yang didapatkan siswa yakni menambah kosakata, meningkatkan kemampuan dalam menyatakan perasaan dan berkomunikasi dengan orang lain [7].

Kebiasaan membaca harus dimulai sedini mungkin terutama di lingkungan keluarga. Minat baca dimulai dari anak sejak kecil agar mereka berkembang menjadi seseorang yang sudah terbiasa membaca. Minat baca pada siswa dapat dimulai saat mereka memasuki taman kanak-kanak (TK) [6]

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 terkait minat baca siswa masih belum optimal, siswa baru mulai ada keinginan membuka buku atau melihat-lihat gambar jika disuruh oleh guru. Buku-buku yang ada disana juga masih berbentuk buku cetak berwarna dan belum ada buku jenis digital baik untuk buku pembelajaran maupun buku cerita. Guru pengajar menyampaikan bahwa siswa masih belum mengenal buku jenis digital. Kondisi di TK Aisyiyah sendiri, masih belum memiliki perpustakaan khusus untuk memfasilitasi kegiatan siswa untuk membaca sehingga kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi juga belum optimal.

Selain dari pihak sekolah, perlu adanya dukungan dan motivasi dari orangtua dalam memacu siswa agar mempunyai keinginan untuk membaca. Namun fenomena yang ada, orangtua sibuk dan tidak punya waktu untuk menanamkan kebiasaan membaca pada anaknya. Orangtua lebih senang memberikan *smartphone* pada anak sebagai teman bermain agar anak tenang [3]. Orangtua berpendapat bahwa *smartphone* dapat membantu anak dalam memperoleh keterampilan digital yang diperlukan untuk bermain, belajar dan tumbuh dalam dunia digital sehingga hal ini menyebabkan sebagian anak lebih memilih menggunakan *smartphone* saat dirumah dibandingkan belajar atau membuka buku.

Melihat dari masalah diatas, maka tim pengabdian membuat inovasi dengan memanfaatkan media digital untuk membuat buku dongeng fabel menggunakan aplikasi *book creator*. Buku dongeng digital yang dibuat berisi cerita mengenai binatang yang dapat bersuara dengan gambar yang berwarna-warni. Kelebihan dari buku dongeng digital ini adalah menggunakan Bahasa Banjar (Bahasa daerah) sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Selain itu, buku dongeng fabel digital ini juga bisa dibaca secara *online* atau *offline* melalui *smartphone* maupun peralatan elektronik lainnya. Buku dongeng fabel digital ini juga bisa mengeluarkan suara ketika di klik sehingga bagi anak-anak yang masih belum bisa membaca, dengan buku dongeng fabel digital ini tetap bisa mendengarkan dan memahami isi cerita dari dongeng tersebut. Tim pengabdian memilih menggunakan Bahasa Banjar karena mayoritas anak-anak yang di bersekolah di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 37 menggunakan Bahasa Banjar dalam berkomunikasi. Selain itu, masih minimnya buku-buku cerita berbahasa daerah juga menjadi alasan kuat peneliti memilih menggunakan Bahasa daerah dalam pembuatan dongeng fabel digital ini. Tokoh-tokoh yang digunakan dalam cerita adalah binatang-binatang yang menjadi maskot kota Banjarmasin yaitu "Bekantan" dan "Warik", ada juga Binatang-binatang lainnya yang sudah cukup dikenal oleh siswa seperti gajah, singa, ular dan burung.

Berdasarkan hasil studi literatur, pemberian buku dongeng fabel digital ini sudah pernah dilakukan penelitian sebelumnya dalam menurunkan kecemasan anak dengan *Acute Lymphoblastic* Leukemia yang sedang menjalani kemoterapi di rumah sakit. Hasilnya didapatkan bahwa terdapat penurunan tingkat kecemasan anak setelah diberikan buku dongeng fabel digital ini dari kecemasan sedang menjadi kecemasan ringan[8]. Hal ini mendasari tim pengabdian untuk melaksanakan pengabdian dengan mengadopsi teknik yang sama yakni memanfaatkan teknologi dengan membuat dongeng fabel bentuk digital dengan menambahkan metode *story telling* dalam penyampaian ceritanya. Tujuan dari pengabdian ini yakni untuk melihat keefektifan penggunaan fabel digital berbahasa Banjar dalam meningkatkan minat baca siswa di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 37.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan PKM in terdiri dari tiga tahap yakni dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Berikut diuraikan dari setiap tahapannya:

Pertama, Persiapan Kegiatan: tim pengabdian mulai melakukan pengurusan ijin kegiatan kepada Kepala Sekolah, Kemudian berkoordinasi dengan pihak sekolah terutama guru-guru dari kelas B untuk menentukan tanggal dan waktu kegiatan. Kedua, Pelaksanaan Kegiatan: sebanyak 60 siswa yang terdiri dari kelas B1 sampai dengan kelas B5 diikuti dalam kegiatan ini. Masing-masing kelas terdiri dari 15 siswa. Alasan pemilihan siswa TK B dengan rentang usia 5-6 tahun yaitu pada tahapan usia ini siswa sudah mampu menguasai bahasa secara sistematis dan sudah mampu mengenali gambar sehingga memudahkan dalam proses komunikasi. Selanjutnya, perkenalan dari tim pengabdian dengan guru dan siswa (gambar 1). Kemudian, setiap siswa di masing-masing kelas diberikan buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar seperti cerita “Si Warik dan Bekantan”, “Gajah Nang Berhati Baik”, dan “Si Kancil Yang Pandai” (gambar 2). Metode yang digunakan yakni *story telling* dimana tim pengabdian menceritakan isi dan makna yang ada dalam buku cerita dengan lebih menarik, ekspresif, visualisasi dengan tujuan untuk menciptakan koneksi emosional dan membuat pesan dari cerita mudah diingat oleh siswa (gambar 3). Kemudian, tim pengabdian melakukan *feedback* dengan meminta siswa untuk menceritakan kembali fabel digital yang telah dibacakan sesuai dengan apa yang dipahami oleh siswa sendiri (gambar 4). Bagi yang berani untuk mengemukakan pendapatnya, maka diberikan *reward* kepada siswa tersebut (gambar 5). Tahapan lanjutan yakni pendampingan: siswa dapat membaca atau mendengarkan cerita lainnya dirumah melalui link yang sudah tim pengabdian bagikan kepada orangtua melalui grup kelas maupun dibacakan Kembali oleh guru saat proses pembelajaran.

Tahapan terakhir, yakni evaluasi kegiatan, melalui pengamatan terhadap minat baca siswa yang dilakukan sebanyak tiga kali selama tiga minggu dimulai dari tanggal 02 September sampai dengan 20 September 2024. Observasi tahap I dilakukan pada tanggal 06 September 2024, observasi tahap II dilaksanakan pada tanggal 13 September 2024 dan observasi tahap III dilaksanakan pada tanggal 20 September 2024.

Pengukuran minat baca menggunakan lembar observasi yang memuat 3 indikator AIDA yakni (*attention, interest dan desire*) yang terdiri dari 10 pernyataan. Indikator pertama yakni *attention* (perhatian): ini merupakan tahapan awal di mana seseorang menyadari adanya kegiatan membaca atau buku yang menarik perhatiannya, misalnya siswa mulai tertarik dengan tampilan buku fabel digital yang ditampilkan (gambar 6). Indikator kedua, *interest* (minat): setelah perhatian terarah, tahap minat muncul ketika seseorang mulai tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang kegiatan membaca atau buku yang menarik perhatian. Misalnya, siswa mulai tertarik dengan isi cerita dan memperhatikan apa yang dijelaskan oleh tim pengabdian terkait isi dari fabel digitalnya. Indikator ketiga, *desire* (keinginan): Tahap keinginan muncul ketika seseorang merasa memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan membaca atau memiliki buku yang menarik. Misalnya, siswa sudah mulai mencoba membaca buku yang menarik perhatiannya secara mandiri.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil dari kegiatan PKM yang telah dilakukan dilanjutkan dengan pembahasannya.



Gambar 1. Perkenalan tim PKM kepada guru-guru dan siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37



Gambar 2. Contoh halaman buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar



Gambar 3. Tim PKM mulai memberikan buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar “Si Warik dan Bekantan”, “Gajah Nang Berhati Baik”, dan “Si Kancil Yang Pandai” melalui metode story telling.



Gambar 4. Tim PKM menanyakan kepada siswa terkait isi cerita dan makna cerita yang telah disampaikan dengan bahasa mereka sendiri



Gambar 5. Pemberian cinderamata pada siswa

Selanjutnya tahap evaluasi secara kuantitatif, tim PKM mengobservasi minat baca siswa melalui instrumen yang telah dimodifikasi dari hasil penelitian Annisa Damayanti tahun 2015. Instrumen ini berisi 10 pernyataan yang terdiri dari 3 indikator yakni: *Attention* sebanyak 5 pernyataan; *interest* sebanyak 3 pernyataan dan *desire* sebanyak 2 pernyataan. Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan sebanyak tiga kali selama tiga minggu didapatkan hasil sebagai berikut:

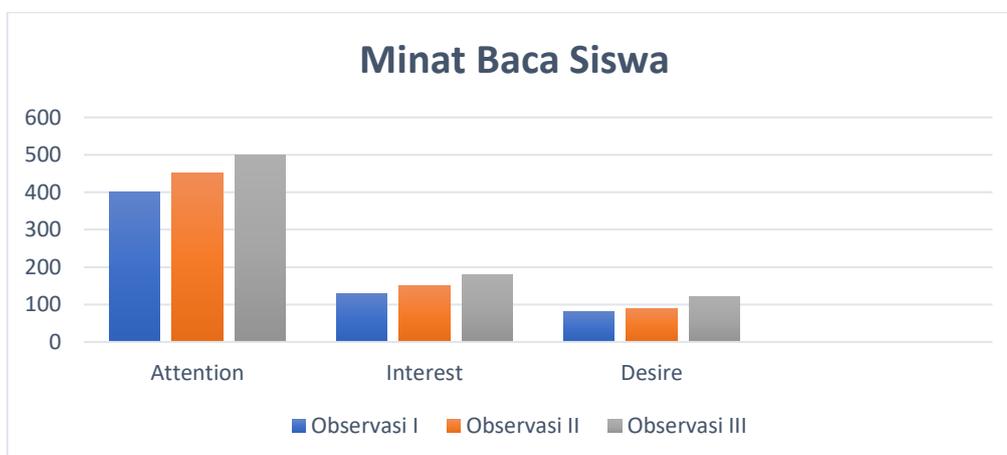


Diagram 1. Perbandingan hasil observasi I, II dan III terhadap tiga indikator minat baca siswa setelah diberikan buku dongeng fabel digital

Hasil pengukuran pada indikator *Attention* atau perhatian, dari 60 siswa pada observasi I mendapatkan skor 400 (66,7%), observasi II mendapatkan skor 450 (75%) dan observasi III mendapatkan skor 500 (83%). Pada indikator ini, siswa sangat tertarik dengan sampul buku dan mulai membuka halaman buku, selain itu siswa juga mau mendengarkan isi cerita dan mampu menyebutkan nama serta karakter tokoh dalam cerita.



Gambar 6. Siswa antusias memperhatikan ketika diberikan buku dongeng fabel digital

Hasil pengukuran pada indikator *Interest* atau ketertarikan, dari 60 siswa pada observasi I mendapatkan skor 130 (72,2%), observasi II mendapatkan skor 150 (93,7%) dan observasi III mendapatkan skor 180 (100%). Pada indikator ini, siswa sudah mempunyai inisiatif sendiri untuk melihat-lihat buku dongeng, antusias ketika diminta menceritakan kembali isi buku dongeng dan siswa juga antusias mendengarkan suara yang ada dalam buku dongeng.

Hasil pengukuran pada indikator *Desire* atau keinginan, dari 60 siswa pada observasi I mendapatkan skor 80 (66,7%), observasi II mendapatkan skor 90 (75%) dan observasi III mendapatkan skor 120 (100%). Pada indikator ini, siswa mampu menceritakan kembali buku dongeng yang sudah dibaca, menceritakan isi dan makna menggunakan bahasa mereka sendiri.

Berdasarkan hasil indikator minat baca siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat baca siswa dari hasil observasi I, II dan III yang dilakukan selama tiga minggu. Hal ini menunjukkan bahwa buku digital yang berkualitas tinggi dapat membantu siswa-siswa belajar, menikmati membaca dan menumbuhkan kebiasaan membaca pada siswa [9].

Semua siswa tampak antusias, senang dan memiliki minat yang sama untuk membaca setelah diberikan dongeng fabel digital berbahasa Banjar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Widhiastari, 2021) yang menyatakan dongeng dapat mempengaruhi indera pendengaran dan penglihatan, yang kemudian akan merangsang impuls bahagia ke otak serta mampu mempengaruhi tingkah laku siswa, membuat siswa menjadi rileks, senang dan tenang[10]. Melalui mendongeng atau membaca buku dongeng, simpul-simpul saraf pada siswa menstimulus *neurotransmitter* dan mengeluarkan hormon *Endorphin* sehingga menimbulkan perasaan senang, ceria, dan bersemangat pada siswa [11]

Buku dogeng fabel digital yang dibuat oleh tim PKM memiliki beberapa kelebihan yakni pertama, buku dongeng digital ini dibuat berisikan gambar-gambar binatang yang berwarna cerah dimana hal ini membuat siswa tertarik untuk melihat dan membacanya. Selain itu, buku dongeng fabel digital ini juga berisikan fitur audio atau suara yang bisa didengarkan oleh siswa sehingga sangat membantu siswa memahami isi cerita yang disampaikan. Alur cerita yang dibuat oleh peneliti dan tim dalam buku dongeng fabel digital ini mengangkat budaya lokal setempat yakni penggunaan binatang-binatang contohnya seperti Bekantan yang merupakan maskot dari daerah Kalimantan Selatan. Dalam buku dongeng fabel digital ini juga terkandung makna cerita terkait persahabatan, perjuangan, dan motivasi. Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan dongeng juga dipilih adalah Bahasa daerah yakni Bahasa Banjar dengan tujuan

agar siswa mudah memahami isi dan makna cerita. Siswa dapat berimajinasi dan mampu melakukan *reframing* dengan cepat terkait isi dan makna dari dongeng yang disampaikan.

Hal ini tentu juga didukung oleh tingkat perkembangan bahasa yang dimiliki siswa. Kemampuan berbicara siswa usia 5-6 tahun diantaranya sudah mampu menceritakan cerita yang sudah dikenal ketika melihat gambar pada buku. Pada penelitian ini rentang usia siswa yang mengikuti penelitian berkisar antara 5,5 - 6 tahun dan sesuai dengan tahapan usia perkembangannya terutama disektor Bahasa [12].

Berdasarkan hasil dari lembar observasi didapatkan bahwa siswa yang diberikan buku dongeng fabel digital sangat tertarik dengan sampul dan isi buku dan berinisiatif untuk minta dibacakan buku tersebut. Siswa juga mampu dalam menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri terkait isi dan makna cerita pada buku dongeng. Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh binatang yang ada pada buku dongeng digital dengan tepat. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa minat baca siswa meningkat dengan diberikan buku dongeng fabel digital.

Tim PKM juga memberikan link *bookcreator* kepada guru dan orangtua siswa sehingga mereka dapat menggunakan buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar ini baik secara online maupun offline. Minat baca pada anak perlu ditanamkan sejak dini dimulai dari lingkungan keluarga. Terdapat beberapa peran orangtua dalam menumbuhkan minat baca anak yakni peran orangtua sebagai modeling, mentoring dan organizing. Peran sebagai modeling artinya anak mengikuti apapun perilaku dan sikap dari prangtuanya sehingga orangtua juga harus mempunyai kebiasaan membaca agar bisa ditiru oleh anak-anaknya ketika dirumah. Peran mentoring artinya orangtua menciptakan suasana yang nyaman, tenang dan sarana prasarana yang memadai agar minat baca bisa terbentuk. Orangtua juga harus menyediakan waktu luang untuk bisa berkumpul bersama keluarga untuk melakukan aktivitas bermanfaat selama 15-30 menit, salah satu aktivitas yang bisa dilakukan adalah dengan membaca buku bersama. Terakhir, peran organizing, orangtua bisa dilakukan dengan mengajak anak ketoko buku dan membiarkan anak memilih sendiri buku yang diminatinya atau membelikan anak buku yang menarik [13].

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim maka dapat disimpulkan bahwa buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar dapat meningkatkan minat baca siswa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37.

Melalui inovasi pembuatan buku dongeng fabel digital berbahasa Banjar ini, diharapkan kebiasaan membaca anak dapat meningkat tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga di rumah melalui peran dan motivasi dari orangtua serta guru. Dosen keperawatan dapat berperan sebagai educator kepada guru dan orangtua agar dapat mengaplikasikan buku dongeng fabel digital sebagai stimulasi kepada siswa sehingga perkembangannya terutama pada sector kemampuan bahasa dapat meningkat sesuai dengan tahapan usia dan minat baca anak terhadap buku-buku baik cetak maupun elektronik semakin meningkat.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terimakasih banyak kepada PAUD Terpadu Bustanul Athfal 37, kepala sekolah, dan guru-guru yang telah bersedia dan memberikan izin sebagai tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, serta siswa-siswa TK B yang telah bersedia berpartisipasi dalam kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Utami, "Tingkat Literasi Indonesia di Dunia." Accessed: Jun. 22, 2023. [Online]. Available: <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/>

- [2] Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, "Data Tingkat Kegemaran Membaca (TGM)." Accessed: Jun. 22, 2023. [Online]. Available: <https://katalog.data.go.id/>
- [3] E. N. Bali, Olgamina Panmaley, and Felisitas Ndeot, "Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Prodi PLS Universitas Nusa Cendana*, vol. 1, Apr. 2022. DOI: <https://doi.org/10.35508/efapls.v2i1.7027>
- [4] N. Hasanah, Devi Yunita, Maulana Fansyuri, Khoirun nisya, and Sherlvi Eka Tassia, "Pemanfaatan Buku Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Dan Balita," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat KOMMA*, vol. 3, no. 1, 2022, Accessed: Jun. 22, 2023. [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas/article/view/16781>
- [5] American Academy of Pediatric (AAP), "Media Violence," Committe on Public Education.
- [6] Y. C. Etnanta and Ana Irhandayaningsih, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang," *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, vol. 6, no. 1, pp. 371-380, 2017. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23095>
- [7] S. Anggraini, *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Pontianak: Yudha English Gallery, 2021.
- [8] S. Anggraini, Lanawati, A. Susanti, and D. Mahdiyah, "The Effect of Giving a Book of Digital Fables in Banjar Language on the Anxiety Level of Children with Cancer Undergoing Chemotherapy During the Covid-19 Pandemic," *Indonesian Nursing Journal of Education and Clinic (INJECT)*, vol. 7, no. 2, pp. 242-248, Dec. 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.24990/injec.v7i2.512>
- [9] N. Kucirkova, "Children's Reading With Digital Books: Past Moving Quickly to the Future," *Child Dev Perspect*, vol. 13, no. 4, pp. 208-214, Dec. 2019, doi: 10.1111/cdep.12339. DOI: <https://doi.org/10.1111/cdep.12339>
- [10] Y. Widhiastari, "Pengaruh Berdongeng Fabel Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi Saat Pemberian Obat di Ruang Cilinaya RSD Mangusada," STIKES Bina Usada Bali. Accessed: May 03, 2025. [Online]. Available: <http://repository.binausadabali.ac.id/157/>
- [11] N. A'diilah and I. Somantri, "Efektifitas Terapi Mendongeng terhadap Kecemasan Anak Usia Toddler dan Prasekolah Saat Tindakan Keperawatan," *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, vol. 4, no. 3, Apr. 2017, doi: 10.24198/jkp.v4i3.287. DOI: <https://doi.org/10.24198/jkp.v4i3.287>
- [12] D. L. Wong, Ho. ME, W. D, W. LM, and P. Schwartz, *Buku Ajar: Keperawatan Pediatrik*, 6th ed. Jakarta: EGC, 2009.
- [13] Y. Anggriani, "Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga," *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 2020. DOI: <https://doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.138-147>