

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Skripsi

Oleh

**DENAYA YULIANA PUTRI
2213054011**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN
KEAKSARAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Oleh

DENAYA YULIANA PUTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN
KEAKSARAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Oleh

DENAYA YULIANA PUTRI

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kemampuan keaksaraan yang belum berkembang secara optimal pada anak usia 4-5 tahun di PAUD mutiara bunda natar, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stimulasi video animasi terhadap meningkatnya kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dan desain *one-group pretest-posttest design* Penelitian ini menggunakan sampel 15 anak di kelas A1 PAUD Mutiara bunda Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji *wilcoxon signed rank test* berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam kemampuan keaksaraan pada anak usia dini setelah diberi perlakuan dengan video animasi. Hasil analisis data uji wilcoxon memperoleh nilai $Z=3.411$ dengan *asympt. Sig. (2-tailed)* = 0.001 menunjukkan bahwa dibawah 0,05 ($\leq 0,05$) H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: video animasi, kemampuan keaksaraan, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF ANIMATION VIDEOS ON THE LITERACY ABILITY OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS

By

DENAYA YULIANA PUTRI

The problem addressed in this study is the literacy skills of children aged 4–5 years at PAUD Mutiara Bunda Natar, which had not yet developed optimally. This study aimed to determine the effect of animated video stimulation on improving the literacy skills of children aged 4–5 years. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 15 children from Class A1 at PAUD Mutiara Bunda Natar. Data were collected through observation, and the data analysis technique used was the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed a significant improvement in children's literacy skills after they received learning stimulation through animated videos. The Wilcoxon test analysis yielded a Z value of 3.411 and an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.001, which is lower than 0.05 (≤ 0.05). Therefore, the alternative hypothesis (H_a) was accepted, indicating that animated videos have a significant effect on the literacy skills of children aged 4–5 years.

Keywords: animated video, literacy skills, early childhood.

Judul Skripsi

**: PENGARUH VIDEO ANIMASI
TERHADAP KEMAMPUAN
KEAKSARAAN ANAK USIA 4-5
TAHUN**

Nama Mahasiswa

: Denaya Yuliana Putri

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2213054011

Program Studi

: Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas

: Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

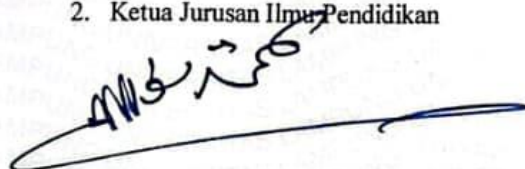


**Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP.196203301986032001**



**Devi Nawang Sasi., S.Pd. M.Pd.
NIP.198309102024212016**

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP.197412202009121002**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Een Yayah Heanilah, M.Pd.



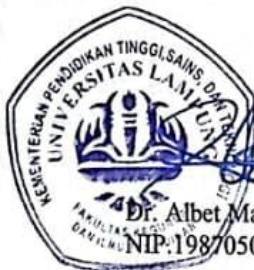
Sekretaris : Devi Nawang Sasi, S.Pd. M.Pd.



Penguji utama : Dr. Nia Fatmawati, S.Pd. M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP.198705042014041001

Tanggal Lulus Skripsi: 08 Juni 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	: Denaya Yuliana Putri
NPM	: 2213054011
Program Studi	: Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “pengaruh video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan di sebutkan dalam daftar pustaka

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang peraturan yang berlaku.

Lampung Selatan, 08 Juni 2026
Pembuat Pernyataan,



RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Denaya Yuliana Putri lahir pada 10 juli 2004 dan anak perempuan dari tiga bersaudara dari pasangan Mardiyati dan Yudi Suprpto. Pendidikan formal dimulai dari TK Pewa PTPN 7 pada tahun 2009 dan diselesaikan pada tahun 2010. Pada tahun tersebut, penulis melanjutkan Pendidikan di SD Negeri 04 Natar dan diselesaikan pada tahun 2016. Pada tahun tersebut, penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Yadika Natar dan menamatkannya pada tahun 2019. Setelah itu penulis bersekolah di SMA Negeri 01 Natar hingga lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi S1 PG PAUD.

Pada awal tahun 2025, penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Kabupaten Tulang Bawang, Kecamatan Penawar aji Desa Gedung Harapan.

MOTTO

“Ketahuilah bahwa kemenangan itu bersama kesabaran, jalan keluar itu bersama kesulitan, dan bahwasannya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(HR. Tirmidzi)

“Semua akan baik saja sebab Tuhan telah berjanji setelah sempit ada kemudahan”

(Raim Loade, Bersenjagurau)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohiim, Dengan segala kerendahan hati, sungguh sebuah perjuangan yang cukup Panjang telah aku lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang kurasakan ini akan aku persembahkan kepada kedua orang tuaku.

Kepada Mama dan Papa Tercinta

Untuk orang tuaku yang tercinta dan tersayang mama dan papa atas segala pengorbanan dan tulus kasih. Semoga mama papa sehat dan bahagia selalu mama dan papa yang senantiasa menjadi cahaya dalam setiap langkah hidupku.

Terima kasih atas cinta yang tak pernah berkurang, doa yang tak pernah terputus, serta pengorbanan yang tak terhitung nilainya. Dari sejak aku belum mengerti apa-apa hingga kini mampu berdiri dan melangkah, mama dan papa selalu hadir dengan kasih sayang tulus dan tanpa syarat. Setiap tetes keringat, setiap alasan yang disembunyikan, serta setiap usaha yang dilakukan demi kebahagiaanku adalah hal yang tidak akan pernah bisa terbalaskan oleh apapun.

Adikku (Habibi Syadad Al-tafiz dan Felisia Inez)

Terimakasih telah hadir menjadi adik yang baik untuk kakak ya, semangat selalu untuk kalian agar bisa menggapai mimpi-mimpi sesuai harapan mama dan papa
Terimakasih telah mendoakan kakak sudah sampai di tahap ini

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur Penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., IPM. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd, sebagai Ketua Program Studi SI PG PAUD Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik yang telah membantu dan memberikan arahan selama perkuliahan dan juga telah banyak membantu penulis, diberikan kemudahan saat bimbingan dan meluangkan waktu dan mencurahkan segenap pemikiran, motivasi, dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Devi Nawangsasi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II terimakasih telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.

7. Dr. Nia Fatmawati, M.Pd selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat membangun dalam proses perbaikan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang penuh dedikasi dalam memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis, serta segala bantuan secara teknis maupun administratif yang diberikan kepada penulis selama menyelesaikan studi.
9. Ibu Dwi Haryani selaku kepala sekolah PAUD Mutiara Bunda yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian
10. Ibu Rati selaku guru unggulan dan para pendidik PAUD Perintis yang telah memberikan kolaborator selama penelitian berlangsung.
11. Sahabat penulis, Monica Dian Kristiadi, Dwi Citra Lestari dan Ade Septiyani yang telah hadir dalam kehidupan perkuliahan penulis. Bersama kalian setiap tantangan terasa lebih menyenangkan setiap tantangan terasa lebih ringan, setiap keluh dan tawa menjadi bagian dari kenangan yang tak terlupakan. Kenangan akan percakapan di sela jam pelajaran, belajar bersama menjelang ujian, dan dukungan di masa-masa sulit, semuanya akan jadi bagian cerita menyenangkan.
12. Kepada Ibu Turiah dan Keluarga terimakasih telah menjadi keluarga bagi penulis atas dukungan dan tenaga sehingga penulis sampai di tahap ini.
13. Sahabat penulis, Aprina Dwi Yanti dan Dwi Rahmawati yang telah hadir dalam kehidupan penulis selama perkuliahan terimakasih telah menjadi teman yang baik menjadi teman bersenda gurau, memberi dukungan serta tenaga sehingga penulis bisa sampai di tahap ini.
14. Sahabat penulis, Nurul Ramadhina Lutfi dan Yusticia Eka Zukruf terimakasih telah menjadi teman sejak dibangku SMA teman bersenda gurau, dukungan serta tenaga sehingga penulis sampai di titik ini.
15. Sahabat penulis, Nadia Monica Efendi Nur Melani dan Mulyati terimakasih telah menjadi sahabat sejak di bangku SMP dukungan serta tenaga sehingga penulis sampai di tahap ini

16. Sahabat penulis, Intan Ayuningsih dan Ken Lintang Dwi Cahaya terimakasih telah menjadi sahabat penulis sejak kecil, dukungan dan tenaga sehingga penulis sampai di tahap ini
17. Teman Teman KKN Gedung Harapan, (Aprina, Sisil, Rista, Mala, Ratih, Michael, Fajri, Gilang dan lain-lain) terimakasih telah hadir dikehidupan penulis atas dukungan dan canda tawa kalian sehingga penulis terhibur dan bersama kalian seperti bersama keluarga.
18. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2022 yang telah saling membantu dan memotivasi
19. Denaya Yuliana Putri, ya! Diri saya sendiri apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang sampai saat ini, seperti kata pepatah bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian terimakasih sudah mau menyelesaikan apa yang dimulai harus selalu menjadi perempuan kuat. *Never give up!*

Semoga Allah SWT memberikan balasan dengan segala kebaikan dunia dan akhirat atas keikhlasan dan kebaikan semua pihak yang telah diberikan kepada Penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat dan dapat digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya.

Bandar Lampung, 08 Juni 2026
Penulis,


Denaya Yuliana Putri
2213054011

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Perkembangan Bahasa Anak	11
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bahasa Anak Usia Dini	12
2.2 Pengertian Keaksaraan Awal Anak Usia Dini.....	15
2.2.2 Keterampilan Membaca Anak Usia Dini.....	17
2.2.3 Pembelajaran Keaksaraan.....	19
2.2.4 Lingkungan Keaksaraan	20
2.2.5 Aktivitas yang Mendorong Perkembangan Bahasa Anak Pra-Sekolah...	21
2.3 Teori Konstruktivisme	22
2.4 Media Pembelajaran	23
2.4.2 Macam-Macam Media Pembelajaran	24
2.4.3 Fungsi dan Peran Media Pembelajaran.....	26
2.4.4 Pengertian Video Animasi.....	27
2.4.5 Langkah-Langkah Penerapan Video Animasi.....	29
2.4.6 Penerapan Video Animasi	30
2.4.7 Kelemahan dan Keuntungan Video	31
2.4.8 Video Animasi <i>youtobe</i>	32
2.4.9 Modifikasi Video Animasi	33
2.4.10 Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran.....	35
2.5 Kerangka Pikir.....	37
2.6 Hipotesis Penelitian	38
III. METODE PENELITIAN.....	39
3.1 Desain Penelitian	39
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	39
3.3 Populasi dan Sampel	40
3.4 Variabel Penelitian	41
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional	41
3.6 Teknik Pengumpulan Data	43

3.7 Instrumen Penelitian	44
3.8 Uji Instrumen Penelitian	48
3.9 Teknik Analisis Data	48
3.10 Analisis Uji Hipotesis	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	50
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	50
4.3 Deskripsi Hasil <i>Pretreatment</i> Sebelum dan Sesudah <i>Pretreatment</i>	54
4.4 <i>Pretest</i> Kemampuan Keaksaraan Anak	54
4.5 <i>Posttest</i> Kemampuan Keaksaraan Anak	57
4.6 Uji Hipotesis Penelitian	61
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian	62
V. SIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data peserta didik PAUD mutiara bunda	40
1.2 Kisi-kisi instrumen penilaian variable Y keaksaraan anak	44
1.3 Kisi-kisi instrumen penelitian keaksaraan Anak.....	45
2.1 Jadwal pelaksanaan kegiatan	51
2.2 Kegiatan pembelajaran	51
2.3 Hasil <i>pretest</i> kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun	54
2.4 <i>Pretest</i> data dimensi pengenalan huruf dan kata.....	55
2.5 <i>Pretest</i> dimensi keterampilan dasar menulis	56
2.6 Data <i>pretest</i> dimensi pemahaman tulisan	56
2.7 Hasil <i>posttest</i> kemampuan keaksaraan anak usia.....	57
2.8 <i>Posttest</i> dimensi pengenalan huruf dan kata.....	60
2.9 <i>Posttest</i> dimensi keterampilan dasar menulis.....	61
2.10 <i>Posttest</i> dimensi pemahaman dasar tulisan.....	61
2.11 Perhitungan rata-rata keaksaraan anak	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Contoh konten animasi <i>youtobe</i>	33
1.2 Video animasi guru dan pedagang buah	35
1.3 Kerangka Pikir.....	38
1.4 <i>The one group Pretest-Posttest</i>	39
1.5 Rumus interval	49
1.6 Rumus uji <i>wilcoxon</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. 1 Surat izin penelitian pendahuluan.....	78
1. 2 Surat balasan izin penelitian pendahuluan.....	79
1. 3 Surat uji coba instrumen penelitian	80
1. 4 Surat balasan uji coba instrumen	81
1. 5 Surat izin penelitian	82
1. 6 Surat balasan penelitian	83
1. 7 Hasil rekapitan validitas keaksaraan anak	84
1.8 Rekapitulasi hasil uji coba validitas keaksaraan anak.....	85
1.9 SPSS hasil uji <i>wilcoxon</i> variabel Y keaksaraan anak	86
1.10 Hasil uji reliabilitas lembar observasi variabel Y keaksaraan anak	87
1.11 Instrumen penelitian keaksaraan anak	88
1.12 Rubrik penilaian keaksaraan anak	89
1. 13 Data <i>pretest</i> keaksaraan anak	93
1. 14 Data <i>posttest</i> keaksaraan anak	95
1. 15 Data hasil <i>pretest</i> keaksaraan anak.....	97
1. 16 Data hasil <i>posttest</i> keaksaraan anak.....	98
1. 17 Hasil uji pengaruh kemampuan keaksaraan anak	99
1. 18 Keterangan portopolio pra penelitian keaksaraan anak.....	120
1. 19 Dokumentasi <i>pretest</i>	122
1. 20 Dokumentasi saat penelitian.....	123
1. 21 Dokumentasi <i>posttest</i>	124

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Masalah

Masa usia dini adalah fase krusial dalam kehidupan seorang anak, di mana mereka sangat sensitif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar. Pada tahap ini, otak anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi secara optimal karena daya ingat mereka masih bersifat fleksibel dan mudah dibentuk. Setiap anak menjalani proses tumbuh kembang yang unik sehingga tidak ada dua anak yang berkembang dengan cara yang sama. Mereka akan tumbuh dan belajar dengan memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, pendidikan di usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Oktavia.,2021). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Bermain menjadi media utama bagi anak untuk belajar karena melibatkan seluruh pancaindra mereka. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan agar dapat menarik minat anak dan membuat mereka lebih fokus saat belajar. Penggunaan video animasi, misalnya, bertujuan untuk mengurangi rasa bosan dalam proses belajar sekaligus menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi anak melalui kegiatan bermain (Wirdasari & Maesaroh, 2022).

Di era digital saat ini, kemampuan membaca dan menulis menjadi sangat penting agar anak dapat memahami lingkungan di sekitarnya dengan lebih baik. Pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan akan membantu anak lebih cepat dalam menguasai kemampuan tersebut. Kemajuan teknologi yang begitu pesat juga membuka akses yang luas bagi anak untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dari berbagai sumber.

Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses literasi anak sejak usia dini, terutama karena mereka menyerap banyak hal dari apa yang mereka lihat dan dengar setiap hari.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, pada tahap praoperasional yang berlangsung antara usia 2 hingga 7 tahun, anak mulai memahami dunia di sekitarnya melalui penggunaan kata-kata, gambar, dan simbol. Meskipun anak-anak pada usia ini sudah dapat merepresentasikan sesuatu secara simbolik, mereka belum mampu melakukan proses berpikir logis yang biasanya dilakukan secara fisik pada tahap sebelumnya. Perbedaan utama antara tahap ini dan tahap sebelumnya adalah kemampuan anak dalam menggunakan simbol. Misalnya, anak sudah dapat melakukan imitasi tidak langsung, yakni menggambarkan kembali pengalaman yang pernah mereka alami meskipun objek atau kejadian tersebut tidak lagi ada di depan mereka. Dengan demikian, cara berpikir anak tidak lagi terbatas pada hal-hal yang sedang terjadi atau yang bisa mereka lihat secara langsung.

Contoh konkret dari kemampuan bahasa ini adalah saat anak bermain masak-masakan atau pasar-pasaran. Ini merupakan bentuk permainan di mana anak meniru situasi nyata yang pernah mereka lihat atau alami. Misalnya, seorang anak perempuan bermain dengan bonekanya seolah-olah boneka itu adalah adiknya. Permainan seperti ini menunjukkan adanya keterkaitan dari gambaran mental anak, yang biasanya muncul dari rasa senang anak dalam mengekspresikan diri, misalnya melalui menggambar. Di sisi lain, kemampuan menggambar juga menunjukkan adanya upaya anak untuk merepresentasikan dunia nyata. Anak mulai mencoba menggambar objek-objek dengan menggunakan pensil atau alat gambar lainnya sebagai bentuk representasi dari pengalaman mereka.

Gambaran mental ini merupakan bentuk visualisasi dari suatu kejadian atau objek yang pernah dialami sebelumnya. Namun, pada tahap ini, gambaran mental anak masih bersifat statis dan belum sepenuhnya akurat. Mereka cenderung melakukan kesalahan yang sama ketika mencoba menggambarkan kembali gerakan atau perubahan yang telah mereka amati.

Piaget memberikan contoh seperti menyusun lima kelereng berwarna putih dan hitam, di mana anak-anak belum mampu memahami perubahan posisi secara logis. Bahasa juga menjadi alat penting dalam tahap ini. Anak menggunakan kata-kata atau suara untuk merepresentasikan objek dan peristiwa. Melalui bahasa, mereka mulai bisa berkomunikasi dengan orang lain mengenai hal-hal yang mereka alami atau amati (Slavin.,2011).

Salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk anak usia 4–5 tahun adalah video animasi karena mampu menggabungkan elemen teks, gambar, dan suara dalam satu bentuk penyajian yang menarik. Berbagai jenis video animasi yang tersedia di pasaran dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukatif yang mendukung proses belajar anak. Penggunaan media seperti ini sangat penting pada masa awal perkembangan anak karena dapat membantu mereka memahami beragam konsep secara lebih mudah (Suryana & Hijriani.,2021).

Mengacu pada Permendikbud tahun 2025, standar capaian perkembangan anak usia dini yang dijelaskan dalam ayat 2 memberikan fokus khusus pada pengembangan kemampuan bahasa anak. Aspek ini mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca awal, dan menulis awal, yang semuanya dikembangkan melalui pengalaman pribadi serta interaksi sosial, baik dengan komunikasi verbal maupun nonverbal (Kementerian Permendikbud.,2025). Salah satu komponen perkembangan yang sangat penting untuk dioptimalkan pada masa usia dini adalah kemampuan keaksaraan. Penguasaan bahasa, termasuk pengenalan huruf, merupakan bagian yang perlu dikembangkan sejak dini.

Masa kelahiran hingga usia enam tahun merupakan periode emas perkembangan otak anak. Lingkungan yang tepat akan sangat membantu dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan, seperti nilai moral dan spiritual, kemampuan motorik, kecerdasan, seni, hingga keterampilan bahasa. Sebenarnya perkembangan bahasa dan kesiapan literasi sudah dimulai sejak anak lahir, terutama dalam hal mengenali huruf dan bunyi yang memiliki peranan kunci dalam proses belajar membaca di masa mendatang (Nasution dkk.,2020).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak adalah kemampuan berbahasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa berasal dari kata huruf, yang merujuk pada simbol-simbol tulisan. Bahasa mencakup keterampilan membaca dan menulis, sedangkan pra keaksaraan atau aksara awal mengacu pada tahapan ketika anak mulai menggunakan simbol-simbol tulisan untuk kegiatan membaca dan menulis. Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dalam mendukung pencapaian tujuan belajar. Salah satu media yang sangat efektif adalah video animasi karena mampu merangsang kemampuan berpikir anak dalam mengenal keaksaraan dengan cara yang menyenangkan. Melalui tampilan visual yang menarik dan mudah dikenali, seperti gambar hewan, buah, sayuran, atau benda-benda yang sering mereka temui sehari-hari, anak lebih mudah mengingat bentuk-bentuk huruf. Video animasi yang menyajikan simbol atau gambar akan membantu mempercepat proses pengenalan huruf dan memperkuat daya ingat anak (Rusdawati & Eliza.,2022).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurfah Aidah (2024) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berkomunikasi anak melalui media video animasi. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam mengulang kalimat sederhana, menyebutkan kata-kata yang sudah dikenal, serta mengungkapkan perasaan menggunakan kata sifat seperti baik, buruk, atau jahat. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian saat ini yang juga menunjukkan perkembangan dalam aspek komunikasi, khususnya pada kemampuan mengulang kalimat sederhana dan menyebutkan kata yang familiar bagi anak. Namun, penelitian ini juga menemukan hal baru yang belum ditemui dalam penelitian sebelumnya, yaitu adanya peningkatan pada indikator kemampuan anak dalam menceritakan kembali alur cerita.

Sementara itu, Fazila Farassia (2023) dalam penelitiannya menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung. Media seperti video animasi tidak hanya membuat anak lebih tertarik, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif, baik dalam menyampaikan pendapat maupun dalam mengajukan pertanyaan secara kritis.

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, hasil belajar pun meningkat. Penggunaan video terbukti efektif dalam membantu anak-anak taman kanak-kanak memahami serta mengingat berbagai informasi, terutama simbol dan huruf, yang mendukung perkembangan literasi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video animasi dalam meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini. Selain itu, studi ini juga mengevaluasi efektivitas video animasi dalam mendukung proses pembelajaran serta memperkenalkan konsep dasar bahasa kepada anak-anak.

Hasil penelitian Aida (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual hal tersebut dikarenakan konsep pembelajaran yang kurang menarik karena guru kurang dapat memilih metode membaca. Audio visual dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, yang merupakan bagian dari perkembangan keaksaraan awal. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu memperdengarkan satu kalimat utuh yang terdiri dari 3–4 kata. Setelah itu, kalimat tersebut diuraikan menjadi kata-kata terpisah, kemudian dipecah lagi menjadi huruf-huruf. Anak kemudian diminta menyusun kembali huruf-huruf tersebut menjadi kata, dan merangkainya hingga menjadi kalimat seperti contoh yang diberikan sebelumnya.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan di PAUD Mutiara Bunda pada tanggal 14–20 Agustus 2025, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan Lembar Kegiatan Anak (LKA). Anak-anak berusia 4–5 tahun di sana cenderung mengikuti arahan guru saat belajar membaca dan menulis. Misalnya, saat mereka diminta membaca huruf “B”, mereka melafalkannya sebagai “BA”. Hal ini terjadi karena mereka terbiasa dengan pendekatan pembelajaran berbasis buku cetak. Namun, pendekatan ini dinilai kurang menarik dan membatasi minat anak dalam mengenal huruf serta kata. Anak-anak juga tampak kesulitan untuk tetap fokus dan kurang jelas dalam pelafalan saat berinteraksi dengan huruf atau kata.

Salah satu penyebab rendahnya minat dan kemampuan anak dalam pelafalan huruf minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil portofolio guru, terdapat anak yang masih belum bisa menulis mencoret pun tidak bisa, apalagi untuk keaksaraan. Untuk menebalkan saja, ia belum mampu dan harus dibantu oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran media video animasi untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun sebagai alternatif yang lebih menarik bagi anak. video animasi yang menyajikan suara dan gambar seperti hewan, buah-buahan, sayuran, serta benda-benda yang ada di sekitar mereka dapat secara signifikan membantu anak mengenali simbol huruf dengan lebih baik. Selain itu, faktor lain yang turut memengaruhi adalah belum optimalnya daya ingat anak, yang menyebabkan mereka kesulitan dalam membedakan huruf-huruf abjad. Kurangnya pengulangan dalam proses belajar serta metode pengajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan anak usia dini juga menjadi tantangan. Anak-anak sering kesulitan menghubungkan simbol huruf dengan bunyi atau pelafalannya. Hambatan ini kemungkinan besar berkaitan dengan perkembangan kognitif yang masih dalam tahap pematangan, terutama dalam hal mengenali dan membedakan simbol-simbol huruf secara akurat.

Kemampuan bahasa merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dan penerapan metode yang tepat agar kemampuan ini dapat berkembang secara optimal sejak usia dini. Seiring dengan kemajuan zaman, hampir seluruh aspek kehidupan kini sangat bergantung pada teknologi, termasuk dalam dunia pendidikan (Oktavia.,2021). Anak-anak pada dasarnya memiliki dorongan alami untuk belajar sambil bermain. Kegiatan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok bersama teman sebaya memberikan pengalaman menyenangkan sekaligus edukatif. Melalui permainan, anak-anak terdorong untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka dan memanfaatkan berbagai benda yang ada untuk belajar, sehingga proses memperoleh pengetahuan pun terjadi secara alami. di masa kini, penggunaan gawai seperti ponsel dan komputer sudah menjadi hal yang lumrah bagi anak-anak.

Oleh karena itu, pemanfaatan perangkat teknologi ini oleh pendidik menjadi langkah yang wajar dan strategis untuk memperkenalkan konsep dasar bahasa di tingkat pendidikan anak usia dini (Usia dkk., 2018). Apabila anak mendapat rangsangan yang tepat pada aspek bahasanya, mereka akan lebih mudah memahami ide-ide baru yang secara tidak langsung akan memperkaya wawasan serta meningkatkan kemampuan berpikir mereka.

Inilah alasan mengapa stimulasi bahasa yang diberikan sejak dini sangat penting bagi perkembangan kognitif anak (Purnamasari & Asri.,2019). Saat ini, terdapat banyak pilihan tayangan yang ditujukan untuk anak-anak, mulai dari yang bersifat hiburan hingga edukatif. Tayangan-tayangan ini disajikan dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak sehingga sangat cocok dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, khususnya bagi anak usia dini (Oktavia, 2021). Kemampuan keaksaraan pada anak mencakup pengenalan terhadap huruf, baik vokal maupun konsonan, serta kesadaran fonologis atau kemampuan mengenali bunyi. Ketika kemampuan ini diberikan rangsangan yang cukup, anak akan lebih mudah berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik cenderung lebih cepat dalam menyerap informasi dibandingkan mereka yang kurang mendapatkan stimulasi bahasa secara memadai (Oktavia.,2021).

Membaca sebagai proses visual berarti kegiatan memahami simbol-simbol tulisan dan mengubahnya menjadi bunyi. Dalam hal ini, anak-anak belajar mengenali huruf sebagai lambang dari bunyi melalui penglihatan. Oleh karena itu, membaca permulaan dapat dikatakan sebagai keterampilan yang cukup kompleks karena melibatkan kemampuan mengenal huruf, memahami simbol huruf, serta melafalkan atau mengucapkan bunyi huruf maupun kata. Menurut Muhsyanur (2019), terdapat lima jenis kegiatan membaca, yaitu: Membaca intensif, yaitu membaca dengan fokus dan penuh kesungguhan dalam jangka waktu yang cukup lama untuk memperoleh pemahaman yang maksimal Membaca kritis, yakni membaca dengan tujuan memahami isi bacaan secara mendalam sekaligus mengidentifikasi kesalahan dalam struktur kata atau kalimat.

Membaca cepat, yaitu membaca dalam waktu singkat untuk memperoleh informasi secara efisien tanpa harus membaca seluruh isi bacaan secara rinci. Membaca apresiatif dan estetis, yaitu membaca untuk menikmati dan menggali makna serta inti bacaan, terutama pada karya sastra atau bacaan bernilai seni. Membaca teknik, yaitu membaca dengan pendekatan sistematis untuk mencapai pemahaman secara efektif dan efisien.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian saya berfokus pada penggunaan video animasi yang efektif dalam membantu anak mengulang kalimat sederhana dan menyebutkan kata-kata yang telah dikenalnya. Penelitian ini juga mengungkapkan temuan baru berupa peningkatan kemampuan anak dalam menceritakan kembali alur cerita. Temuan ini belum dijelaskan dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, selain memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu, penelitian ini juga memberikan kontribusi tambahan dalam pengembangan literasi anak, khususnya dalam aspek kemampuan bernarasi dalam mengungkapkan pendapat yang ada di dalam video animasi tersebut. Lebih lanjut, peneliti juga menggali informasi terkait strategi yang telah diterapkan oleh guru dalam mengenalkan keaksaraan kepada anak. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, guru menyampaikan bahwa ada kondisi salah satu anak yang benar-benar harus diperhatikan, yaitu Shena. Secara fisik, Shena memiliki keterbatasan; untuk berjalan saja masih harus dipapah, dan dalam kegiatan menulis ia juga memerlukan bimbingan. Guru sudah mengenalkan kata-kata, namun kondisi tersebut masih dapat diatasi karena di kelas tersebut kata-kata yang sulit belum diperkenalkan. Guru masih menggunakan kata-kata yang mudah bagi anak. Dalam mengenalkan huruf, anak tersebut masih kurang mampu dan kurang fokus.

Oleh karena itu, guru menggunakan huruf vokal, yaitu a, i, u, e, dan o, serta memberikan stimulasi melalui nada atau lagu agar anak lebih mudah mengenal huruf. Guru juga mendekatkan anak yang membutuhkan pendampingan khusus dengan contoh gambar huruf K dan P sebagai latihan awal. Pendekatan khusus dilakukan menjelang waktu istirahat, ketika anak lebih tenang, sehingga materi yang akan dikenalkan dapat diterima dengan lebih baik. Guru juga menggunakan lagu untuk memberikan perumpamaan pada huruf B.

Selain itu, guru mengungkapkan bahwa faktor lingkungan rumah turut memengaruhi kemampuan berkomunikasi anak. Interaksi antara orang tua dan anak masih kurang karena penggunaan gawai yang berlebihan. Di dalam PAUD, kondisi anak juga beragam; ada yang sangat aktif dan senang berbicara, namun ada pula anak yang cenderung diam. Tantangan utama dalam mengajarkan bahasa adalah menjaga kefokusannya anak selama proses belajar. Oleh karena itu, PAUD Mutiara Bunda masih memerlukan upaya inovatif dan sistematis agar anak dapat lebih fokus dan percaya diri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

1. Anak masih mengalami kesulitan dalam pelafalan huruf.
2. Proses pembelajaran cenderung monoton/kurang bervariasi
3. Sekolah belum menggunakan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran keaksaraan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu pada kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun terhadap penggunaan media video animasi.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stimulasi video animasi terhadap meningkatnya kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak, antara lain:

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai literasi awal dan pemanfaatan media pembelajaran.

Temuan ini juga dapat menjadi dasar untuk memperkaya teori mengenai efektivitas media visual interaktif, seperti video animasi, dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Dengan mengintegrasikan media video animasi dalam pembelajaran, kepala sekolah berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Penggunaan media ini secara langsung dapat membantu meningkatkan capaian belajar anak, terutama dalam hal keaksaraan dasar seperti mengenal huruf, bunyi, dan kosakata sederhana.

2. Bagi pendidik PAUD

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan literasi. Penggunaan video animasi juga sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 4–5 tahun yang menyukai visual dan aktivitas interaktif.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan penggunaan media video animasi tidak hanya untuk PAUD, tetapi juga untuk TK dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan media video animasi dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga membantu anak dalam mengenal huruf, membaca, menulis, serta memahami kata-kata sederhana.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan bahasa anak

Perkembangan anak dapat dikenali sejak dini melalui bahasa awal, Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara menyeluruh adanya potensi keterlambatan atau ketidaksesuaian dalam tumbuh kembang anak. Dengan melakukan deteksi sejak awal, perbedaan pada tiap aspek perkembangan anak dapat segera diketahui sehingga memungkinkan dilakukannya stimulasi, tindakan pencegahan, intervensi, bahkan pengobatan apabila ditemukan gangguan perkembangan. Sesuai dengan tahapan pertumbuhan anak, pemantauan yang dilakukan secara dini sangat penting untuk mendeteksi adanya penyimpangan, baik dalam aspek perkembangan spiritual dan moral, motorik dan fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, hingga aspek seni. Deteksi dini secara menyeluruh membantu mengidentifikasi permasalahan dalam perkembangan anak, termasuk dalam ranah moral dan spiritual, agar dapat segera ditangani dengan tepat. Keberhasilan anak dalam memahami bahasa dapat dinilai melalui lima indikator utama, yaitu:

1. kemampuan mendengarkan ucapan orang lain, baik dalam bahasa ibu maupun bahasa asing.
2. mampu memahami dua perintah yang diberikan sekaligus; mengerti isi cerita yang dibacakan.
3. mengenal berbagai kosakata yang berkaitan dengan sifat atau karakter, seperti baik, nakal, pelit, pemberani, dan sebagainya.
4. mampu membedakan berbagai suara atau bunyi dalam bahasa Indonesia, termasuk kemiripan dalam pengucapan (Tahir dkk.,2019).

Kemampuan dasar anak dalam mengenali huruf juga menjadi bagian penting dalam perkembangan literasi. Anak usia dini umumnya mulai bisa memahami bentuk dan nama huruf dari A sampai Z, baik secara acak maupun berurutan. Selain itu, mereka juga mampu menyebutkan huruf yang ditunjukkan secara lisan dan mulai bisa menyalin atau menulis huruf sesuai perintah. Kemampuan dasar membaca pada anak usia 4 hingga 6 tahun dibagi menjadi lima tahap, yaitu: pertama, keterkaitan membaca dengan dunia fantasi; kedua, pembentukan konsep diri yang berperan penting dalam keterampilan menulis; ketiga, pemanfaatan bacaan ilmiah untuk mendorong minat baca dan menyelesaikan masalah; keempat, pengenalan pada berbagai jenis bahan bacaan; dan kelima, kemampuan membaca lancar secara mandiri (Uswatun dkk., 2022).

2.1.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi bahasa anak usia dini

1. Faktor Genetik

Sejak kelahiran, anak-anak telah membawa potensi untuk berbahasa yang sebagian besar berasal dari warisan genetik orang tua. Penelitian terhadap anak kembar di mana kembar identik berbagi seluruh genetik, sedangkan kembar fraternal hanya sepertiga atau kurang dari totalnya mengungkap bahwa jika perkembangan bahasa di antara kedua kelompok sangat serupa, maka pengaruh genetik menjadi sangat signifikan. Di samping itu, sering kali ditemukan bahwa anak-anak dengan anggota keluarga yang memiliki riwayat gangguan bahasa berisiko mengalami kendala serupa. Dengan demikian, faktor genetik tidak berdiri sendiri sebagai satu-satunya penyebab, tetapi menjadi fondasi biologis yang krusial dalam proses anak belajar berbicara dan memahami bahasa. Perkembangan bahasa pada tahap awal kehidupan anak sangat dipengaruhi oleh faktor genetik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemampuan dan tingkat perkembangan bahasa pada anak dapat diwariskan dari orang tuanya melalui faktor genetik (Yusuf.,2012).

Banyak studi telah dilakukan dengan menggunakan anak kembar identik dan fraternal untuk memahami sejauh mana pengaruh genetik terhadap kemampuan bahasa. Kembar fraternal, yang hanya memiliki sekitar 50% kesamaan genetik, dibandingkan dengan kembar identik yang berbagi 100% gen, digunakan untuk melihat perbedaan perkembangan bahasa. Jika hasil perkembangan bahasa keduanya menunjukkan kemiripan, maka dapat disimpulkan bahwa faktor genetik memiliki peran yang cukup besar (Jaarvis, 2021). Dalam banyak kasus, keterlambatan atau gangguan bahasa pada anak-anak juga berkaitan dengan faktor keturunan. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa gangguan dalam kemampuan berbicara, memahami, atau menyusun kalimat bisa jadi berasal dari latar belakang genetik. Anak-anak yang memiliki anggota keluarga dengan riwayat gangguan bahasa cenderung berisiko mengalami kesulitan yang sama (Kurniati & Nuryani.,2020).

2. Lingkungan Sosial

Kemampuan berbahasa anak tidak hanya berasal dari bakat bawaan semata, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, termasuk bagaimana orang tuanya, saudara, dan teman sebayanya berinteraksi dengannya setiap hari. Saat anak dibiasakan berada dalam suasana penuh komunikasi, di mana dialog, tanggapan, dan percakapan aktif terjadi, perkembangan bahasanya menjadi lebih cepat dan lancar. Karena itu, hadirnya lingkungan sosial yang hangat, komunikatif, dan responsif sangat penting untuk memperkaya kosakata anak, membantu penyusunan kalimat yang lebih kompleks, serta membangun keberanian anak untuk menggunakan bahasa.

Selain faktor genetik, perkembangan bahasa anak juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat ia tumbuh. Anak-anak memperoleh keterampilan berbahasa melalui interaksi sehari-hari dengan orang-orang terdekat, seperti orang tua, saudara kandung, dan teman sebaya. Lingkungan sosial yang kaya akan komunikasi verbal akan mendorong anak untuk lebih cepat memahami dan menggunakan bahasa. Jenis dan frekuensi percakapan yang terjadi di sekitar anak memainkan peran penting dalam memperkaya perbendaharaan kata dan struktur kalimat yang mereka pelajari.

Orang tua yang terlibat aktif dalam berkomunikasi, memberikan respons saat anak berbicara, serta menciptakan suasana dialog yang hangat dan mendukung akan sangat membantu perkembangan bahasa anak secara signifikan. Memberikan tanggapan yang tepat terhadap upaya komunikasi anak merupakan salah satu kunci dalam mendukung perkembangan kemampuan berbahasa mereka. Percakapan berkualitas yang mencakup penggunaan kosakata yang kaya, struktur kalimat yang beragam, serta aktivitas komunikasi seperti bercerita, memberi instruksi, dan berdiskusi dapat sangat membantu anak dalam memahami dan menggunakan bahasa dengan lebih baik (Usman.,2015).

3. Faktor Pendidikan Orang Tua

Tingkat pendidikan orang tua memiliki peranan krusial dalam kemampuan bahasa anak sejak masa dini. Latar belakang pendidikan ini tidak hanya menentukan bagaimana orang tua berinteraksi dan memberi stimulasi, tetapi juga memengaruhi sejauh mana mereka dapat mengakses bahan pembelajaran yang mendukung perkembangan bahasa anak. Dengan demikian, penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana tingkat pendidikan orang tua berdampak terhadap kualitas interaksi, stimulasi bahasa, dan lingkup literasi yang tersedia bagi anak. Tingkat pendidikan orang tua memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.

Cara orang tua berinteraksi, memberikan dorongan, dan menstimulasi kemampuan bahasa anak sering kali dipengaruhi oleh sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki, yang biasanya berkaitan langsung dengan latar belakang pendidikan mereka. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi umumnya memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya perkembangan bahasa dalam masa pertumbuhan anak. Mereka cenderung lebih aktif membangun interaksi yang kaya akan bahasa, menggunakan variasi kosakata yang luas, serta menyusun kalimat yang kompleks dalam berkomunikasi dengan anak.

Selain itu, mereka juga memiliki akses yang lebih besar terhadap berbagai sumber pembelajaran, seperti buku cerita, alat permainan edukatif, dan media literasi lainnya yang bermanfaat dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak.

Tak hanya itu, orang tua yang berpendidikan juga biasanya mampu memperkenalkan anak mereka pada berbagai bentuk bacaan dan kegiatan sosial yang mendukung perkembangan keterampilan komunikasi. Lingkungan seperti ini dapat menjadi fondasi yang kuat dalam membentuk kemampuan berbahasa anak secara menyeluruh (Sari.,2020).

2.2 Pengertian Keaksaraan Awal Anak Usia Dini

Teori *emergent literacy* yang dikembangkan oleh Marie Clay (1991) keaksaraan anak usia dini merupakan kemampuan awal yang dimiliki anak untuk mengenal, memahami, dan memanfaatkan simbol-simbol keaksaraan melalui kegiatan bermain serta interaksi yang bermakna dengan lingkungan sekitarnya. Keaksaraan pada anak usia dini juga merupakan tahap awal dalam menyiapkan kemampuan belajar yang tumbuh secara bertahap melalui aktivitas bermain dan interaksi bermakna dengan beragam media serta simbol. Tahap ini tidak menekankan pada pembelajaran membaca secara formal, melainkan pada pemberian pengalaman awal kepada anak dalam mengenal dan memahami bahasa tulis. Proses membaca sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa, sementara proses menulis lebih erat kaitannya dengan perkembangan keterampilan motorik. Bahasa memiliki peran penting sebagai alat utama komunikasi anak dalam menyampaikan kebutuhan maupun keinginannya (Fitria dkk.,2021). Perkembangan keterampilan berbahasa pada anak usia 4 sampai 6 tahun umumnya terlihat dari beberapa kemampuan, seperti yang diuraikan oleh Depdiknas (2007), yaitu:

1. menggunakan kata ganti “saya” saat berbicara atau berinteraksi.
2. memiliki kosakata yang bervariasi, meliputi kata kerja, kata sifat, kata benda, kata keterangan, dan kata penghubung.
3. menunjukkan pemahaman dan pengetahuan terhadap berbagai hal.
4. mampu mengungkapkan ide, emosi, dan tindakan dalam kalimat sederhana.
5. dapat membaca serta menginterpretasikan informasi melalui media gambar.

Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini tidak dimaknai sebagai kegiatan mengajarkan anak untuk membaca secara langsung, melainkan sebagai upaya membangun dasar atau kesiapan agar ketika tiba waktunya belajar membaca, anak sudah memiliki fondasi yang kuat. Pengembangan kemampuan ini menjadi alternatif yang membantu anak dalam berbicara, membaca, dan menulis (Fitri dkk., 2022). Teale dan Sulzby (dalam Pinto, 2017) menjelaskan bahwa anak mulai mengenal dan belajar tentang keaksaraan sebelum memasuki pendidikan formal. Pandangan ini kemudian dikenal sebagai literasi dini atau keaksaraan.

Sejalan dengan hal tersebut, Purnama (2019) menjelaskan bahwa keaksaraan bukanlah suatu mata pelajaran, melainkan bagian alami dari pengalaman bermain anak. Aktivitas tersebut terjadi ketika anak berinteraksi dengan bahan atau media yang sesuai, serta mendapatkan dukungan dari orang dewasa yang menghargai setiap upaya anak dalam mengeksplorasi huruf, tulisan, dan makna bacaan. Lebih lanjut, Menurut Neumann, Finger, dan Neumann (2017), keaksaraan dapat dipahami sebagai proses ketika anak belajar mengenali dan menggunakan berbagai tanda serta simbol untuk berkomunikasi melalui interaksi yang difasilitasi oleh media, alat, dan konteks sosial budaya di sekitarnya.

Kemampuan keaksaraan anak usia dini adalah pemahaman terhadap huruf, kata, tulisan, dan bacaan sebagai bagian dari perkembangan bahasa yang menjadi dasar penting bagi kemampuan keaksaraan dan aspek akademik lainnya di masa depan. Pencapaian kemampuan keaksaraan yang optimal pada pendidikan anak usia dini sangat bergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Listriani.,2021).

Pernyataan ini didukung oleh Snow, Burns, dan Griffin (1998) yang menjelaskan bahwa literasi awal tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga memahami bunyi bahasa serta menghubungkan tulisan dengan maknanya.

Selanjutnya, Sulzby dan Teale (1991) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf dan kata pada anak dapat tumbuh melalui aktivitas yang menyenangkan seperti lagu, permainan, serta lingkungan yang kaya akan berbagai bentuk tulisan. Dalam perkembangan anak usia dini sangat penting untuk menghadirkan suasana belajar yang penuh rasa ingin tahu dan menyenangkan. Tahapan tersebut meliputi: 1) Pengenalan huruf dan kata, anak mulai memahami bentuk dan nama huruf serta mengenali kata-kata sederhana yang sering ia temui sehari-hari melalui lagu, permainan, atau benda di sekitarnya, 2) Keterampilan dasar menulis, anak mengasah kemampuan motorik halus dengan mencoba meniru huruf atau mulai menuliskan namanya sendiri secara mandiri, 3) Pemahaman tulisan, anak mulai menunjukkan minat dan keingintahuan terhadap berbagai jenis tulisan, baik yang berasal dari buku, gambar, maupun media lainnya.

2.2.1 Keterampilan Membaca Anak Usia Dini

Membaca merupakan sebuah keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan menerima dan memahami informasi dalam bentuk tulisan aktivitas membaca mencakup sejumlah proses yang kompleks dan memerlukan berbagai keahlian. Proses ini melibatkan serangkaian langkah yang saling berkaitan, mulai dari mengenali huruf dan kata, mengaitkannya dengan bunyi dan makna, hingga menyimpulkan maksud dari teks yang dibaca. Secara umum, tahapan dalam kegiatan membaca mencakup:

1. pengenalan terhadap huruf.
2. pengenalan terhadap kata.
3. pengenalan terhadap kalimat.

Selain itu, tahap lanjutan adalah memahami wacana secara menyeluruh serta mengaitkannya dengan bunyi dan makna dari kata-kata yang digunakan. Sebelum anak diajarkan membaca secara formal, penting bagi mereka untuk memiliki kesiapan membaca. Kesiapan ini mencakup penguasaan kemampuan dasar yang menjadi fondasi utama dalam proses membaca dan menulis.

Tanpa dasar yang kuat, anak akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan literasi. Beberapa aspek penting dari kesiapan membaca meliputi:

1. Kemampuan membedakan bunyi

Anak-anak perlu dilatih untuk mengenali berbagai suara yang mereka dengar di lingkungan sekitar dan membedakannya satu sama lain. Penguasaan ini mencakup identifikasi bunyi huruf, khususnya bunyi konsonan awal dalam kata-kata sederhana, yang umumnya diajarkan sejak masa taman kanak-kanak.

2. Kemampuan membedakan secara visual

Anak juga harus mampu memahami benda-benda serta pengalaman sehari-hari melalui representasi visual, seperti gambar, foto, atau lukisan. Kemampuan ini membantu mereka mengembangkan pemahaman konseptual dan keterampilan pengenalan visual yang penting dalam proses membaca. Anak-anak yang mulai memasuki jenjang taman kanak-kanak perlu dibekali dengan kemampuan dasar, seperti mengenali warna-warna utama serta bentuk-bentuk geometri. Mereka juga perlu belajar mengelompokkan objek berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran. Selain itu, keterampilan berbahasa lisan yang sudah mereka miliki sejak awal perlu terus dikembangkan selama berada di lingkungan sekolah. Anak-anak umumnya telah memiliki kemampuan dasar berbicara dan mendengarkan, namun keterampilan ini perlu ditingkatkan agar mereka mampu memahami instruksi, mengingat informasi penting, mencatat gagasan utama, dan mengikuti arahan dengan baik (Dwi Astuti, 2017).

Kemampuan bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak dapat dicapai melalui pembelajaran yang terstruktur, seperti memperluas kosakata, melatih pemahaman dalam mendengarkan, mengasah keterampilan tata bahasa (sintaksis), serta menumbuhkan kesadaran akan unsur-unsur bahasa.

Pada masa awal pertumbuhan, anak-anak mulai beralih dari penggunaan frasa pendek menjadi kalimat yang lebih panjang, dari dua kata menjadi lima kata. Mereka mulai menyusun kalimat sederhana dan secara bertahap berkembang menjadi kalimat yang lebih kompleks.

Untuk mendukung perkembangan bahasa dan literasi, anak-anak membutuhkan berbagai kesempatan untuk mendengar dan menggunakan bahasa lisan yang lebih beragam dan kompleks. Terkadang, bahasa yang digunakan anak-anak terdengar tidak biasa atau bahkan aneh bagi orang dewasa. Namun, bagi anak-anak sendiri, cara mereka berbicara mencerminkan bagaimana mereka memahami dunia di sekitar mereka selama proses tumbuh kembang. Saat mereka mulai memasuki usia sekolah, terjadi peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata dan struktur tata bahasa (Uswatun dkk., 2022).

2.2.2 Pembelajaran Keaksaraan

Jerome Bruner dikenal sebagai tokoh yang mengembangkan teori pembelajaran kognitif yang disebut *Free Discovery Learning*. Menurut Bruner, proses belajar akan berlangsung lebih efektif dan inovatif apabila peserta didik diberikan ruang untuk mengeksplorasi sendiri berbagai konsep, teori, aturan, dan keterkaitannya dengan pengalaman hidup mereka (Rezania.,2022). Sementara itu, pembelajaran pra-keaksaraan merupakan tahapan awal yang dirancang untuk merangsang, membimbing, dan mendukung perkembangan anak melalui aktivitas bermain yang edukatif, aman, menyenangkan, serta sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka. Pendekatan ini tidak hanya mengandalkan kegiatan membaca buku cerita, tetapi juga melibatkan penggunaan alat permainan edukatif (APE) dan berbagai aktivitas bermain lain untuk mendukung proses perkembangan literasi anak secara optimal. Dalam penerapan model ini, kemampuan membaca dan menulis anak dapat ditingkatkan melalui berbagai strategi, antara lain:

1. Memperluas kosakata anak, pendidik dapat memanfaatkan alat permainan edukatif, seperti kartu bergambar, kartu kata, atau kartu huruf, untuk memperkaya kosakata anak secara menyenangkan.

2. Mengenalkan bahasa dalam konteks budaya lokal, anak-anak diperkenalkan pada buku cerita yang mengandung unsur budaya setempat. Buku-buku ini biasanya menggunakan bahasa daerah yang membantu memperkaya perbendaharaan kata sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada anak.
3. Menciptakan lingkungan yang mendukung, lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan dipenuhi dengan bahan bacaan serta alat permainan edukatif akan menumbuhkan minat anak terhadap literasi. Dalam pendekatan ini, pendidik tidak hanya berfokus pada penggunaan buku cerita yang relevan secara budaya, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan keterampilan berbahasa anak di sekolah (Dwi Astuti.,2017).

2.2.3 Lingkungan Keaksaraan

Untuk menciptakan suasana yang kaya akan literasi, terdapat beberapa komponen utama yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah ketersediaan berbagai jenis bahan bacaan. Tidak hanya buku, lingkungan belajar juga harus dilengkapi dengan beragam materi cetak yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, diperlukan pula berbagai jenis bahan tulis. Sebuah pusat aktivitas menulis yang menyeluruh perlu disediakan dengan materi-materi yang tersebar di seluruh area kelas agar anak-anak terdorong untuk mengekspresikan pemikiran mereka melalui tulisan (Fitria dkk., 2021).

Lingkungan yang mendukung literasi memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat anak-anak terhadap proses belajar. Hal ini tercermin dari meningkatnya rasa percaya diri mereka dalam membaca dan menulis. Persiapan untuk bisa membaca tidak datang dari luar, melainkan berasal dari dalam diri anak itu sendiri. Salah satu upaya untuk menumbuhkan kesiapan ini adalah melalui program membaca yang dirancang khusus untuk anak usia dini, serta melalui kegiatan menebalkan huruf sebagai latihan awal menulis. Melalui kegiatan membaca bersama, anak mulai membangun pemahaman yang lebih dalam. Ketertarikan anak terhadap aktivitas membaca dan menulis sangat berkaitan erat dengan keberhasilan mereka dalam hal literasi.

Terlebih bagi anak-anak yang lebih besar, minat tersebut sering kali dipengaruhi oleh aktivitas literasi yang mereka temui di lingkungan sekitar, yang juga tidak lepas dari faktor sosial ekonomi dan latar belakang pendidikan orang tua. Kemampuan membaca sejak usia dini merupakan fondasi penting dalam pencapaian akademik.

Anak mampu mengikuti arahan untuk menyusun kalimat sederhana dengan baik, menjelaskan makna dari kalimat sederhana yang telah dibuat, melafalkan huruf-huruf dasar dengan pengucapan yang jelas, membedakan antara kalimat perintah dan kalimat penjelasan, serta menirukan pelafalan huruf yang dicontohkan oleh guru. Anak juga menunjukkan respons positif dan pemahaman yang baik terhadap video pembelajaran yang ditampilkan. Anak-anak yang merasakan kecemasan saat belajar membaca cenderung mengalami hambatan dalam perkembangan prestasi mereka.

Lingkungan tempat anak dibesarkan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan literasi mereka. Faktor ini menjadi salah satu aspek kunci yang mendukung tumbuhnya kemampuan membaca. Pengalaman literasi yang diperoleh anak sejak usia dini, khususnya dalam lingkungan yang kaya akan stimulus literasi dan dikelola dengan baik, sangat menentukan kesiapan mereka dalam membaca. Dalam salah satu penelitian, istilah “aktivitas keluarga” merujuk pada berbagai kegiatan yang dilakukan bersama antara orang tua dan anak, seperti bermain dan membaca bersama (Uswatun dkk., 2022).

2.2.4 Aktivitas yang Mendorong Perkembangan Bahasa Anak Pra-Sekolah

Pada masa prasekolah, perkembangan kosakata anak mengalami lonjakan yang signifikan. Ketika anak berada dalam lingkungan yang kaya akan stimulasi bahasa, mereka akan lebih mudah menyerap berbagai kata baru beserta konteks penggunaannya. Peran orang tua, pengasuh, dan lingkungan pendidikan sangatlah krusial. Dengan terus mengenalkan anak pada beragam objek, situasi, cerita, serta pengalaman yang berbeda, mereka turut memperluas perbendaharaan kata yang dimiliki anak (Indah, 2017).

Dalam proses pembelajaran di usia prasekolah, terdapat empat jenis aktivitas utama yang dapat menunjang perkembangan keterampilan berbahasa anak (Henninger, 2013):

1. Interaksi sosial dan kerja sama antar anak

Kegiatan yang melibatkan kerja kelompok, seperti berdiskusi dan saling berbagi hasil karya, dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

2. Penggunaan teknologi komputer

Komputer dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu edukatif, terutama dalam permainan yang mengasah keterampilan membaca, menulis, menggambar, bermusik, dan aktivitas kreatif lainnya.

3. Pendampingan dari guru atau mentor

Aktivitas yang dirancang dan dipandu oleh guru, baik dalam kelompok besar maupun kecil, memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih berbicara serta menerima umpan balik secara langsung. Kelompok kecil dinilai lebih efektif karena memungkinkan interaksi yang lebih intensif (Fitria dkk., 2021). Selain ketiga aktivitas di atas, membaca buku bersama juga merupakan cara yang sangat efektif untuk menumbuhkan minat baca anak. Kegiatan ini tidak hanya dapat menjadi rutinitas dalam keluarga, tetapi juga berkaitan erat dengan perkembangan kognitif dan kemampuan bahasa sejak usia dini (Uswatun Hasanah., 2022).

2.2 Teori Konstruktivisme

Menurut Vygotsky dalam teori *scaffolding* konstruktivisme adalah pemberian bantuan secara bertahap kepada anak pada tahap awal pembelajaran. Bantuan tersebut kemudian dikurangi sedikit demi sedikit seiring meningkatnya kemampuan anak hingga akhirnya anak mampu menyelesaikan tugasnya secara mandiri. Bantuan yang diberikan guru dapat berupa arahan, petunjuk, dorongan, peringatan, maupun penyederhanaan masalah ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami sehingga siswa lebih percaya diri dan mampu belajar secara mandiri.

Dalam proses memecahkan masalah terdapat tiga kemungkinan yang dapat dicapai anak, yaitu siswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, anak berhasil menyelesaikan tugas dengan bantuan orang lain, dan anak belum berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam pembelajaran *scaffolding*, pemahaman dan pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial, percakapan, serta pengalaman belajar yang dialami anak.

Pada tahap awal pembelajaran, guru memberikan bantuan yang cukup banyak kepada anak agar mereka lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan tugas. Bantuan tersebut dilakukan secara bertahap, kemudian perlahan dikurangi ketika anak mulai mampu belajar secara mandiri. Dengan cara ini, anak diberi kesempatan untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar dalam proses belajarnya sendiri. Dukungan yang diberikan guru dapat berupa arahan, motivasi, pengingat, maupun penyederhanaan masalah ke bentuk yang lebih mudah dipahami sehingga anak dapat menyelesaikan tugas secara mandiri. perkembangan manusia terutama dipengaruhi oleh hubungan timbal balik antara aspek sosial, latar budaya dan karakteristik individu (Mamin.,2008).

2.4 Media pembelajaran

Cone of experience atau Kerucut Pengalaman, merupakan pengelompokan jenis-jenis pengalaman belajar menurut Edgar Dale kerangka ini disusun berdasarkan tingkat kekonkretan pengalaman belajar, dimulai dari pengalaman yang paling nyata dan langsung pada bagian dasar kerucut hingga pengalaman yang bersifat paling abstrak di bagian puncaknya. Dale membagi pengalaman belajar tersebut ke dalam sepuluh kategori, yaitu pengalaman langsung yang bertujuan, pengalaman hasil rekayasa, kegiatan partisipasi dramatis, demonstrasi, kunjungan lapangan, pameran, penggunaan film, media audio dan rekaman disertai gambar diam, simbol visual, serta simbol verbal (Dale.,E 1946).

Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari *medium*, yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan antara sumber informasi dengan penerima informasi.

Peran media dalam proses pembelajaran sangatlah krusial karena dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien. Apabila media dirancang secara tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, maka penggunaan media tersebut dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, jika media tidak dirancang secara matang dan tidak disesuaikan dengan tujuan, materi, maupun metode pembelajaran, maka proses belajar dapat menjadi tidak optimal. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik, baik pada tahap awal maupun dalam jangka panjang. Dulu, media pembelajaran sering kali hanya diidentikkan dengan alat bantu mengajar seperti guru, papan tulis, dan buku teks. Namun, dalam perkembangannya, media pembelajaran kini dipahami lebih luas sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan materi ajar. Media mencakup berbagai jenis representasi sensorik yang digunakan oleh indra, seperti penglihatan dan pendengaran, untuk merespons informasi pembelajaran. Contohnya adalah teks yang dicetak dalam buku, tulisan di papan tulis, serta media visual dinamis seperti video dan film (Yaumi.,2017).

2.4.1 Macam-Macam Media Pembelajaran

1. Media Cetak

Media cetak tetap menjadi sarana komunikasi yang efektif dalam dunia pendidikan. Keberadaannya memberikan kemudahan akses informasi tanpa ketergantungan pada teknologi digital, menjadikannya pilihan yang tepat bagi berbagai kalangan. Namun, meskipun memiliki banyak kelebihan, media cetak juga menghadirkan tantangan tersendiri, terutama bagi peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam membaca atau memahami materi. Oleh karena itu, penting untuk memahami karakteristik, manfaat, serta contoh-contoh media cetak yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media cetak merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja. Kelebihan dari media cetak antara lain kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, portabilitas, serta biaya produksi yang relatif rendah.

Namun, media ini juga memiliki tantangan tersendiri, terutama bagi peserta didik yang memiliki kesulitan membaca, lambat dalam memahami materi, atau memiliki latar belakang pengetahuan yang terbatas. Contoh media cetak meliputi buku ajar, modul pembelajaran, buku kerja (*workbook*), dan berbagai bentuk bahan tertulis lainnya.

2. Media Audio

Media audio memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan indera pendengaran peserta didik. Penggunaan media ini memberikan berbagai keuntungan, seperti biaya produksi yang relatif rendah, kemudahan akses, dan fleksibilitas dalam penggunaannya, baik secara individu maupun kelompok. Contoh media audio yang umum digunakan dalam pendidikan antara lain rekaman dalam format MP3, siaran radio, dan materi audio lainnya. Namun, penting untuk mempertimbangkan tantangan yang mungkin dihadapi, terutama bagi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mendengarkan atau memahami materi secara lisan. Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang berfokus pada stimulasi indera pendengaran siswa (Asyar.,2011). Penggunaan media ini menawarkan sejumlah kelebihan, antara lain harga yang relatif murah, mudah diakses, praktis digunakan, serta fleksibel karena dapat dimanfaatkan baik secara individu maupun kelompok. Beberapa contoh media audio yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah rekaman dalam format MP3, siaran radio, dan sejenisnya.

3. Media Visual

Media visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena memanfaatkan indera penglihatan peserta didik. Penggunaan media ini menawarkan berbagai keuntungan, seperti biaya produksi yang relatif rendah, kemudahan akses, dan fleksibilitas dalam penggunaannya, baik secara individu maupun kelompok. Contoh media visual yang umum digunakan dalam pendidikan antara lain gambar, grafik, diagram, dan slide presentasi. Namun, penting untuk mempertimbangkan tantangan yang mungkin dihadapi, terutama bagi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam memahami materi secara visual. Media visual dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu media visual nonproyeksi dan media visual proyeksi.

Media visual nonproyeksi mencakup materi visual yang tidak memerlukan alat proyeksi untuk ditampilkan, seperti foto, bagan, grafik, poster, dan kartun. Sementara itu, media visual proyeksi melibatkan penggunaan perangkat untuk menampilkan gambar, seperti kamera, proyektor OHP (*Overhead Projector*), slide, serta gambar digital.

4. Media Audio-Visual

Media audio-visual memiliki elemen suara dan gambar, memungkinkan peserta didik menerima informasi secara simultan melalui pendengaran dan penglihatan. Jenis media ini, seperti film atau video, efektif dalam menyajikan peristiwa atau situasi nyata yang dapat diamati langsung oleh siswa. Karena melibatkan dua saluran indera penglihatan dan pendengaran media audio-visual cenderung lebih disukai oleh siswa karena dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih menyeluruh. Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga memungkinkan peserta didik mendengar sekaligus melihat informasi secara bersamaan. Jenis media ini biasanya berbentuk film atau video, yang sangat efektif dalam menampilkan peristiwa atau situasi nyata. Karena menggabungkan dua saluran indera sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran, media audio-visual cenderung lebih disukai oleh siswa karena dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Hafiza dkk.,2024).

2.4.2 Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran seharusnya tidak dipandang sebagai elemen tambahan semata dalam proses belajar-mengajar. Sebaliknya, media memiliki fungsi strategis sebagai sarana pendukung yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merupakan bagian integral yang tidak bisa dipisahkan dari komponen lain dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaannya, media harus dirancang dan dipilih secara tepat, sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi materi, serta metode pengajaran yang digunakan. Kesesuaian ini penting untuk memastikan proses belajar berlangsung secara efektif dan efisien, serta mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal.

Media pembelajaran harus dirancang dan digunakan dengan mempertimbangkan kesesuaian antara materi ajar dan kemampuan siswa; media tidak boleh hanya dijadikan sebagai sarana hiburan semata. Penggunaannya sebaiknya tidak sekadar untuk menarik perhatian siswa atau dijadikan alat bermain. Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk mempercepat dan mempermudah proses pemahaman materi. Melalui media yang tepat, siswa dapat lebih cepat mengerti materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan mutu proses belajar, karena informasi yang disampaikan melalui media cenderung lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lebih lama, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan (Yaumi.,2017).

2.4.3 Pengertian Video Animasi

Video animasi yang diperkenalkan oleh Edgar Dale (1946) video animasi merupakan alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Penggunaan video animasi menciptakan suasana belajar yang nyaman serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran juga sejalan dengan konsep *edutainment*, yaitu pembelajaran yang menggabungkan unsur belajar dan hiburan agar anak lebih tertarik, aktif, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Video animasi juga merupakan gambar visual yang memadukan tampilan bergerak dengan unsur suara, sehingga dapat menyampaikan informasi, menggambarkan suatu proses, dan melatih keterampilan secara lebih menarik serta mudah dipahami oleh anak. media ini terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus dan motivasi belajar, serta membantu anak memahami materi melalui penyajian visual yang lebih jelas (Dale.,E 1946).

Video animasi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi menunjukkan langkah-langkah atau proses, melatih keterampilan, serta memengaruhi cara berpikir dan sikap penontonnya. Dengan menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan, video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik.

Hal ini memungkinkan anak tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan, tetapi juga melihat ilustrasi visual yang mendukung pemahaman mereka terhadap isi pembelajaran (Maharani.,2021). Video sebagai media pembelajaran sangat efektif untuk menyampaikan informasi melalui tampilan gambar bergerak yang menarik.

Keunggulan video semakin terasa dalam konteks pembelajaran jarak jauh, karena dapat diakses kapan saja secara daring, tanpa perlu interaksi langsung di ruang kelas. Siswa bisa menonton ulang materi yang diberikan oleh guru, sehingga lebih fleksibel dalam mengatur waktu belajar. Dalam video pembelajaran, materi kognitif disajikan secara menarik dan menyenangkan, yang dapat mendorong minat serta motivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias (Parlindungan.,2020).

Dalam konteks pembelajaran berbasis video animasi, media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan dan mentransfer informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat menerima materi dengan cara yang lebih efisien dan efektif (Minat dkk., 2023).

Media berfungsi sebagai salah satu sarana komunikasi yang digunakan masyarakat untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun pandangan agar dapat diterima oleh audiens yang dituju (Asnawati, 2023). Sementara itu, video animasi merupakan rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan, dengan perbedaan visual antar setiap frame dalam kurun waktu tertentu sehingga menciptakan kesan adanya pergerakan. Dalam konteks pembelajaran, terutama bahasa asing di kelas, video animasi sering kali dilengkapi dengan audio pendukung, seperti dialog atau efek suara lainnya, yang membuat materi lebih hidup. Penggunaan media ini kini menjadi salah satu inovasi dalam dunia pendidikan, karena dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan memperluas pemahaman mereka terhadap materi (Alek Kurniawan.,2015).

Tahapan tersebut meliputi: 1) Aspek Visual aspek visual berhubungan dengan tampilan gambar dan animasi yang ditampilkan dalam video, seperti pemilihan warna, bentuk ilustrasi, dan pergerakan visual, yang bertujuan untuk menarik perhatian serta membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan 2) Aspek Audio aspek audio mencakup penggunaan narasi, musik latar, dan efek suara yang berperan dalam memperjelas isi materi serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik 3) Struktur Konten Struktur konten berkaitan dengan cara penyusunan materi dalam video secara teratur dan logis sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengikuti alur materi.

2.4.4 Langkah-Langkah Penerapan Video Animasi

1. Peneliti menyiapkan berbagai perlengkapan dan media pembelajaran yang akan digunakan, seperti tempelan huruf magnet dan laptop.
2. Sebelum kegiatan inti dimulai, peneliti mengajak anak-anak untuk berbaris di halaman sekolah dan melakukan senam bersama. Setelah itu, anak-anak diarahkan masuk ke dalam kelas dan memulai kegiatan dengan berdoa bersama.
3. Selanjutnya, peneliti menjelaskan aturan dan tata tertib selama proses pembelajaran berlangsung, sesuai dengan kesepakatan kelas.
4. Anak-anak kemudian diajak untuk menyimak tayangan video animasi yang telah disiapkan.
5. Setelah menyimak, peneliti meminta anak-anak untuk menceritakan kembali isi cerita dari video animasi tersebut dengan maju ke depan kelas satu per satu.
6. Peneliti juga melaksanakan kegiatan demonstrasi dan sesi tanya jawab menggunakan gambar yang berkaitan dengan cerita dalam video animasi yang telah diputar.
7. Sebagai penutup, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan yang telah dilakukan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

2.4.5 Penerapan Video Animasi

1. Menyiapkan Media dan Lingkungan Pembelajaran

Pendidik mempersiapkan media pembelajaran berupa video animasi yang telah disesuaikan dengan tema dan tahap perkembangan peserta didik. Selain itu, perangkat pendukung, seperti laptop atau media penayang lainnya, juga dipastikan dalam kondisi baik dan siap digunakan.

2. Kegiatan Sebelum Menonton

Sebelum video diputar, anak-anak diajak untuk melakukan aktivitas pendahuluan, seperti bernyanyi, bergerak melalui senam ringan, atau berdiskusi singkat mengenai topik yang akan dipelajari. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian dan membangun ketertarikan mereka terhadap materi.

3. Menonton Video Animasi

Selama pemutaran video, anak-anak menonton secara bersama. Guru turut aktif mendampingi dengan memberikan stimulus, seperti mengajukan pertanyaan sederhana, meminta anak menirukan bunyi huruf, atau menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan isi video.

4. Kegiatan Setelah Menonton

Setelah video selesai ditayangkan, anak diajak untuk mengulang kembali cerita yang telah disimak. Kegiatan ini dapat dilengkapi dengan menjawab pertanyaan, mengucapkan kembali kata-kata dalam video, serta melakukan aktivitas lanjutan, seperti mewarnai, menebalkan huruf, atau mencocokkan kata dengan gambar.

5. Penilaian dan Refleksi

Guru melakukan evaluasi dengan mengamati keterlibatan anak dalam kegiatan, mencatat perkembangan kemampuan mereka dalam mengenali dan menyebutkan huruf atau kata, serta memberikan umpan balik atau penguatan sebagai bagian dari proses refleksi dan pembelajaran yang membangun.

2.4.6 Kelemahan dan keuntungan video

Penggunaan video dalam pembelajaran memiliki kelemahan, ada beberapa tantangan yang tak boleh diabaikan. Beberapa hambatan utama adalah video sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata dan tata bahasa, kecenderungan guru untuk terlalu fokus hanya pada aspek audio sehingga bagian visualisasi menjadi kurang jelas serta batasan yang dimiliki video dalam memperlihatkan objek secara mendalam dan komprehensif. Karena itu, sebelum video diterapkan secara luas sebagai media pembelajaran, penting untuk mengevaluasi dan memahami kendala-kendala tersebut agar hasil pembelajaran tetap optimal.

Kelemahan video animasi menurut Nurmelida (2024), media video yang banyak mengandalkan unsur audio, seperti suara dan bahasa, hanya akan efektif jika pendengarnya memiliki kemampuan memahami kosakata dan struktur bahasa yang baik. Penyampaian materi melalui media audio kadang membuat siswa terlalu terfokus pada aspek verbal, sehingga dapat mengurangi pemahaman terhadap konteks atau visualisasi materi secara keseluruhan. Media video juga belum mampu menampilkan detail objek secara menyeluruh atau mendalam, sehingga dalam beberapa kasus, informasi visual yang disampaikan bisa kurang akurat atau tidak cukup rinci. Penggunaan video dalam pembelajaran anak usia dini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Dengan menghadirkan materi melalui elemen visual dan audio yang menarik, video mampu menyampaikan informasi secara jelas dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan video juga memberikan variasi dalam metode pembelajaran, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Keuntungan media video menurut Nurmelida (2024), penggunaan video dalam proses belajar dapat membuat materi lebih mudah dipahami oleh anak, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton, karena guru tidak hanya menggunakan komunikasi lisan, tetapi juga memanfaatkan media visual. Hal ini membantu mengurangi rasa bosan pada siswa dan meringankan beban guru dalam menyampaikan materi, khususnya saat harus mengajar di banyak sesi. Anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga diajak untuk mengamati, mencoba, dan mempraktikkan secara langsung. Video sebagai media ajar mampu menarik perhatian siswa lebih baik, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

2.4.7 video animasi youtube

Salah satu media aplikasi, seperti *YouTube*, di zaman digital seperti sekarang menjadi pilihan tontonan bagi anak-anak, karena mereka bisa menentukan sendiri tayangan yang ingin mereka lihat. Pada periode ini, anak berada dalam masa perkembangan yang sangat rentan, di mana kemampuan bahasa berkembang secara cepat. Bahasa sendiri merupakan fondasi penting untuk memahami lingkungan sekitar, karena lewat bahasa, manusia dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi. Untuk memperkaya kosakata anak usia dini, dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Salah satu caranya adalah menciptakan suasana yang hangat dan penuh kegembiraan, mengajak anak menonton video animasi mengenal sopir” di aplikasi YouTube berdurasi dua menit, kemudian memberikan tugas kepada setiap anak untuk menceritakan kembali apa yang telah mereka saksikan. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya terdorong agar aktif menggunakan kata-kata baru, tetapi juga diharapkan membawa dampak positif bagi lingkungan sekitarnya dalam mendukung perkembangan bahasanya (Agustini dkk., 2024).



Gambar 1.1 Contoh konten animasi *youtube*

Menurut penelitian (Lay dkk., 2022), penggunaan video dari YouTube sebagai media pembelajaran secara tidak langsung mampu meningkatkan minat belajar anak, khususnya dalam proses pencarian ide dan materi, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan. Dengan demikian, teknologi yang tepat dalam pembelajaran bahasa anak usia dini bukan hanya menghadirkan stimulasi yang menarik, tetapi juga membantu anak belajar secara lebih efektif dan interaktif. Ketika video YouTube digunakan sebagai media pembelajaran, hal itu secara tak langsung mendorong minat belajar di kalangan siswa, karena membantu mereka menemukan ide dan materi secara lebih menyenangkan. Dengan demikian, penerapan teknologi yang sesuai dalam pembelajaran bahasa bagi anak usia dini tidak hanya memberikan rangsangan menarik, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

2.4.8 Modifikasi Video Animasi

Video animasi dikreasikan mengikuti zaman digital sekarang ini. Membuat video animasi untuk anak usia dini jadi jauh lebih mudah dan menarik karena aplikasi desain seperti *Canva* dan *CapCut*. Dengan durasi 1–2 menit, memanfaatkan kedua platform tersebut, peneliti dapat menyajikan konten kreatif, misalnya animasi huruf abjad yang dilengkapi suara, ilustrasi tentang pekerjaan guru, pedagang buah dan sopir yang menyesuaikan tema pembelajaran di kelas. Dengan media interaktif seperti ini, anak-anak tidak hanya dikenalkan pada huruf dan kosakata baru dengan cara menyenangkan, tetapi juga termotivasi untuk ikut aktif dan menggunakan teknologi sebagai alat belajar.

Menggunakan media animasi yang interaktif dan penuh gambar menarik membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Anak-anak tidak lagi hanya menerima informasi, melainkan dapat aktif memilih, mengeksplorasi, dan mengulang materi sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Berbagai penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan video serta media interaktif sejak usia dini mampu memperkuat kemampuan kognitif serta meningkatkan semangat belajar anak. Dengan begitu, penerapan teknologi seperti ini tidak hanya menjadi tren digital semata, tetapi juga merupakan strategi yang efektif untuk menanamkan dasar literasi, memperkaya kosakata, dan memupuk kreativitas berpikir sejak awal.

Perbedaan video animasi yang dibuat melalui aplikasi *Canva* dan *CapCut* memiliki berbagai keunggulan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, guru dapat membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan serta tahap perkembangan anak. Guru dapat menentukan sendiri gambar, warna, tulisan, efek suara, musik, dan animasi yang menarik agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh anak. Selain itu, isi video juga dapat disesuaikan dengan tema dan tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas sehingga materi yang diberikan menjadi lebih tepat sasaran dan menarik bagi anak.

Pembuatan video animasi secara mandiri juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Anak usia dini umumnya lebih mudah tertarik pada pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak, warna-warna cerah, serta suara yang menarik perhatian. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dari *Canva* dan *CapCut* mampu meningkatkan semangat, perhatian, dan motivasi anak selama proses belajar. Guru pun dapat mengatur durasi video agar tidak terlalu panjang sehingga sesuai dengan kemampuan konsentrasi anak usia dini. Video yang telah dibuat juga dapat diputar kembali sewaktu-waktu untuk membantu anak memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik.

Di sisi lain, video animasi yang berasal dari *YouTube* memang lebih mudah dan praktis digunakan karena sudah tersedia dan dapat langsung diakses. Guru hanya perlu memilih video yang sesuai dengan materi pembelajaran tanpa harus membuatnya sendiri. Cara ini tentu dapat menghemat waktu dalam menyiapkan media pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan video dari *YouTube* juga memiliki beberapa perbedaan. Tidak semua isi video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini karena video dibuat untuk berbagai tujuan dan kelompok usia yang berbeda. Selain itu, penggunaan bahasa, tampilan gambar, maupun durasi video terkadang kurang sesuai dengan karakteristik anak.



Gambar 1.2 Video animasi guru dan pedagang buah
Canva dan CapCut

2.4.9 Tujuan penggunaan media video dalam pembelajaran

Penggunaan media video dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk mendukung pencapaian tiga domain utama dalam pendidikan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu tujuannya, dalam ranah kognitif, adalah membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Video juga dapat merangsang gerakan serta memberikan pengalaman sensori melalui tampilan visual yang menyerupai gambar diam seperti pada foto atau film bingkai. Meskipun dari segi biaya tidak selalu efisien, video tetap menjadi alat yang efektif untuk memperlihatkan perilaku atau tindakan tertentu, khususnya dalam konteks interaksi antar manusia (Anderson.,1987). Selain itu, penggunaan video dalam pembelajaran bertujuan untuk menyederhanakan penyampaian informasi agar tidak terlalu bertumpu pada teks atau kata-kata yang kompleks.

Media ini juga dapat membantu mengatasi kendala waktu, tempat, serta keterbatasan indera baik dari pihak peserta didik maupun pengajar. Dengan penggunaan yang tepat dan bervariasi, video dapat menjadi alat bantu yang sangat efektif dalam proses pembelajaran (Farista dkk.,2018).

Pemanfaatan Media video dalam pembelajaran anak usia dini yaitu perumusan tujuan pembelajaran merupakan unsur utama dalam perencanaan kegiatan belajar. Tujuan yang dirumuskan dengan jelas akan membantu guru memperkirakan capaian perkembangan yang diharapkan setelah anak mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam merancang pembelajaran, pendidik perlu menentukan tujuan secara spesifik agar proses dan hasil belajar dapat berjalan sesuai harapan. Dalam perencanaan penggunaan media pembelajaran, guru juga perlu mengidentifikasi kebutuhan serta karakteristik peserta didik agar media yang digunakan benar-benar sesuai dengan kondisi anak. Materi Pembelajaran Materi atau bahan ajar yang diberikan kepada anak harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pendidikan anak usia dini, materi disusun berdasarkan tema mingguan yang bertujuan mempermudah anak dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungannya. Pembelajaran berbasis tema dirancang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, dan motorik.

Pemilihan tema disesuaikan dengan kebutuhan anak, peristiwa yang terjadi di sekitarnya, serta hal-hal yang menarik minat anak. Penyampaian materi melalui video tidak hanya berfokus pada penyampaian isi kurikulum, tetapi juga perlu memperhatikan unsur-unsur yang dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar anak. Kegiatan Pembelajaran Perencanaan kegiatan belajar bagi anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak. Kegiatan yang dirancang perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kemampuan mereka.

Media atau Sumber Belajar Media atau sumber belajar merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran. Media yang dipilih harus relevan dengan tema pembelajaran serta mampu memberikan pengalaman belajar yang sesuai bagi anak.

Selain itu, pendidik perlu mempertimbangkan sejauh mana media tersebut dapat mendukung proses belajar dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi perkembangan anak (Maymunah & Watini.,2021).

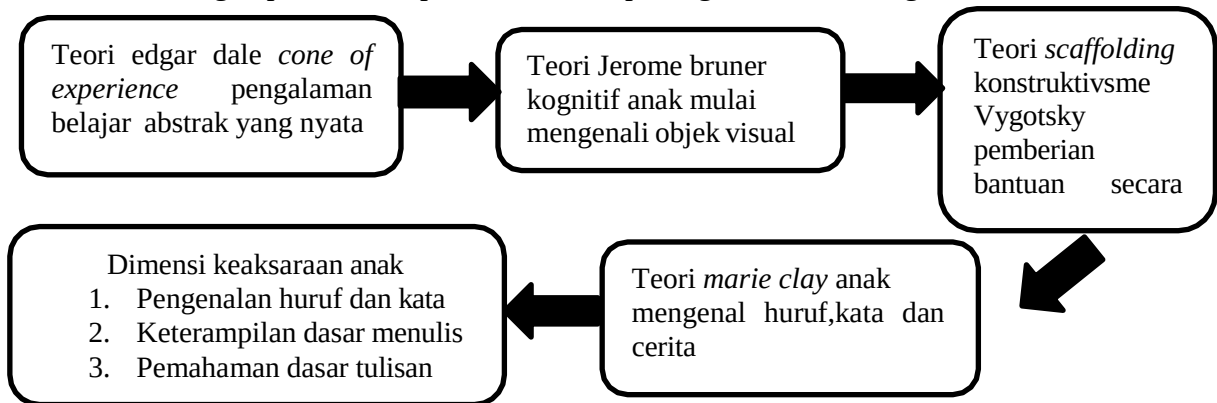
2.5 Kerangka pikir

Teori Edgar Dale *Cone of experience* atau kerucut pengalaman merupakan pengelompokan jenis-jenis pengalaman belajar menurut Edgar Dale kerangka ini disusun berdasarkan tingkat kekonkretan pengalaman belajar, dimulai dari pengalaman yang paling nyata dan langsung pada bagian dasar kerucut hingga pengalaman yang bersifat paling abstrak di bagian puncaknya. Dale membagi pengalaman belajar tersebut ke dalam sepuluh kategori, yaitu pengalaman langsung yang bertujuan, pengalaman hasil rekayasa, kegiatan partisipasi anak, pameran, penggunaan film, media audio dan rekaman disertai gambar diam, simbol visual, serta simbol verbal. Jerome Bruner, seorang pendidik perlu memberikan kesempatan bagi anak agar dapat menjadi individu yang mampu memecahkan masalah secara mandiri. Bruner mengembangkan teori pembelajaran kognitif yang dikenal dengan *Free Discovery Learning*, Ia berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih efektif dan mampu menciptakan pengalaman baru jika anak diberikan ruang untuk mengeksplorasi konsep, aturan, dan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan mereka.

Sementara itu, menurut Vygotsky *scaffolding* konstruktivisme adalah pemberian bantuan secara bertahap kepada anak pada tahap awal pembelajaran. Bantuan tersebut kemudian dikurangi sedikit demi sedikit seiring meningkatnya kemampuan anak hingga akhirnya anak mampu menyelesaikan tugasnya secara mandiri. Bantuan yang diberikan guru dapat berupa arahan, petunjuk, dorongan, peringatan, maupun penyederhanaan masalah ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami sehingga siswa lebih percaya diri dan mampu belajar secara mandiri.

Teori *emergent literacy* yang dikembangkan oleh Marie Clay (1991) menekankan bahwa kemampuan membaca dan menulis pada anak mulai terbentuk sejak usia dini melalui interaksi mereka dengan lingkungan yang kaya literasi. Anak-anak secara bersamaan mengenal huruf, kata, dan cerita, sambil secara bertahap mengembangkan kemampuan untuk mengatur dan memahami proses keaksaraan.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.3 Kerangka pikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang belum final terhadap rumusan masalah dari penelitian, yang dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

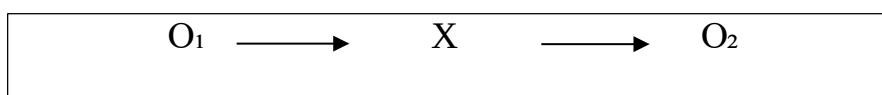
Ha: Terdapat pengaruh media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain *One Group Pretest-Posttest*. Studi ini menggunakan metode kuantitatif dan termasuk jenis penelitian kuasi eksperimen. Desain yang digunakan hanya melibatkan satu kelompok tanpa membandingkannya dengan kelompok lain yang sepadan. Pendekatan ini memungkinkan analisis hasil perlakuan secara lebih akurat karena ada perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Skema desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Menurut Ismail (2018), desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.4 *The One group Pretest-Posttest*

Keterangan :

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

a. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi:

1. Pembuatan surat permohonan izin untuk melakukan studi pendahuluan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian.
2. Pelaksanaan observasi awal di sekolah guna mengumpulkan data awal dan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Mutiara Bunda yang beralamat di Jl. Sitara Kaliasin 2, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, waktu pelaksanaan penelitian ini berada pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik PAUD Mutiara Bunda tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari satu kelas, yaitu kelas A, dengan total 15 anak.

Tabel 1. 1 Data peserta didik PAUD mutiara bunda

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1.	A1	15 Anak
2.	B1	16 Anak
3.	B2	17 Anak
4.	B3	14 Anak
5.	B4	15 Anak
6.	B5	16 Anak
Jumlah peserta didik		93 Anak

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah di PAUD Mutiara Bunda yang berjumlah 93 anak di kelas B1-B5 dengan menggunakan sampel 15 anak di kelas A1, Penelitian ini menggunakan teknik sampling di mana seluruh anggota populasi kelas A1 dijadikan sampel penelitian, total sampling adalah teknik pengumpulan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Teknik pengumpulan sampel di gunakan dalam penelitian apabila jumlah populasi di teliti kurang dari 100 sehingga seluruh populasi di jadikan sampel penelitian (Bossuyt dkk., 2018). Artinya total sampling merupakan Teknik pengambilan sampel yang mengambil dan semua anggota populasi di mana seluruh populasi menjadi sampel.

3.4 Variabel Penelitian

Kata "variabel" berasal dari bahasa Inggris *variable*, yang berarti sesuatu yang dapat berubah atau tidak tetap. Meskipun tidak berasal dari bahasa Indonesia asli, istilah ini telah diadopsi dan digunakan secara luas dalam konteks ilmiah di Indonesia. Variabel merujuk pada hal-hal yang mengalami perubahan dalam aspek tipe, kualitas, kuantitas, standar mutu, dan sebagainya. Suatu fenomena dikatakan sebagai variabel apabila menunjukkan adanya variasi atau perubahan di dalamnya. Dengan kata lain, hampir seluruh fenomena alam bisa dikategorikan sebagai variabel, tergantung pada sejauh mana perbedaan atau variasinya dapat diamati (Djjolong, 2014). Berdasarkan hubungan antar variabel, penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

3.5.1 Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau memberikan kontribusi terhadap variabel lainnya. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penggunaan video animasi.

3.5.2 Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau berubah sebagai akibat dari variabel bebas. Dalam konteks penelitian ini, variabel terikat (Y) adalah keaksaraan anak

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1 Variabel Metode Video Animasi

a. Definisi Konseptual

Video animasi merupakan alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Penggunaan video animasi menciptakan suasana belajar yang nyaman serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran juga sejalan dengan konsep *edutainment*, yaitu pembelajaran yang menggabungkan unsur belajar dan hiburan agar anak lebih tertarik, aktif, dan mudah memahami materi yang disampaikan.

b. Definisi Operasional

Video animasi merupakan gambar visual yang memadukan tampilan bergerak dengan unsur suara, sehingga dapat menyampaikan informasi, menggambarkan suatu proses, dan melatih keterampilan secara lebih menarik serta mudah dipahami oleh anak. media ini terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus dan motivasi belajar, serta membantu anak memahami materi melalui penyajian visual yang lebih jelas. Tahapan tersebut meliputi: 1) Aspek Visual, aspek visual berhubungan dengan tampilan gambar dan animasi yang ditampilkan dalam video, seperti pemilihan warna, bentuk ilustrasi, dan pergerakan visual, yang bertujuan untuk menarik perhatian serta membantu anak memahami materi yang disampaikan 2) Aspek Audio, aspek audio mencakup penggunaan narasi, musik latar, dan efek suara yang berperan dalam memperjelas isi materi serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik 3) Struktur Konten, Struktur konten berkaitan dengan cara penyusunan materi dalam video secara teratur dan logis sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengikuti alur materi.

3.5.2 Variabel Kemampuan Keaksaraan

a. Definisi Konseptual

Keaksaraan merupakan kemampuan awal yang dimiliki anak untuk mengenal, memahami keaksaraan serta pengenalan keaksaraan melalui kegiatan bermain serta interaksi yang bermakna dengan lingkungan sekitarnya. Keaksaraan tersebut tidak diarahkan pada penguasaan membaca secara formal, melainkan sebagai bentuk kesiapan anak dalam mengenal bahasa tulis yang tumbuh secara alami seiring dengan pengalaman belajar anak.

b. Definisi Operasional

Keaksaraan anak usia dini merupakan pemahaman terhadap huruf, kata, tulisan, dan bacaan sebagai bagian dari perkembangan bahasa yang menjadi dasar penting bagi kemampuan keaksaraan dan aspek akademik lainnya di masa depan. Pencapaian kemampuan keaksaraan yang optimal pada pendidikan anak usia dini sangat bergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Tahapan tersebut meliputi: 1) Pengenalan huruf dan kata, anak mulai memahami bentuk dan nama huruf serta mengenali kata-kata sederhana yang sering ia temui sehari-hari melalui lagu, permainan, atau benda di sekitarnya, 2) Keterampilan dasar menulis, anak mengasah kemampuan motorik halus dengan mencoba meniru huruf atau mulai menuliskan namanya sendiri secara mandiri, 3) Pemahaman tulisan, anak mulai menunjukkan minat dan keingintahuan terhadap berbagai jenis tulisan, baik yang berasal dari buku, gambar, maupun media lainnya.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengamati secara langsung aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yaitu pengamatan yang dilakukan berdasarkan panduan dan prosedur yang telah dirancang sebelumnya. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mencatat perilaku dan respons anak secara lebih sistematis dan akurat.

Dalam pelaksanaannya, observasi menggunakan lembar pengamatan yang dilengkapi rubrik penilaian sebagai acuan untuk memberikan skor terhadap aktivitas yang diamati. Lembar observasi ini telah melewati proses validasi oleh dosen ahli serta telah diuji coba di lapangan untuk memastikan keandalan dan kesesuaiannya.

3.6.2 Wawancara

Teknik ini mengacu pada proses tanya jawab yang dilakukan secara langsung antara peneliti dan responden melalui secara langsung. Wawancara dilaksanakan menggunakan format semi terstruktur, yaitu peneliti menyiapkan panduan pertanyaan inti namun tetap memberikan ruang untuk mengembangkan pertanyaan tambahan sesuai jawaban responden. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam sekaligus tetap menjaga fokus pada topik penelitian. Seluruh proses wawancara dilakukan secara daring untuk menghemat waktu dan memudahkan komunikasi dengan responden yang berada di lokasi berbeda. Dalam penelitian ini, wawancara dilaksanakan pada tanggal 20 agustus 2025.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam studi. Instrumen ini berfungsi untuk mengukur berbagai aspek yang menjadi fokus penelitian, seperti kemampuan, sikap, pengetahuan, atau perilaku subjek, tergantung pada tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes kemampuan literasi dasar dalam bentuk checklist, yang dirancang khusus untuk menilai keterampilan keaksaraan anak usia dini. Instrumen penilaian disusun dalam bentuk kisi-kisi yang digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan anak selama proses pembelajaran. Penilaian ini menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu: (1) belum berkembang, (2) mulai berkembang, (3) berkembang sesuai harapan, dan (4) berkembang sangat baik.

Tabel 1. 2 Kisi-kisi instrumen penilaian variable Y keaksaraan anak

Variabel	Dimensi	Indikator	Butir pernyataan
Keaksaraan anak (Y)	1.Pengenalan huruf dan kata	1. anak mampu memahami bentuk dan nama huruf	2,3,4
		2. anak mampu mengenali kata-kata sederhana yang ia temui sehari-hari	6,7,8
		3.anak mampu menunjuk kan lagu,permainan atau benda di sekitarnya	10,11,12,13
	2.Keterampilan dasar menulis	4.anak mampu mengasah keterampilan motorik halus dengan mencoba meniru huruf	14,16,17

	3. Pemahaman tulisan	5.anak mulai menunjukkan minat dan keingintahuan terhadap berbagai tulisan baik yang berasal dari buku,gambar, maupun media lainnya	18,19,20,21
--	----------------------	---	-------------

Sebelum membuat lembar observasi, peneliti mulai dengan merancang kerangka instrumen yang sesuai dengan indikator perkembangan bahasa anak. Kerangka ini akan menjadi pedoman dalam membuat daftar penilaian yang digunakan untuk mengamati perkembangan bahasa anak selama penelitian dilakukan.

Tabel 1. 3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keaksaraan Anak

Variabel	Dimensi	Indikator	Item pernyataan
Keaksaraan (Y)	1.Pengenalan huruf dan kata	1.anak mampu memahami bentuk dan nama huruf	1. anak mampu menunjukkan bunyi huruf acak yang diucapkan guru
			2.anak mampu mengucapkan kembali bunyi huruf abjad yang di berikan guru
			3.anak mampu membedakan huruf abjad yang diberikan guru
			4.anak mampu mengelompokkan huruf yang sama

		2.anak mampu mengenali kata-kata sederhana yang ia temui sehari-hari	5.anak mampu menyebutkan kata yang diperintahkan guru
			6.anak mampu menunjukkan kata yang di sebutkan guru
			7.anak mampu memberi contoh kata yang dijelaskan oleh guru
			8.anak mampu menyusun kata acak yang di contohkan guru
			9.anak mampu membaca kata yang dicontohkan guru
		3.anak mampu menunjukkan lagu, permainan atau benda di sekitarnya	10.anak mampu menyebutkan lagu yang diputar guru
			11.anak mampu melafalkan sebagian lagu yang dikenalnya
			12.anak mampu mengikuti gerakan

			sesuai lagu
			13.anak mampu menunjukkan permainan yang di minta guru
	2.Keterampilan dasar menulis	4.anak mampu mengasah keterampilan motorik halus dengan mencoba meniru huruf	14.anak mampu menuliskan Namanya sendiri
			15.anak mampu membuat kembali huruf acak yang diberikan guru
			16.anak mampu menunjukkan kata huruf yang diberikan guru
			17.anak mampu mengikuti huruf vokal yang diberikan guru
	3.pemahaman dasar tulisan	5.anak mulai menunjukkan minat dan keingintahuan terhadap berbagai tulisan baik yang berasal dari buku, gambar, maupun media lainnya	18.anak mampu mengelompokkan tulisan nama objek yang diberikan guru
			19.anak mampu mengurutkan tulisan dengan menebalkan huruf
			20.anak mampu

			mengulangi gambar sederhana yang sesuai tulisan guru
			21.anak mampu menceritakan kembali gambar yang diberikan guru

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang memang seharusnya diukur. Uji validitas ini dilakukan untuk dapat mengetahui bahwa tiap butir instrumen penelitian tersebut mampu menggambarkan isi dan dinyatakan teruji validitasnya. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan uji validitas dengan rumus *product moment*. Adapun dasar pertimbangan keputusan dalam uji validitas *product moment* sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dinyatakan valid
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dinyatakan tidak valid

Keterangan	Nomor Item	Jumlah
Valid	2,3,4,6,7,8,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21	17
Tidak Valid	1,5,9,15	4
Jumlah Keseluruhan		21

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS statistics*.

Uji reliabilitas dilakukan pada 15 responden dengan sampel terpakai yaitu pada anak kelas A1 Paud Mutiara Bunda di kaliasin 2,natar, lampung selatan.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data data merupakan metode dalam memproses data yang didapatkan untuk menjadi informasi, sehingga saat melakukan penelitian, peneliti perlu menganalisis data yang didapatkan tersebut agar mudah untuk dipahami

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan menggunakan rumus interval.

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 1.5 Rumus Interval

Keterangan:

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

i = Interval

3.10 Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah penerapan metode *show and tell* dengan analisis tes *Wilcoxon*. Tes *Wilcoxon* digunakan untuk mencari perbedaan mean sebelum dan sesudah perlakuan, karena subjek penelitian kurang dari 30 maka sebaran datanya dianggap tidak normal sehingga data yang diperoleh merupakan data ordinal. Tes *Wilcoxon* adalah uji non parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan terhadap sampel penelitian dengan bantuan *IBM SPSS statistics*.

Rumus uji *Wilcoxon* yaitu sebagai berikut :

$$Z = T - \frac{1}{4} n(n+1)$$

Gambar 1.6 Rumus Uji Wilcoxon

Keterangan:

Z = Uji *Wilcoxon*

T = Total selisih terkecil antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan

N = Jumlah data sampel

V.SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali huruf dan kata, meniru serta menuliskan simbol-simbol sederhana, hingga memahami isi atau makna dari tulisan yang diberikan selama proses pembelajaran. Media video animasi mampu menghadirkan perpaduan rangsangan visual dan audio yang menarik, sehingga membantu anak lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Di sisi lain, penggunaan video animasi juga berpengaruh terhadap meningkatnya keaktifan dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Anak terlihat lebih bersemangat, mampu mempertahankan fokus, serta menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Hal ini terlihat dari kemampuan keaksaraan seperti pengenalan huruf dan kata, keterampilan dasar menulis dan pemahaman tulisan peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek keterampilan dasar menulis serta pemahaman tulisan dan pada aspek pengenalan huruf dan kata juga mengalami peningkatan masih memerlukan stimulasi lebih lanjut. Dengan demikian, penerapan video animasi mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan serta menambah partisipasi aktif anak dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan anak.

5.2 Saran

1. Bagi pendidik PAUD

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan literasi. Penggunaan video animasi juga sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 4–5 tahun yang menyukai visual dan aktivitas interaktif.

2. Bagi Kepala Sekolah

Dengan mengintegrasikan media video animasi dalam pembelajaran, kepala sekolah berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Penggunaan media ini secara langsung dapat membantu meningkatkan capaian belajar anak, terutama dalam hal keaksaraan dasar seperti mengenal huruf, bunyi, dan kosakata sederhana.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan penggunaan media video animasi tidak hanya untuk PAUD, tetapi juga untuk TK dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan Media video animasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga membantu anak dalam mengenal huruf, membaca, menulis, serta memahami kata-kata sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., & Harianti, R. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Agustini, Setyorini Dwi, Siti Yuliana, and Hamliyah Hamliyah. "Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Video Cerita Rakyat dalam Media Sosial YouTube pada Anak Usia Dini di PAUD Aster 36." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara* 5.4 (2024): 4903-4911.
- Bossuyt, P., Louis, E., Mary, J. Y., Vermeire, S., & Bouhnik, Y. (2018). Partictical Research. In *Journal of Crohn's and Colitis* (Vol. 12, Issue 10).
- Clay, M. M. (1991). *Becoming literate: The construction of inner control*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Doby Putro Parlindungan, G. P. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Sd An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj*, 167-174.
- Dale, E. (1946) *Audio-visual methods in teaching*. New York: The Dryden Press.
- Depdiknas, (2007) *Model Pengembangan Kurikulum Keaksaraan Fungsional*.
- Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan " Pada Anak Usia Dini. 5(1), 36-49.
- Fitria, Nila, Zahrina Amelia, And Nadhifah Rahmadini Hidayat. (2021) "Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" Pada Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5.1 :(36-49).
- Farista, Rizal, And Ilham Ali. (2018) "Pengembangan Video Pembelajaran." *Pengembangan Video Pembelajaran* :1-6.
- Sumardi, E., Haryanto, H., Handayani, B. V., Rachmadaniar, R., & Rahayu, D. I. (2017). Pengembangan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita budaya lokal. *BPPAUD dan Dikmas NTB, Kemendikbud*.
- Kurniawan, Alek. (2015) "Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul." *Food And Nutrition Bulletin* 12.3
- Lenaini, I., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan. 6(1), 33-39.

- Listriani, A., Hapidin, & Sumadi, T. (2021). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591–598.
- Muhsyanur. (2019). Pengembangan Keterampilan Membaca. UniprimaPress.
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4120–4127.
- Mamin, R. (2008). Applying of Scaffolding Study Method on Main Subject of Unsure Periodic System. *Jurnal Chemica*, 10(2), 55–60.
- Nurcholimah (2008). Implementasi Program Pembelajaran Paud. Bandung: Upi.
- Nasution, R. H., Hapidin, H., & Fridani, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Ict Dan Minat Belajar Terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 733.
- Neumann, M. M., Finger, G., & Neumann, D. L. (2017). A Conceptual Framework for Emergent Digital Literacy. *Early Childhood Education Journal*, 45(4), 471–479. Pinto, G., Bigozzi, L., Vezzani, C., & Tarchi, C. (2017). E
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., Whiren, A. P., & Rupiper, M. L. (2013). Teaching young children: An introduction. Pearson.
- Henny, Henny. (2022) “Mengembangkan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Berbasis Media Pesisir Di Desa Boneatiro Barat.” *Jurnal Lentera Anak* 3.1 : 8-12.
- Hartono (2008) SPSS 16.0 Analisis Data Statistika dan Penelitian Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Ismail, F. (2018). Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial. Kencana.
- Tangse, Uswatun Hasanah Masra. (2022) “Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Pentingnya Lingkungan Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini.” *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains* 6.1
- T. Somantri. (2011) Melek Aksara Untuk Tigkat Dasar, Bandung : Pt. Indahjaya Adipratama.
- Tjoe, J. L. (2012). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rusdawati, Rusdawati, Dan Delfi Eliza. (2022) “Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun Untuk Belajar Dari Rumah.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.4: 3648-3658.
- Of, T. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (September), 86–100.
- Oktavia, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audiovisual. 4(1), 1–7.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.
- Peraturan Menteri Pendidikan, (2025) Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 10.
- Putri Ayu Maharani, E. N. (2021). Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Jce (Journal*

- Of Childhood Education), 5(1), 159-173.
- Purnamasari, B. N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan Pembelajaran Literasi Dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara, 1–8.
- Purnama, R. (2019). Meningkatkan Penguasaan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard di TK Para Bintang Kota Jambi Tahun Ajaran 2017-2018, 53(9), 1689–1699.
- Rahmawati, I. Y., Nurlianharkah, R., Hasanudin, C., & Fadlillah, M. (2021). Aktualisasi whole language sebagai pendekatan pembelajaran bahasa pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 49–60.
- U. M. (2021). Jpe (*Jurnal Pendidikan Edutama*) Tualisasi Whole Language. 8(2), 49–60.
- Snow, C. E., Burns, M. S., & Griffin, P. (1998). Preventing reading difficulties in young children. National Academy Press
- Sulzby, E., & Teale, W. (1991). Emergent literacy. In R. Barr et al. (Eds.), *Handbook of Reading Research*.
- Jaarvis, Matt. (2021). Psikologi Perkembangan-Kognitif: Seri Teori Psikologi. Nusamedia.
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2018). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media animasi. *Jurnal CERIA*, 1(1), 393–398
- Wirdasari, A., & Maesaroh, N. (2022). Penerapan Pembelajaran Kartu Huruf Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok Bermain Roja ' Ul Huda Sarolangun.