

Aplikasi *Secil* sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Siswa di Kelas Rendah

Rahmawati Mulyaningtyas¹, Dwi Ariyanti², Widya Dwi Susanti³

¹UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

²UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

³UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Email: r.mulyaningtyas@uinsatu.ac.id

Article History

Received: 9 November 2025

Revised: 24 November 2025

Accepted: 25 November 2025

Published: 16 Desember 2025

Keywords

Secil application; learning media; early reading and writing; gadget usage; lower grade students

Kata Kunci

aplikasi Secil; media pembelajaran; membaca dan menulis permulaan; penggunaan gawai; siswa kelas rendah

ABSTRACT

This research aims to describe the application of Secil as a medium for teaching beginning reading and writing to lower-grade students, including its content, features, advantages, disadvantages, and steps for use. The Secil application helps children learn to read and write while getting to know letters, numbers, shapes, colors, animals, fruits, food, and family members with visual guidance, pronunciation sounds, and star rewards. This research uses a descriptive qualitative method with a literature study approach (library research), which focuses on collecting, analyzing, and synthesizing various relevant written sources, such as scientific articles, research reports, books, and digital documents related to the Secil application and its implementation in early literacy learning. The research results indicate that the use of the Secil application can be utilized in early literacy learning. Children can associate letters or words with corresponding pictures and sounds. Additionally, interactive features such as puzzle assembly, size sorting, and color matching further strengthen the understanding of basic concepts. Thus, the Secil application can motivate students to learn basic reading and writing thru interactive exercises based on text, images, and audio. This application also makes it easier for teachers to present letter, syllable, and word materials step by step, making learning more effective and aligned with students' early literacy development.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan aplikasi Secil sebagai media pembelajaran membaca dan menulis permulaan bagi siswa kelas rendah, yang mencakup materi, fitur, kelebihan dan kekurangan, serta langkah penggunaannya. Aplikasi Secil membantu anak belajar membaca dan menulis sambil mengenal

Read

<https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/dialektika/article/view/12313>

Online:

Doi:

<https://doi.org/10.21154/dialektika.v2i2.12313>

huruf, angka, bentuk, warna, hewan, buah, makanan, dan anggota keluarga dengan panduan visual, suara pelafalan, serta hadiah bintang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (library research), yaitu penelitian yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan sintesis berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti artikel ilmiah, laporan penelitian, buku, serta dokumen digital terkait aplikasi Secil dan penerapannya dalam pembelajaran baca tulis permulaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Secil dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran baca tulis permulaan. Anak dapat mengaitkan huruf atau kata dengan gambar maupun bunyi yang sesuai. Selain itu, fitur interaktif seperti menyusun puzzle, mengurutkan ukuran, dan mencocokkan warna turut memperkuat pemahaman konsep dasar. Dengan demikian, aplikasi Secil dapat memotivasi siswa dalam belajar membaca dan menulis permulaan melalui latihan interaktif berbasis teks, gambar, dan audio. Aplikasi ini juga memudahkan guru menyajikan materi huruf, suku kata, dan kata secara bertahap sehingga pembelajaran lebih efektif dan sesuai perkembangan literasi awal siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat gawai menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, bukan hanya orang dewasa, tetapi anak-anak pun sudah terbiasa menggunakan berbagai perangkat digital seperti ponsel pintar dan tablet (Jasmine & Farah, 2023; Latifah, 2025; Ramelan, dkk. 2025). Pada era digital saat ini, anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi informasi sehingga hampir tidak dapat menghindar dari penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Gawai telah menjadi bagian dari aktivitas mereka, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan bermain. Sejak usia dini, anak-anak sudah akrab dengan layar ponsel, tablet, atau komputer untuk menonton video, bermain gim, hingga mengakses berbagai bentuk hiburan dan pembelajaran. Kondisi ini membuat interaksi anak dengan teknologi menjadi sesuatu yang wajar dan tidak terpisahkan dari rutinitas mereka. Akibatnya, gawai bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi bagian dari gaya hidup generasi masa kini.

Penggunaan gawai bagi anak-anak dapat memberikan dampak negatif maupun positif, tergantung pada tujuannya. Di satu sisi, penggunaan gawai membawa dampak negatif seperti risiko ketergantungan, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, dan menurunnya minat terhadap kegiatan membaca maupun bermain edukatif. Akses terhadap gawai tanpa pengawasan dapat membuat anak terpapar pada konten yang tidak sesuai usia, melemahkan kemampuan berpikir kritis, serta memengaruhi perkembangan emosional dan moral mereka. Hal ini ditegaskan oleh Windari, dkk. dalam penelitiannya bahwa perkembangan teknologi informasi, terutama dalam penggunaan gawai telah membawa dampak negatif bagi anak-anak. Anak dapat mengalami kecanduan dan terkena dampak negatif oleh gawai, sehingga perkembangan anak pun dapat terhambat (Windari, dkk., 2021). Selain anak menjadi kecanduan gawai, mereka bisa sulit fokus pada dunia nyata, kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, dan cenderung malas beraktivitas (Megiati, dkk., 2025). Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam membimbing anak agar mampu memanfaatkan gawai secara bijak dan seimbang.

Namun di sisi lain, gawai dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif, membantu anak memperoleh informasi dengan cepat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Melalui gawai, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan minat mereka, misalnya melalui aplikasi edukatif, video pembelajaran, atau permainan interaktif yang dirancang untuk merangsang daya pikir dan imajinasi. Penggunaan gawai juga memungkinkan mereka mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dari seluruh dunia secara cepat dan mudah, sehingga proses belajar tidak terbatas pada ruang kelas saja. Selain itu, penggunaan gawai secara tepat dapat melatih anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Senada dengan gagasan dari Yusnia, dkk. (2021) gawai dapat memberikan dampak positif bagi anak jika digunakan dengan pendampingan yang tepat. Melalui gawai, anak dapat belajar mengenal huruf, angka, dan hewan, mengembangkan kreativitas, serta mengekspresikan diri lewat bernyanyi, menggambar, atau bermain peran. Selain itu, gawai dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan membantu proses belajar membaca serta berhitung dengan cara yang menyenangkan.

Aktivitas membaca dan menulis berperan penting dalam membangun dasar kemampuan literasi anak. Kedua kegiatan ini tidak hanya berfungsi untuk mengenalkan huruf dan kata, tetapi juga melatih anak berpikir kritis, memahami informasi, serta mengekspresikan ide secara tertulis. Pembiasaan membaca dan menulis sejak dini membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa, memperluas wawasan, serta meningkatkan daya ingat dan konsentrasi. Menurut Budiman seperti dilansir oleh Sahal (2023) bahwa pengenalan literasi bagi anak dapat dimulai dari kebiasaan sederhana seperti membacakan buku cerita atau dongeng secara rutin, karena hal tersebut menjadi langkah awal mengenalkan anak pada dunia literasi. Ia menekankan pentingnya menumbuhkan budaya literasi untuk melatih kemampuan dasar membaca, menulis, dan bercerita. Selain itu, penanaman budaya literasi sejak dini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mempersiapkan anak memasuki dunia sekolah. Pengenalan literasi perlu dilakukan secara bertahap sesuai perkembangan anak, dengan dukungan aktif dari orang tua dan guru.

Belajar membaca dan menulis kini tidak lagi terbatas pada buku cetak, tetapi dapat dilakukan melalui gawai yang menyediakan berbagai aplikasi edukatif interaktif. Melalui gawai, anak-anak dapat mengenal huruf, suku kata, dan kata sekaligus berlatih menulis dengan cara yang menyenangkan melalui animasi, suara, dan permainan edukatif. Kegiatan ini membantu anak memahami bentuk huruf dan bunyinya sambil melatih keterampilan menulis secara bertahap. Dengan pendampingan guru atau orang tua, penggunaan gawai dapat menjadi media belajar yang efektif dan menarik untuk menumbuhkan minat baca-tulis, mengasah motorik halus, serta meningkatkan kemampuan literasi dasar sejak dini. Hal sama dikemukakan oleh Supriadi, dkk. (2025) bahwa di era digital, kegiatan membaca dapat dilakukan melalui gawai dengan bantuan aplikasi edukatif. Dengan bimbingan orang tua dan guru, gawai dapat menjadi sarana belajar yang menarik sekaligus menumbuhkan kemampuan literasi anak sejak dini. Fairuz, dkk. (2025) menambahkan penggunaan gawai secara bijak dapat membantu anak berlatih menulis dengan cara yang menarik dan interaktif. Melalui berbagai fitur digital, anak menjadi lebih kreatif, terampil, dan termotivasi untuk belajar menulis sesuai tahap perkembangannya.

Secil untuk belajar membaca dan menulis merupakan aplikasi edukatif yang membantu anak-anak dalam belajar mengenal dan membaca huruf-huruf alfabet a sampai z sekaligus menuliskannya dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini dirilis oleh perusahaan bernama Solite Kids. Aplikasi ini menyuguhkan berbagai gambar, animasi, suara dan warna-warna yang menarik. Aplikasi *Secil* menggunakan metode membaca tanpa mengeja. Hal itu dimaksudkan agar anak-anak dapat dengan cepat bisa membaca. Menurut (Fida, t.t.)

Aplikasi *Secil* untuk belajar membaca, yang juga dikenal sebagai aplikasi *Belajar Membaca Tanpa Mengeja*, merupakan bagian dari Serial Belajar Si Kecil (*Secil*), kumpulan aplikasi edukatif berbahasa Indonesia yang dikembangkan oleh PT Solite Kids International. Aplikasi ini ditujukan bagi anak usia 3 tahun lebih untuk membantu mereka belajar membaca huruf A–Z dan kata-kata dasar melalui konsep pembelajaran interaktif. Dengan metode tanpa mengeja serta dukungan permainan dan suara menarik, aplikasi ini dirancang agar proses belajar membaca menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak.

Sebuah penelitian pernah mengkaji tentang salah satu aplikasi dari Solite Kids *Secil* yang berfokus pada aktivitas belajar membaca. Menurut penelitian tersebut, aplikasi gim itu dirancang untuk membantu anak-anak belajar membaca dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi tersebut mudah dipasang di gawai, sehingga memudahkan anak belajar sambil bermain. Dengan tampilan yang menarik dan kreatif, *Secil* belajar membaca menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Yulita, dkk., 2023). Sementara itu, penelitian ini mengkaji aplikasi *Secil* produksi Solite Kids sebagai media digital untuk membaca dan menulis permulaan. Aplikasi ini membantu anak mengenal huruf, suku kata, dan kata sekaligus berlatih menulis huruf serta kata sederhana melalui panduan visual dan suara dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Aplikasi juga mudah diakses secara gratis melalui ponsel, sehingga memudahkan orang tua dan guru mendampingi belajar kapan saja. Selain itu, dapat meningkatkan minat baca-tulis, koordinasi tangan, dan dasar kemampuan literasi anak sejak dini.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan materi-materi dasar, kelebihan dan kekurangan, serta penggunaan aplikasi *Secil* untuk belajar membaca dan menulis di kelas rendah. Manfaat dari penelitian ini antara lain memberikan wawasan kepada guru maupun orang tua mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran membaca dan menulis pada anak, khususnya di kelas rendah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa terutama di era digital. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai bahan evaluasi terhadap penggunaan aplikasi *Secil* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan anak atau siswa di kelas rendah, serta mendorong pengembangan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan edukatif di masa mendatang.

Penelitian ini dilaksanakan dengan berlandaskan pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmadani & Muryanti (2023). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Secil* belajar membaca berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Selain itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh Firgiawan & Sukasih (2025). Penelitian tersebut berfokus pada perbandingan efektivitas antara media cetak *Big Book* dan aplikasi *Secil* belajar membaca dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian sebelumnya tersebut menjadi dasar konseptual sekaligus inspirasi untuk mengembangkan kajian tentang penggunaan aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis sebagai media pembelajaran berbasis *joyful learning*. Penelitian sebelumnya tersebut juga memberikan bukti empiris tentang efektivitas aplikasi *Secil* untuk belajar membaca, sedangkan penelitian kali ini memperluas kajian tersebut dengan menggambarkan penggunaan aplikasi *Secil* yang dikhususkan belajar membaca dan menulis bagi siswa di kelas rendah serta kaitannya dengan *joyful learning*.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada ruang lingkup dan sudut kajiannya. Penelitian ini tidak mengukur pengaruh atau efektivitas aplikasi *Secil* terhadap kemampuan membaca permulaan, tetapi mendeskripsikan secara mendalam materi dasar, fitur, kelebihan dan kekurangan, serta langkah penggunaan aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis pada siswa kelas rendah dalam kerangka pembelajaran berbasis *joyful learning*. Sementara itu penelitian ini penting dilakukan karena menyajikan gambaran yang

lebih lengkap dan mendalam tentang penggunaan aplikasi *Secil* untuk belajar membaca dan menulis permulaan sebagai media pembelajaran di kelas rendah. Penelitian ini menjabarkan tentang wujud materi, fitur, kelebihan dan kekurangan, serta langkah penggunaannya sehingga dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran membaca dan menulis permulaan yang lebih menarik dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan aplikasi *Secil* dalam pembelajaran baca tulis permulaan siswa kelas rendah. Jenis penelitian yang dipakai adalah studi kepustakaan (*library research*) yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan sintesis berbagai sumber tertulis—seperti artikel ilmiah, laporan penelitian, buku, dan dokumen digital—yang relevan dengan aplikasi *Secil* dan penerapannya dalam pembelajaran. Sari & Asmendri menyebutkan bahwa penelitian kepustakaan merupakan kegiatan mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan internet secara sistematis untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang diteliti (Sari & Asmendri, 2020).

Data penelitian berupa informasi konseptual dan empiris tentang materi, fitur, kelebihan, kekurangan, serta potensi pemanfaatan aplikasi *Secil* dalam pembelajaran. Sumber data diperoleh dari literatur primer (hasil penelitian, artikel ilmiah, publikasi akademik) dan sekunder (situs resmi, ulasan, dan panduan penggunaan aplikasi *Secil*). Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan studi literatur, kemudian diklasifikasikan berdasarkan aspek materi, fitur, dan bentuk pemanfaatannya dalam pembelajaran membaca dan menulis di kelas rendah. Analisis dilakukan dengan analisis isi untuk menemukan pola, persamaan, perbedaan, serta keterkaitan aplikasi *Secil* dengan tujuan pembelajaran baca tulis permulaan, lalu hasilnya disajikan secara naratif. Hal ini agar memberikan gambaran yang komprehensif mengenai aplikasi *Secil* dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar membaca maupun menulis yang interaktif dan menarik di kelas rendah.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh melalui validitas sumber dan triangulasi teori. Validitas sumber dilakukan dengan menggunakan literatur ilmiah yang kredibel, seperti jurnal bereputasi, buku akademik, serta situs resmi aplikasi *Secil*, dan memeriksa konsistensi informasi antarsumber. Triangulasi teori dilakukan dengan membandingkan hasil analisis dengan berbagai teori tentang literasi awal, media pembelajaran digital, dan pembelajaran baca-tulis di sekolah dasar sehingga temuan lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sebagaimana dijelaskan Nurfajriani, dkk. (2024) triangulasi teori memanfaatkan beberapa kerangka teori untuk menginterpretasikan kumpulan data yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi-Materi Dasar Aplikasi *Secil* Belajar Membaca dan Menulis

Menu Membaca

Aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis menawarkan 12 pilihan materi dasar yang adaptif untuk anak-anak, mencakup pengenalan huruf vokal, konsonan, hingga membaca kata dengan dukungan visual gambar dan suara yang menarik minat anak. Untuk mempermudah pemahaman, aplikasi ini menggunakan fitur perbedaan warna pada kata atau suku kata yang sedang dibaca secara berurutan. Selain itu, tersedia fitur interaktif yang memungkinkan anak menekan kata tertentu untuk mengulang pelafalannya, sehingga proses belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan masing-masing anak.

Membaca Semua Huruf (Vokal dan Konsonan)

Anak yang baru belajar membaca perlu terlebih dahulu dikenalkan huruf dan bunyinya sebagai bekal utama agar mampu membaca kata dan kalimat dengan baik (Purwati, 2021; Tsabitah & Arifin, 2023). Aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis menyediakan contoh pelafalan huruf yang jelas melalui suara setiap huruf yang muncul sehingga secara tidak langsung menerapkan metode fonik, yakni pengenalan huruf beserta bunyi yang kemudian dirangkai menjadi suku kata, kata, hingga kalimat. Fitur suara ini membantu anak lebih mudah mengingat dan menirukan huruf, memudahkan orang tua dan guru memantau serta membetulkan pelafalan, sedangkan materi bertanda bintang memungkinkan tampilan huruf secara bertahap dari satu per satu hingga beberapa huruf sekaligus sehingga anak dapat melihat bentuk semua huruf.

Pada aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis, huruf sudah dikelompokkan menjadi huruf vokal dan konsonan sehingga anak dapat memilih belajar pelafalan vokal atau konsonan terlebih dahulu. Hal ini sejalan dengan ketentuan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada lingkup perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, yaitu huruf vokal dan konsonan. Saat anak memilih menu huruf vokal, akan muncul huruf a, i, u, e, o dengan berbagai warna yang membantu mereka lebih mudah mengenali dan mengingatnya. Lalu setelah menguasai huruf vokal, anak dapat melanjutkan ke aksara konsonan. Liunokas, dkk. (2024) menyebutkan bahwa anak merupakan individu yang unik dengan karakteristik sesuai tahapan usianya, sehingga perkembangan cara berpikirnya berlangsung begitu pesat. Melalui fitur bermain mobil, anak dapat mengukur kemampuannya mengenal huruf vokal dan konsonan karena sistem akan merekap jawaban benar atau salah dan memberikan apresiasi berupa bintang. Wijati, dkk. (2024) menjelaskan bahwa pengenalan huruf vokal dan konsonan penting agar anak tidak sekadar belajar cara membaca dan menulis, tetapi juga memahami dan menerapkan keaksaraan awal sebagai tanda bahwa mereka mulai berproses menjadi aksarawan.

Membaca Suku Kata

Pada materi membaca satu suku kata, aplikasi ini menggunakan metode tanpa mengeja. Fitur aplikasi menyajikan pelafalan satu suku kata yang lengkap. Dimulai dari huruf konsonan “b” hingga konsonan “z”. Dalam pelafalan satu suku kata, aplikasi juga memberikan warna yang berbeda-beda pada setiap satu suku kata. Penggunaan warna yang berbeda dapat membantu untuk menyorot elemen yang penting dalam suatu ilustrasi, sehingga akan mengarahkan perhatian anak (Sutawijaya, 2024). Selain itu, anak-anak tidak mudah bosan melihat pergantian suku kata. Selain warna, pada materi ini juga terdapat gerakan. Ketika satu kata muncul setelah suara, maka selanjutnya akan ada gerakan. Materi satu suku kata ini juga memiliki kesamaan dengan materi pelafalan huruf, vokal, dan konsonan, yaitu adanya tanda bintang pada sisi kiri aplikasi. Saat anak ingin melihat lebih banyak satu suku kata, anak dapat langsung menekan tanda dua bintang.

Semakin bertambahnya pertumbuhan dan perkembangan, maka kemampuan anak juga akan bertambah. Setelah anak menguasai pembelajaran membaca satu suku kata belajar mengenal dan melafalkan huruf, anak akan melanjutkan belajar membaca suku kata. Pada pembelajaran dua suku kata ini, setiap satu kata memiliki dua warna berbeda. Warna yang disajikan di dalam aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis termasuk ke dalam warna cerah dan beragam. Warna cerah memberikan stimulus yang kuat kepada sistem saraf anak, menciptakan rasa ketertarikan, dan kegembiraan (Mourin, dkk., 2024). Perbedaan warna ini berfungsi untuk memudahkan anak untuk membedakan antara satu suku kata dengan suku kata yang lain. Selain itu, warna yang berbeda ini dapat membantu perkembangan syaraf

otak, kreativitas, dan daya ingat anak. Jadi anak akan lebih cepat memahami hal yang telah dipelajarinya.

Materi membaca suku kata pada aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis, hanya sampai tiga suku kata. Aplikasi mengajarkan pelafalan tiga suku kata dengan suara yang pelan dan mudah diikuti oleh anak-anak. Di dalam materi membaca tiga suku kata aplikasi juga menyajikan tiga warna yang berbeda. Namun, warna ini juga berlaku untuk kata-kata selanjutnya. Jadi, saat anak memperhatikan kata yang dibaca, ia akan mudah mengikutinya. Pemenggalan yang ada di setiap kata sudah sangat jelas. Hal ini akan menambah kosakata baru yang dimiliki oleh anak. Perkembangan kosakata yang dimiliki oleh anak-anak akan bermanfaat bagi tumbuh kembangnya. Kosakata yang berkembang dengan baik akan membantu anak untuk memahami situasi sekitar mereka, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memiliki komunikasi yang efektif (Mashumah, dkk., 2024). Dalam penggunaan media, orang tua atau guru perlu menemani selama proses belajar.

Membaca NG & NY dan Akhiran Konsonan

Pada materi ini, anak-anak diajari untuk membaca akhiran konsonan seperti “b”, “d”, “k” seperti pada kata “salad”, “murid”, “kapak”, dan lain sebagainya. Anak juga dilatih untuk membaca kata yang berakhiran “ng” seperti pada kata “barang”. Pengenalan cara membaca akhir konsonan dan bunyi “ng” & “ny” perlu untuk diajarkan kepada anak-anak. Semakin anak-anak bertambah usianya, maka kata dan kalimat yang didapat juga akan bertambah. Jika anak-anak telah belajar tentang cara membaca akhiran ketika mereka memperoleh kosakata baru mereka akan lebih mudah memahaminya. Penyajian akhiran pada aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis juga menarik. Huruf akhiran pada setiap kata memiliki warna yang berbeda, sehingga mempermudah anak dalam membaca akhiran dan mengingatnya. Selain warna, aplikasi ini juga menyediakan suara tentang cara membaca akhiran konsonan dan bunyi “ng” & “ny” sehingga anak-anak dapat mempraktikkannya dengan mudah. Salah satu cara anak memperoleh keterampilan berbahasa ialah dengan rangsangan pendengaran yang mereka terima (Mubarok, dkk., 2023). Anak-anak akan lebih mudah menghafalkan suatu bunyi atau mudah mengingat sesuatu karena rangsangan yang diterimanya juga kuat. Oleh karena itu, anak-anak perlu tetap belajar melafalkan bunyi akhiran secara kontinyu.

Membaca sesuai Tema Tertentu

Materi selanjutnya yang dapat dipelajari anak-anak dalam belajar membaca pada aplikasi *Secil*, yaitu berdasarkan tema tertentu. Tema yang digunakan antara lain membaca nama buah, hewan, warna, dan keluarga. Nama-nama buah yang ada di dalam aplikasi *Secil*, antara lain alpukat, anggur, apel, durian, jambu, jeruk, kelapa, lemon, mangga, manggis, melon, pisang, rambutan, dan semangka. Visual yang ditampilkan juga menarik, yaitu ada dua menu bintang di dalamnya. Bintang satu dapat menampilkan satu nama buah beserta gambarnya. Lalu, pada menu bintang dua anak-anak dapat belajar mengenai beberapa nama buah tanpa ada tambahan gambar. Visual gambar buah yang disajikan oleh aplikasi *Secil* akan memberikan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Desain gambar penuh warna dan jelas akan membantu anak-anak dalam mengingat dan melafalkan buah yang dipelajarinya. Buah-buah yang ada di aplikasi *Secil* juga termasuk pada buah yang biasa mereka temui di dalam kehidupan sehari-hari. Otak anak memiliki plastisitas yang tinggi untuk cepat menyerap informasi melalui interaksi, eksplorasi, dan rangsangan dari lingkungan sekitar (Irfani, dkk., 2025). Contoh objek yang terdapat dalam aplikasi *Secil* dapat menstimulasi otak anak-anak. Jadi, pembelajaran membaca dapat memberikan pengalaman yang baru dan kontekstual.

Di dalam aplikasi *Secil*, anak-anak juga akan diberikan pengalaman belajar membaca nama hewan. Bagi pembaca kelas rendah, membaca nama hewan sangat diperlukan. Dengan belajar nama-nama hewan anak-anak akan menambah pengetahuan dan wawasannya tentang hewan dan bentuknya. Nama-nama hewan yang ada di dalam aplikasi *Secil*, yaitu anjing, ayam, bebek, elang, gajah, hiu, jerapah, kelelawar kerbau, kucing, lebah, semut, unta, dan zebra. Hewan yang disajikan memang tidak semua akan mudah ditemui oleh anak-anak, tetapi jika mereka sudah belajar terlebih dahulu akan membantu mereka mengenali nama-nama hewan ketika mereka menemui hewan tersebut secara langsung. Hal ini juga disebut sebagai stimulasi. Stimulasi yang tepat akan membantu perkembangan kognitif anak dapat mencapai potensi terbaiknya (Irfani, dkk., 2025). Kognitif anak usia dini masih sangat peka dan mudah menangkap. Jadi mereka lebih mudah untuk menyerap materi yang mereka pelajari. Penyajian visual nama hewan juga sama dengan penyajian visual nama buah. Anak-anak akan mengetahui huruf dan cara melafalkannya serta gambar hewan tersebut.

Tidak hanya sebatas belajar membaca nama buah dan hewan saja, pada aplikasi *Secil* anak-anak akan diajarkan untuk mengenal dan melafalkan warna. Ada sembilan warna yang disajikan oleh aplikasi *Secil*, antara lain warna biru, cokelat, hijau, hitam, kuning, merah, jingga, putih, dan ungu. Dari sembilan warna yang disajikan oleh aplikasi *Secil*, ada tiga warna primer, yaitu merah, kuning dan biru. Kemampuan untuk mengenal dan membaca warna juga tidak kalah penting. Kemampuan mengenal warna dapat merangsang indra penglihatan anak usia dini untuk melihat objek-objek di lingkungan sekitarnya secara lebih peka (Mulyana, dkk., 2017). Objek sekitar anak juga dipenuhi dengan berbagai warna sehingga dengan belajar warna sedari dini akan membantu mereka lebih peka dan lebih tahu. Visualisasi dari sajian warna pada aplikasi *Secil* cenderung unik dan menarik. Ketika anak memilih untuk belajar membaca warna, mereka akan melihat warna dengan bentuk *cupcake* kecil yang memiliki ekspresi. Jadi anak-anak akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Materi terakhir yang dapat dipelajari oleh anak-anak pada aplikasi *Secil*, yaitu keluarga. Materi terakhir ini sangat penting untuk diketahui oleh anak karena keluarga akan mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Keluarga yang dikenalkan oleh aplikasi *Secil*, yaitu adik, ayah, ibu, kakak, paman, bibi, sepupu, kakek, dan nenek. Dengan memperkenalkan anggota keluarga dalam kegiatan belajar membaca, anak-anak akan lebih mudah untuk mengenal anggota keluarganya sendiri. Keluarga menjadi lingkungan pertama yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Lubis, dkk., 2021). Oleh karena itu, anak-anak tidak cukup jika hanya membaca dari aplikasi ini, tetapi mereka juga harus didukung oleh orang tua agar *output* yang didapatkan sesuai.

Menu Menulis

Dalam aplikasi *Secil*, menu Menulis menyediakan total sepuluh aktivitas, yaitu tujuh aktivitas gratis (menulis huruf besar, huruf kecil, huruf hijaiyah, angka, bentuk, nama hewan, dan nama buah) serta tiga aktivitas berbayar (menulis warna, keluarga, dan makanan) yang tetap dapat diakses setelah pengguna menonton iklan. Setiap aktivitas dilengkapi garis putus-putus, tanda panah, dan suara sebagai panduan anak dalam menulis huruf maupun kata, dengan variasi warna yang menarik perhatian. Jika anak berhasil menulis dengan tepat, akan muncul suara apresiasi seperti hebat yang membantu menambah semangat belajar. Menurut (Soraya, dkk. (2025) menulis merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar di kelas rendah.

Menulis Huruf

Menu menulis huruf dalam aplikasi *Secil* terdiri dari tiga yaitu menulis huruf besar, menulis huruf kecil, dan menulis huruf hijaiyah. Hal ini untuk melatih keterampilan motorik

halus anak melalui kegiatan menulis huruf secara digital. Saat anak mulai menulis, aplikasi menampilkan panduan berupa tanda panah atau garis putus-putus sebagai petunjuk arah goresan huruf. Selain itu, terdapat suara panduan yang menyebutkan huruf yang sedang ditulis untuk membantu anak mengenali bunyi dan bentuk huruf secara bersamaan. Setiap huruf ditulis dua kali agar anak terbiasa dan lebih terampil membentuk huruf dengan benar. Jika hasil tulisan tepat sesuai pola, aplikasi memberikan apresiasi berupa ucapan “Hebat!” atau animasi pujian yang memotivasi anak. Setelah itu, huruf yang telah selesai ditulis akan dilafalkan kembali sebagai penguatan pengenalan bunyi huruf. Dalam aktivitas menulis huruf besar dan kecil, setelah dilafalkan setiap huruf dikaitkan dengan benda atau gambar yang memiliki awalan huruf tersebut, misalnya huruf ‘a’ dengan air. Hal ini membantu anak mengenali hubungan antara huruf, bunyi, dan kata secara konkret. Sementara itu, pada menu huruf hijaiyah, anak tidak hanya menulis mengikuti pola, tetapi juga menyusun potongan garis seperti *puzzle* hingga membentuk huruf hijaiyah utuh. Pendekatan ini melatih koordinasi mata dan tangan sekaligus memperkenalkan huruf Arab dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Menulis Angka dan Bentuk

Menu Menulis Angka pada aplikasi *Secil* dirancang untuk melatih kemampuan anak dalam mengenal, menulis, dan memahami konsep bilangan melalui aktivitas interaktif. Dalam tahap awal, anak menulis angka mengikuti tanda panah sesuai panduan yang muncul di layar. Panduan ini membantu anak memahami arah dan urutan goresan angka dengan benar. Setiap angka ditulis sebanyak dua kali agar anak semakin terbiasa dan hasil tulisannya menjadi lebih rapi. Jika anak berhasil mengikuti pola dengan tepat, di pojok kanan atas akan muncul bintang sebagai tanda keberhasilan, kemudian angka yang dimaksud muncul secara utuh di layar.

Selanjutnya, aplikasi menampilkan benda-benda dengan jumlah sesuai angka yang telah ditulis, misalnya bawang merah atau tomat yang perlu diletakkan ke dalam mangkuk sebanyak angka tersebut. Setelah itu, terdengar suara pelafalan angka sebagai penguatan pengenalan angka dan konsep bilangan. Pada tahap berikutnya, anak diajak membandingkan jumlah objek antarmangkuk untuk menentukan apakah jumlahnya lebih dari, sama dengan, atau kurang dari, lalu memasang tanda perbandingan yang sesuai ($>$, $=$, $<$). Setelah semua tahap selesai dengan benar, anak memperoleh tiga bintang dan dapat melanjutkan ke angka berikutnya. Hal ini menjadikan proses belajar berhitung lebih menarik, terarah, dan bermakna.

Selanjutnya, menu Menulis Bentuk pada aplikasi *Secil* bertujuan untuk mengenalkan berbagai bentuk dasar sekaligus melatih kemampuan motorik halus dan daya ingat anak. Dalam tahap awal, anak menulis bentuk mengikuti panduan garis atau tanda panah sebanyak dua kali. Setiap kali berhasil mengikuti pola dengan benar, muncul bintang di setiap tahapannya sebagai bentuk apresiasi. Setelah kedua latihan selesai, bentuk akan muncul secara utuh disertai contoh objek dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki bentuk serupa, misalnya lingkaran dengan roda, persegi dengan buku, atau segitiga dengan pizza. Bersamaan dengan itu, aplikasi juga menampilkan nama bentuk dan nama objek tersebut, sehingga anak dapat mengenali hubungan antara bentuk geometris dan benda nyata.

Tahapan berikutnya adalah latihan mencocokkan bentuk, saat anak diminta memilih balon berisi bentuk yang sama dengan objek yang ditampilkan dengan cara menekan bentuk yang sesuai. Jika jawaban benar, bentuk tersebut akan hilang, sedangkan jika salah tetap muncul di layar. Aktivitas ini dilakukan sebanyak tiga kali dengan disajikan beberapa pilihan bentuk yang berbeda. Setelah itu, anak melanjutkan ke permainan membuka kartu bentuk dan objek yang sama—dimulai dari 2 kartu, kemudian meningkat menjadi 4 kartu, dan 6

kartu. Setiap keberhasilan mencocokkan kartu akan menghasilkan poin bintang, dan setelah anak memperoleh 5 poin bintang, ia dapat melanjutkan ke bentuk selanjutnya. Rangkaian kegiatan ini dirancang agar anak belajar mengenal bentuk secara menyenangkan, interaktif, dan bertahap. Levia, dkk. (2024) mengungkapkan bahwa penguatan keterampilan berbahasa perlu dilakukan secara bertahap, seiring dengan kemampuan dan usia anak.

Menulis sesuai Tema Tertentu

Menu Menulis Nama Hewan pada aplikasi *Secil* untuk melatih kemampuan anak dalam mengenal hewan, menulis huruf, serta memahami urutan angka secara interaktif. Pada tahap awal, anak akan melihat ilustrasi hewan yang masih samar, di sekeliling gambar tersebut terdapat titik-titik bernomor 1 hingga 10 (jumlah titik menyesuaikan ukuran hewan). Melalui instruksi suara, anak diminta menghubungkan titik-titik tersebut secara berurutan sesuai nomor yang ditampilkan. Setelah semua titik berhasil dihubungkan, gambar hewan akan muncul dengan jelas, diiringi suara yang melafalkan nama hewan tersebut, misalnya “ayam, bebek”. Selanjutnya, anak diminta menulis huruf awal dari nama hewan dengan mengikuti tanda panah yang menjadi panduan arah goresan, kemudian melanjutkan hingga membentuk kata lengkap seperti “ayam, bebek”. Panduan ini membantu anak mengenali bentuk huruf sekaligus melatih koordinasi tangan dan mata. Setelah berhasil menulis dengan benar, aplikasi memberikan apresiasi berupa suara atau animasi pujian, kemudian anak dapat melanjutkan ke hewan berikutnya. Melalui tahapan ini, anak belajar mengenal hewan, huruf, dan angka dalam satu rangkaian aktivitas yang menyenangkan.

Menu Menulis Nama Buah pada aplikasi *Secil* untuk melatih kemampuan menulis, mengenal kosakata, dan memahami konsep ukuran melalui kegiatan yang menarik dan bertahap. Pada tahap awal, anak mengikuti tanda panah sesuai arah goresan huruf hingga terbentuk kata nama buah tertentu, misalnya ‘apel’ atau ‘jeruk’. Jika tulisan anak sudah benar dan sesuai pola, akan muncul bintang sebagai tanda keberhasilan, kemudian gambar buah tampil jelas disertai nama tulisannya dan suara pelafalannya. Hal ini membantu anak mengenali hubungan antara tulisan, gambar, dan bunyi kata secara konkret. Tahapan berikutnya beralih pada aktivitas membandingkan ukuran buah. Anak diminta menyusun objek buah berukuran kecil dan besar ke dalam kotak—dimulai dari dua buah, kemudian meningkat menjadi tiga dan empat buah dengan ukuran berbeda yang harus diurutkan dari yang paling kecil hingga yang paling besar. Hal ini untuk menguatkan pemahaman konsep urutan. Selanjutnya, anak diminta membalik urutan ukuran, yaitu menyusun buah dari yang paling besar ke yang paling kecil dalam pola yang sama (dua, tiga, dan empat buah). Setelah menyelesaikan seluruh tahapan dengan benar, anak memperoleh bintang penghargaan dan dapat melanjutkan ke buah berikutnya.

Menu Menulis Warna pada aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis berfungsi untuk membantu anak mengenal berbagai warna sekaligus melatih kemampuan menulis dan membedakan tingkat kecerahan warna. Pada tahap awal, anak mengikuti tanda panah sesuai arah goresan huruf untuk menulis nama warna tertentu. Jika tulisan selesai dengan benar, akan muncul apresiasi berupa bintang, kemudian tampil gambar sebuah *cupcake* dengan warna sesuai kata yang ditulis, misalnya merah, biru, atau kuning. Bersamaan dengan itu, aplikasi menampilkan nama warna secara tertulis dan suara pelafalannya, sehingga anak dapat mengenali hubungan antara tulisan, warna, dan bunyinya. Setelah tahap menulis selesai, anak melanjutkan ke kegiatan mengurutkan warna dari yang paling gelap hingga yang paling terang. Aktivitas ini dilakukan sebanyak dua kali dengan bentuk berbeda, yaitu bentuk pagar dan bentuk bunga. Anak harus mengatur warna dengan tepat berdasarkan tingkat kecerahannya. Jika semua warna tersusun benar pada kedua bentuk, anak akan memperoleh tiga bintang sebagai penghargaan dan dapat melanjutkan ke warna berikutnya.

Menu Menulis Keluarga pada aplikasi *Secil* bertujuan untuk mengenalkan anak pada anggota keluarga sambil melatih keterampilan menulis dan berpikir logis melalui aktivitas interaktif. Pada tahap awal, anak mengikuti tanda panah sesuai arah goresan huruf untuk menulis nama salah satu anggota keluarga. Jika tulisan selesai dan benar, akan muncul satu bintang sebagai apresiasi, kemudian terdengar suara yang melafalkan nama anggota keluarga tersebut, misalnya *kakek*. Setelah itu, aplikasi menampilkan *puzzle* bergambar anggota keluarga yang dimaksud, seperti gambar kakek. Anak diminta menyusun potongan-potongan *puzzle* hingga membentuk gambar utuh. Ketika *puzzle* berhasil disusun dengan tepat, terdengar suara penegasan “Ini adalah kakek”, dan anak memperoleh bintang tambahan sebagai penghargaan. Setelah menyelesaikan satu anggota keluarga, anak dapat melanjutkan ke anggota keluarga berikutnya, seperti *nenek*, *ayah*, *ibu*, atau *adik*. Dengan tahapan ini, anak belajar menulis, mengenal anggota keluarga, serta mengasah kemampuan motorik dan kognitif melalui permainan.

Menu Menulis Makanan pada aplikasi *Secil* bukan hanya untuk membantu anak belajar menulis, tetapi juga mengenal kosakata makanan, serta memahami konsep jumlah. Pada tahap awal, anak mengikuti tanda panah untuk menuliskan kata “kue” yang di setiap huruf akan dilafalkan satu per satu hingga membentuk satu kata utuh. Setelah tulisan selesai dan benar, anak akan memperoleh bintang pertama sebagai tanda keberhasilan. Selanjutnya, aplikasi menampilkan gambar makanan yang dimaksud, yaitu kue, disertai nama tulisannya dan suara pelafalannya, lalu anak mendapat bintang kedua. Pada tahap berikutnya, muncul gambar dua jenis makanan di sisi kanan layar, dan anak diminta menarik atau menyeret makanan tersebut ke dalam kotak sesuai jumlah angka yang ditampilkan, misalnya angka 1, 3, atau 4. Anak harus menyesuaikan jumlah dan jenis makanan dengan angka yang diminta. Jika jawabannya benar, akan muncul bintang ketiga sebagai apresiasi, dan anak dapat melanjutkan ke jenis makanan berikutnya. Kegiatan ini membantu anak mengembangkan keterampilan menulis, mengenal benda di sekitar, serta memahami konsep angka dan jumlah secara visual dan kontekstual. Aini, dkk. (2024) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan media merupakan salah satu upaya guru dalam memaksimalkan target pembelajaran. Upaya ini untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya.

Fitur Bermain pada Aplikasi *Secil* Belajar Membaca dan Menulis

Melengkapi Nama Buah

Permainan dalam aplikasi *Secil* bertujuan untuk mengasah kemampuan anak-anak dalam melengkapi kata yang belum tersusun sempurna. Anak-anak akan belajar menyusun kata dengan meletakkan posisinya yang benar. Dalam permainan ini anak-anak akan disuguhkan sebuah gambar buah dengan nama buah yang masih rumpang. Aplikasi hanya mengisi beberapa huruf saja dan selanjutnya anak-anak bertugas menarik huruf ke dalam kotak kosong yang tersedia. Ketika anak menarik huruf yang salah di dalam kotak, maka akan ditolak secara otomatis dan huruf tidak dapat diletakkan. Saat anak menarik satu per satu huruf, aplikasi akan menyebutkan huruf yang ditarik tersebut. Setelah anak berhasil menyusun kata, aplikasi akan menyebutkan buah yang dimaksud. Di samping kiri, juga terdapat kotak poin untuk mengetahui berapa jawaban yang sudah terjawab benar. Setiap huruf diberi nilai sebanyak 5 poin. Di bagian pojok kanan atas, terdapat durasi waktu permainan. Setiap babak memiliki durasi waktu 2 menit. Jika anak tidak dapat menyelesaikan permainan dalam waktu 2 menit maka permainan akan berhenti dan bisa dimulai ulang. Dengan permainan ini anak tidak hanya mengetahui terkait huruf saja, tetapi juga mengetahui nama dari gambar-gambar buah tersebut.

Mencari Huruf Vokal

Permainan mencari huruf vokal dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman anak-anak terkait dengan aksara. Fadhillah, dkk. (2025) menyebutkan bahwa kunci awal dari pandainya seseorang membaca adalah dengan mengenal aksara. Di dalam permainan akan disediakan sebuah mobil yang harus dikendalikan. Cara bermainnya yaitu, anak mencari gelembung huruf vokal dengan cara menabrakkan mobil pada gelembung yang berisi huruf vokal. Di samping kanan bawah ada tombol atas dan bawah untuk mengarahkan mobil dalam memilih pilihan jawaban. Ketika anak menabrak sebuah huruf, maka aplikasi akan mengeluarkan suara huruf yang ditabrak. Di samping kiri atas ada kotak yang menilai jawaban dari anak. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan satu poin pada kotak jawaban benar, sedangkan setiap jawaban yang salah juga akan mendapatkan satu poin pada kotak jawaban salah. Ketika permainan sudah berakhir, maka secara otomatis permainan akan menjumlahkan poin yang diperoleh. Setelah itu, aplikasi akan memberikan apresiasi dengan perolehan bintang sebanyak tiga buah bintang. Jika jawaban salah lebih banyak, maka perolehan bintang lebih sedikit. Permainan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan anak mengenai penguasaan huruf vokal dengan cara yang interaktif. Anggraeni, dkk. (2023) juga menyebutkan bahwa penggunaan media audio visual interaktif dalam proses belajar membaca anak dapat membuat anak lebih aktif, tertarik, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.

Menghubungkan Kata dan Gambar Benda

Dalam permainan menghubungkan kata dan gambar, anak tidak hanya akan belajar tentang kata saja, tetapi juga nama benda sekaligus. Melalui penggunaan gambar sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar membaca permulaan akan membantu anak dalam membayangkan atau menghubungkan tulisan dengan objek nyata dalam imajinasinya sehingga konsep benda yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Farida, dkk., 2025). Cara memainkan permainan ini yaitu dengan menghubungkan kata-kata yang ada di sebelah kiri menuju gambar benda yang sesuai di sebelah kanan. Anak-anak harus menekan bagian bulat di samping kata menuju gambar benda untuk menyesuaikan jawaban. Nantinya akan muncul sebuah tali yang berfungsi menghubungkan kata dengan gambar. Jika jawaban salah, maka tali tidak akan terhubung. Setiap satu tampilan soal terdapat tiga kata dan tiga gambar. Kata dan gambar pada permainan ini begitu beragam. Setelah selesai menggabungkan kata dengan gambar, aplikasi mengeluarkan suara untuk membaca kata tersebut dan anak dapat mengikutinya. Hal ini bermanfaat belajar pelafalan dalam kegiatan belajar membaca pemula.

Menyusun Kata sesuai Gambar

Permainan ini mengasah konsentrasi anak terhadap gambar yang ada. Selain itu, permainan ini mengukur seberapa banyak anak menguasai sebuah kata. Cara memainkan permainan menyusun kata sesuai gambar yaitu dengan menarik huruf ke atas dan menyusun hurufnya secara urut menuju kotak kosong sehingga menjadi sebuah kata yang tepat. Soal berupa gambar terletak di sisi kanan atas. Sebelum menjawab, anak-anak harus melihat gambar terlebih dahulu. Jika anak-anak sudah mengetahui dan memahaminya, maka mereka akan mudah untuk menjawabnya. Ketika selesai menjawab, aplikasi akan memberikan apresiasi berupa bintang. Jika nilai memenuhi kriteria, maka anak akan mendapatkan tiga bintang.

Puzzle Kata dan Benda

Puzzle kata ini bermanfaat bagi anak karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir untuk menyusun suku kata menjadi kata sesuai objek yang ditampilkan. Hal ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis. Menurut Iftirosy, dkk. berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan fakta dan alasan yang objektif, bukan berdasarkan asumsi atau perasaan semata (Iftirosy, dkk., 2025). Cara memainkan *puzzle* kata, yaitu dengan menarik dan memasangkan potongan suku kata di sebelah kanan menuju potongan *puzzle* di sebelah kiri dengan tepat agar membentuk kata yang benar. Kata yang disusun tersebut disesuaikan dengan gambar yang disajikan di sebelah kiri. Uniknya, saat anak menekan potongan *puzzle* di sebelah kanan, suku kata yang ditekan akan mengeluarkan suara. Hal ini akan membantu belajar anak membaca potongan suku kata. Setelah anak benar memasang suku katanya, aplikasi juga akan mengeluarkan suara untuk menyuarakan *puzzle* kata yang telah disusun. Dalam satu menu terdapat tiga buah soal. Di setiap selesai menjawab tiga soal, aplikasi secara otomatis mengganti soal selanjutnya.

Sementara itu, cara menyusun *puzzle* benda akan ditampilkan dua objek yang berbeda dan suku kata acak. Anak diminta untuk memasang suku kata acak tersebut ke kotak bawah masing-masing gambar objek, sehingga bisa tersusun nama dari objek tersebut. Setiap siswa memilih suku kata akan terdengar suara yang melafalkan suku kata tersebut. Jika nama objek sesuai, suara tersebut juga akan melafalkan nama objek tersebut. Durasi permainan *puzzle* ini sekitar 2 menit. Dengan durasi 2 menit pada setiap sesi, permainan menuntut anak untuk lebih fokus agar dapat memilih dan menyusun kata dengan benar. Setyani & Ismah (2018) menyebutkan pemusatan perhatian dalam kegiatan belajar memungkinkan anak untuk lebih menyerap dan memahami informasi yang didapat.

Cari Kata

Dalam permainan ini akan disuguhkan empat kata di pojok kanan atas. Pemain diminta mencari kata dari sekumpulan huruf acak yang disajikan. Pemain dapat menariknya secara horizontal maupun vertikal. Kotak kata yang dipilih secara tepat akan otomatis berubah warna. Jika kata sudah ditemukan dalam deretan huruf acak, maka kata yang ditentukan akan dicoret satu per satu. Pemain akan diberikan waktu 2 menit pada setiap sesi permainan. Setiap jawaban benar akan mendapat 1 poin, begitu pula dengan jawaban yang salah. Pada akhir permainan akan dijumlahkan perolehan nilai pemain. Berdasarkan nilai-nilai yang diperoleh tersebut pengguna akan mendapatkan 1 hingga 3 bintang sesuai dengan tingkat kemahirannya dalam bermain. Namun fitur bermain cari kata ini hanya dapat diakses secara VIP. Pengguna bisa membeli versi pro maupun menonton iklan terlebih dahulu sekitar beberapa detik agar dapat memainkannya. Permainan *cari kata* ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis, analisis pola, dan pemecahan masalah ketika anak harus menemukan kata secara horizontal atau vertikal dalam kotak kata.

Tebak Kata

Permainan tebak kata juga masuk ke dalam fitur VIP yang hanya dapat diakses jika pengguna berlangganan atau menonton iklan terlebih dahulu. Dalam permainan ini akan ditampilkan visual berupa pemandangan laut. Selanjutnya akan muncul 3 kata yang harus dipilih oleh pemain, sesuai dengan suara yang muncul. Jika pemain memilih kata yang benar maka akan muncul notifikasi "benar, hebat, bagus, luar biasa, pintar", sebaliknya jika pemain memilih kata yang salah maka akan muncul notifikasi "ooo, coba lagi, " yang menggambarkan kesalahan. Durasi yang diberikan pada setiap sesi permainannya yaitu 4 menit. Setiap jawaban benar akan mendapat 1 poin, begitu pula dengan jawaban yang salah.

Pada akhir permainan akan dijumlahkan perolehan nilai pemain. Berdasarkan nilai-nilai yang diperoleh tersebut pengguna akan mendapatkan 1 hingga 3 bintang sesuai dengan tingkat kemahirannya dalam bermain. Permainan *tebak kata* tersebut mampu melatih anak dalam mengenali kata berdasarkan suara yang didengar dan memilih kata berdasarkan visual yang muncul, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman bahasa dan pendengaran.

Membuat Kata

Dalam permainan ini akan disajikan gelembung-gelembung suku kata yang terus beterbangan. Pemain bisa memilih gelembung-gelembung suku kata yang sesuai untuk melengkapi kata-kata benda yang muncul. Dalam satu sesi permainan akan ditampilkan 12 kata rumpang yang harus dilengkapi. Jika pemain memilih gelembung yang salah, gelembung tersebut akan meletus dan pemain bisa memilih gelembung lain hingga menemukan kosakata yang tepat. Pada akhir permainan, pemain juga akan diberikan 1 hingga 3 bintang, sesuai dengan tingkat kemahirannya dalam bermain. Konsep pemberian bintang sesuai tingkat kemahiran tersebut juga mampu memberi umpan balik positif yang memotivasi anak untuk terus berlatih dan merasa percaya diri terhadap kemampuan berbahasanya.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Secil* Belajar Membaca dan Menulis

Aplikasi Belajar *Secil* belajar membaca dan menulis memiliki keunggulan sebagai berikut. 1) Aplikasi *Secil* dapat diunduh secara gratis tanpa biaya apa pun. 2) Tidak memakan banyak ruang penyimpanan. Aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis hanya memerlukan ruang penyimpanan \pm 60 Mb saja. 3) Tidak membutuhkan *login* ketika baru mengunduh aplikasi. Ketika selesai mengunduh, orang tua atau guru dapat langsung menggunakan aplikasi ini untuk anak atau siswa. 4) Tampilan dalam aplikasi cukup menarik karena disajikan berbagai ilustrasi gambar, warna, dan bentuk yang menarik. 5) Aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis juga dilengkapi dengan suara. Suara yang disajikan memiliki beberapa variasi. Jadi anak-anak akan mudah untuk membedakan dan melafalkannya. Hal ini dapat membantu orang tua dan guru dalam mengenalkan pelafalan huruf maupun kata yang ada di aplikasi tersebut.

Berikutnya, 6) terdapat dua fitur menarik, yaitu belajar dan bermain. Dua hal ini sangat dibutuhkan anak-anak. Ketika anak sudah bosan belajar atau ingin mengaplikasikan hal yang telah dipelajari, mereka dapat mencoba fitur bermain. Dalam fitur bermain juga ada banyak permainan yang dapat dicoba. Mereka dapat mengukur kemampuan mereka ketika bermain. Melalui adanya pemberian nilai berupa bintang dalam permainan akan membantu anak dalam mengukur kemampuan membaca mereka. 7) Dapat diakses saat daring maupun luring. Ketika koneksi internet sedang tidak stabil, anak-anak tetap dapat mengaksesnya meskipun dalam keadaan *offline*. Mulyaningtyas & Khasanah (2021) menjelaskan bahwa setiap media memiliki kelebihan maupun kekurangan. Hal ini bisa menjadi pertimbangan bagi guru dalam menggunakan jenis media tertentu sehingga bisa dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran sesuai target yang ditentukan.

Kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis, yaitu 1) adanya iklan ketika digunakan saat daring. Kemunculan iklan ini mungkin akan menjadi distraksi dan membuat anak merasa kurang nyaman menggunakan aplikasi tersebut. 2) Tidak ada bahan bacaan panjang. Di dalam aplikasi *Secil* ini hanya fokus mengajarkan anak-anak membaca kata bukan kalimat. Jadi tidak ada bahan bacaan yang disediakan. 3) Kurang beragamnya kata yang disediakan di dalam fitur bermain. Ada salah satu fitur bermain yang menyajikan kata dan gambar secara berulang. Jadi, kata yang terdapat dalam fitur bermain kurang beragam. 4) Beberapa fitur hanya dapat diakses jika berlangganan *pro*. Dalam fitur materi terdapat menu membaca nama buah, membaca nama warna, membaca nama hewan,

membaca nama keluarga, menulis warna, menulis keluarga, dan menulis makanan yang hanya dapat diakses jika pengguna telah berlangganan atau harus melihat iklan lebih dulu selama beberapa detik.

Penggunaan Aplikasi *Secil* Belajar Membaca dan Menulis dalam Pembelajaran di Kelas Rendah

Penggunaan aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis dalam pembelajaran di kelas rendah merupakan salah satu inovasi pembelajaran literasi yang menggabungkan teknologi digital dengan pendekatan belajar yang menyenangkan atau saat ini disebut dengan *joyful learning*. Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar, terutama di kelas awal, dalam menguasai kemampuan dasar membaca melalui tampilan interaktif, animasi menarik, serta latihan-latihan yang bertahap sesuai dengan kemampuan anak. Seperti yang dikemukakan oleh (Rahma & Hidayah, 2022; Rudjiono dkk., 2021; Utami, 2019) bahwa *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan memiliki hubungan erat dengan penggunaan media pembelajaran. Media yang menarik—seperti gambar, video, permainan edukatif, atau alat peraga—dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi. Jadi, penggunaan media yang tepat membantu mewujudkan prinsip *joyful learning* di dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media dan sumber belajar akan berjalan dengan baik, dengan persiapan yang matang melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut, dengan melibatkan guru dan siswa di setiap tahapnya (Mulyanta, 2022). Agar pemanfaatan *Secil* belajar membaca dan menulis sebagai sebuah media dapat berjalan secara maksimal, penggunaan aplikasi itu perlu melalui empat tahapan yang terencana. Tahapan tersebut mulai dari pengenalan aplikasi kepada siswa, eksplorasi fitur secara terbimbing, latihan membaca dan menulis memanfaatkan aplikasi, hingga tahap refleksi dan penguatan. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, proses belajar membaca dan menulis dapat menjadi lebih terarah, menyenangkan, dan sesuai dengan kemampuan anak. Sementara itu, menurut Amelia (2023) *joyful learning* dengan memanfaatkan media dilakukan melalui tahapan antara lain persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penutup.

Pengenalan Aplikasi pada Siswa

Tahap pengenalan aplikasi pada siswa merupakan langkah awal yang sangat penting sebelum siswa benar-benar menggunakannya dalam kegiatan belajar. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator utama yang memperkenalkan aplikasi secara menyeluruh agar siswa memahami manfaat dan cara penggunaannya. Tahap ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang aplikasi yang akan digunakan, alasan aplikasi tersebut penting dalam proses belajar, dan cara mengoperasikannya dengan benar. Melalui penjelasan yang jelas dari guru, siswa diharapkan dapat mengenali aplikasi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Hal itu sesuai dengan gagasan dari Suliastini (2020) dalam aktivitas pengabdianya yaitu kegiatan awal dilakukan dengan mengenalkan aplikasi yang akan digunakan. Kemudian siswa diminta untuk menonton video panduan pendaftaran akun hingga bisa membuat akun dalam aplikasi.

Tahap pengenalan aplikasi pada siswa dimulai dengan memperkenalkan nama dan manfaat aplikasi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru menjelaskan tujuan penggunaannya agar siswa memahami bahwa aplikasi tersebut dapat membantu mereka

belajar dengan lebih mudah dan menarik. Pada tahap ini, guru juga dapat menampilkan contoh tampilan aplikasi melalui proyektor, layar ponsel atau *smartboard*, sekaligus menunjukkan fitur-fitur dasar, seperti cara masuk, menu utama, dan langkah-langkah awal penggunaannya. Kegiatan ini bertujuan membangun rasa ingin tahu dan antusiasme siswa terhadap media belajar digital yang akan mereka gunakan. Sejalan dengan penjelasan Abdillah (2022) tentang tahap persiapan dalam *joyful learning* yaitu guru dapat mendorong atau membangkitkan rasa ingin tahu serta minat siswa terhadap proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media tertentu.

Eksplorasi Fitur secara Terbimbing

Tahap eksplorasi fitur secara terbimbing merupakan kegiatan saat guru membimbing siswa untuk mengenal dan mencoba berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis. Pada tahap ini, guru menjelaskan fungsi dari setiap menu atau ikon yang ada, seperti menu belajar huruf, suku kata, hingga kata. Penjelasan diberikan secara perlahan sambil menunjukkan langsung cara menggunakannya agar siswa dapat memahami dengan mudah. Guru juga memberikan contoh sederhana, misalnya dengan mengajak siswa menekan tombol tertentu dan menirukan suara yang muncul dari aplikasi. Kegiatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya tahu cara menggunakan aplikasi, tetapi juga memahami manfaat dari setiap fiturnya.

Langkah-langkah eksplorasi dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pengenalan fungsi tombol dan menu utama, kemudian siswa mencoba fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi. Guru memantau dan memberikan bimbingan ketika siswa mencoba fitur seperti belajar membaca maupun menulis huruf, suku kata, dan kata. Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan. Manfaat utama dari tahap ini adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi awal, mengenal simbol dan suara huruf, melatih konsentrasi, dan mengasah motorik halus melalui interaksi langsung dengan media digital. Seperti yang dikemukakan oleh Rezza (2024) bahwa aplikasi edukatif memang ditujukan untuk anak, tetapi pendampingan orang tua atau guru tetap penting agar anak memahami dan memanfaatkannya dengan optimal.

Latihan Membaca dan Menulis Memanfaatkan Aplikasi

Tahapan latihan membaca dengan memanfaatkan aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis diawali dengan kegiatan pengenalan huruf dan suku kata. Guru menuntun siswa membuka fitur belajar huruf pada aplikasi, kemudian anak diminta menirukan suara huruf yang muncul untuk melatih pengucapan dan pengenalan bunyi. Setelah itu, anak berlatih menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana dengan bimbingan guru. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca kata yang ditampilkan dalam bentuk interaktif dan disertai gambar agar anak lebih mudah memahami maknanya. Tahapan ini membantu anak meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui latihan visual dan auditif yang menarik. Senada dengan gagasan Mulyaningtyas (2020) bahwa membaca permulaan dengan memanfaatkan media tertentu dapat membantu dan memudahkan anak dalam belajar membaca.

Tahapan latihan menulis dilakukan setelah anak mengenal huruf dan kata. Guru mengarahkan siswa membuka fitur menulis pada aplikasi, lalu anak meniru bentuk huruf dengan mengikuti garis bantu di layar. Setelah pengenalan bentuk huruf, anak berlatih menulis suku kata dan kata yang telah dibaca sebelumnya. Guru memantau hasil tulisan anak di layar dan memberikan umpan balik langsung, misalnya memperbaiki arah goresan atau ukuran huruf. Kegiatan ditutup dengan latihan menulis kalimat sederhana yang diambil dari kata pada aplikasi, sehingga terjadi penguatan antara kemampuan membaca dan menulis secara terpadu.

Refleksi dan Penguatan

Tahap refleksi merupakan tahapan yang digunakan untuk meninjau kembali suatu kegiatan. Hal ini untuk mengidentifikasi kekuatan maupun kelemahan maupun merencanakan perbaikan di masa mendatang, seperti kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Apriliya, dkk. (2025). Tahapan refleksi dilakukan setelah siswa menyelesaikan kegiatan membaca dan menulis menggunakan aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis. Pada tahap ini, guru mengajak anak mengulas kembali hal yang telah dipelajari, seperti huruf, suku kata, atau kata baru yang telah dikenali. Refleksi dapat dilakukan melalui tanya jawab sederhana, misalnya guru menanyakan huruf yang paling sulit diingat atau bagian latihan yang paling disukai anak. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa menyadari kemajuan dan kesulitan mereka selama belajar, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan evaluatif sesuai dengan pengalaman belajarnya.

Tahapan penguatan dilakukan untuk menegaskan kembali pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh anak selama proses belajar. Guru memberikan pujian atau apresiasi kepada anak yang berhasil menyelesaikan latihan dengan baik sebagai bentuk motivasi positif. Selain itu, guru dapat mengulang kembali materi inti melalui permainan singkat atau kegiatan membaca bersama untuk memastikan anak benar-benar memahami. Penguatan ini berfungsi agar kemampuan membaca dan menulis anak semakin mantap serta tertanam dengan baik sebelum berpindah ke materi selanjutnya.

Tabel 1. Tahapan Penggunaan Aplikasi *Secil* Belajar Membaca dan Menulis bagi Siswa Kelas Rendah

No	Tahapan
1.	<i>Pengenalan Aplikasi pada Siswa</i>
	a. Guru memperkenalkan nama dan manfaat aplikasi
	b. Guru menjelaskan tujuan penggunaan aplikasi
	c. Guru menampilkan aplikasi melalui proyektor, ponsel, atau <i>smartboard</i>
	d. Guru menunjukkan cara masuk, menu utama, atau langkah awal penggunaan
2.	<i>Eksplorasi Fitur secara Terbimbing</i>
	a. Guru menjelaskan fungsi dari setiap menu atau ikon yang ada, seperti menu belajar
	b. Siswa mengenal dan mencoba fitur dalam aplikasi
	c. Guru mengajak siswa menekan tombol tertentu dan menirukan suara yang muncul dari aplikasi
3.	<i>Latihan Membaca dan Menulis Memanfaatkan Aplikasi</i>
	a. Siswa latihan membaca huruf, suku kata, dan kata
	b. Siswa menirukan suara huruf yang muncul untuk melatih pengucapan dan pengenalan bunyi
	c. Siswa menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana
	d. Siswa latihan menulis dengan mengikuti bentuk huruf melalui garis bantu
	e. Siswa menulis suku kata dan kata yang telah dibaca sebelumnya
	f. Guru memantau hasil tulisan anak di layar dan memberikan umpan balik langsung, misalnya memperbaiki arah goresan atau ukuran huruf
4.	<i>Refleksi dan Penguatan</i>
	a. Guru mengulas kembali hal yang telah dipelajari, seperti huruf, suku kata, atau kata baru yang telah dikenali.
	b. Guru menanyakan huruf yang paling sulit diingat atau bagian latihan yang paling disukai anak
	c. Guru menegaskan kembali pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh anak selama proses belajar.
	d. Guru memberikan pujian atau apresiasi kepada anak yang berhasil menyelesaikan latihan dengan baik sebagai bentuk motivasi positif.
	e. Mengulang kembali materi inti melalui permainan singkat atau kegiatan membaca bersama untuk memastikan anak benar-benar memahami.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu anak dalam mengenal huruf, angka, bentuk, warna, hewan, buah, makanan, dan anggota keluarga secara interaktif dan menyenangkan. Melalui panduan visual berupa tanda panah, suara pelafalan, serta apresiasi bintang, anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar menulis dan membaca. Aktivitas tambahan seperti menyusun *puzzle*, mencocokkan bentuk, serta mengurutkan objek juga melatih kemampuan kognitif, motorik halus, serta konsentrasi anak. Dengan demikian, penggunaan aplikasi ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung penguasaan literasi awal di jenjang pendidikan dasar.

Guru dan orang tua disarankan mengintegrasikan aplikasi *Secil* belajar membaca dan menulis dalam kegiatan belajar anak secara terarah dan didampingi agar manfaatnya optimal. Pengembang aplikasi juga dapat meningkatkan variasi konten dan tingkat kesulitan secara bertahap, agar anak dapat terus tertantang dan berkembang sesuai usia. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti cakupan objek dan konteks yang masih terbatas, durasi penggunaan aplikasi yang relatif singkat, serta belum dilakukannya perbandingan dengan media atau aplikasi lain sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan melibatkan anak, durasi penggunaan yang lebih panjang, desain kuantitatif atau campuran, serta pengukuran peningkatan membaca-menulis secara lebih sistematis. Selain itu, bisa dibandingkan dengan media sejenis untuk melihat sejauh mana keunggulan dan kekurangan aplikasi *Secil*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, C. (2022). *Joyful Learning : Solusi Model Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa*. 17 November 2022. <https://kumparan.com/candra-abdillah/joyful-learning-solusi-model-pembelajaran-menyenangkan-bagi-siswa-1zGSc1sEPFX>, online, diakses pada 2 November 2025 pukul 13.47 WIB.
- Aini, I. N., Hakim, L., Rosita, F. Y., Sholehah, N., & Setyaningrum, W. F. (2024). Guru sebagai Pembimbing dalam Usaha Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Grobogan 02 Jiwan, Madiun. *DIALEKTIKA: Jurnal Kependidikan, Kebahasaan, dan Kesastraan Indonesia*, 1(1), 34–40. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/dialektika/article/view/7028/3399>
- Amelia, L. (2023). Pemanfaatan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 18(2), 1060–1069. <https://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs/article/view/91>
- Anggraeni, U. A. M., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2023). Yukiba sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan untuk Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3981–3990. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4849>
- Apriliya, S., Saputra, E. R., Alia, D., Permana, A. T. L., Hanum, I. L., & Latifa, T. R. (2025). Penguatan Kompetensi Penggunaan Media Digital untuk Guru SILN sebagai penguatan Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar. 6(10), 1233–1247. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i4.24161>
- Fadhilah, H., Chandra, & Kharisma, I. (2025). Analisis Faktor Keberhasilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(3), 26–34. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i3.1617>
- Fairuz, L., Fitabeliya, N. A., Lestari, B. W., Jannah, A. M., Natasya, D. A., Agung, I. D. G., Handayani, M., Arista, S. A., Kania, R., Sumarni, S., & Pagarwati, L. D. A. (2025). Dampak Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Motorik Halus dan Keterampilan Menulis Anak Usia 4-5 Tahun. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 735–744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6356>

- Farida, V., Purnomo, H., & Fauziah, M. (2025). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Melalui Metode Fonetik di SD Negeri Tegalrejo III. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 13(a Juni-Juli 2025), 208–219. <https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/widya/article/view/359>
- Fida. (t.t.). *Aplikasi Belajar Membaca Tanpa Mengeja Solusi Cepat untuk Si Kecil yang Penuh Kejutan*. <https://galleryaplikasi.com/aplikasi-belajar-membaca-tanpa-mengeja/>, online, diakses pada 29 Oktober 2025 pukul 09.14 WIB.
- Firgiawan, D. B., & Sukasih, S. (2025). Efektivitas Media Cetak Big Book dan Media Digital Aplikasi Secil Membaca dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4648–4656. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7806>
- Iftirosy, V. A., Ningsih, R., & Sancaya, S. A. (2025). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pengambilan Keputusan pada Siswa SMA. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 381–387. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/6550>
- Irfani, F., Shofia, V., & Lestari, Y. I. (2025). Stimulasi Dini yang Efektif untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 604–613. <https://rayyanjournal.com/index.php/jcrd/article/view/4813>
- Jasmine, A., & Farah, F. (2023). Pengaruh Durasi Pemakaian Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional pada Siswa/Siswi SMA AL-Muslim Tambun. *JKKT-Jurnal Kesehatan dan Kedokteran Tarumanagara*, 2(1), 31–38. <https://journal.untar.ac.id/index.php/JKKT/article/view/23954>
- Latifah, M. (2025). *Gawai dan Anak: Tantangan Orang Tua di Era Digital*. 20 Januari 2025. <https://www.ipb.ac.id/news/index/2025/01/gawai-dan-anak-tantangan-orang-tua-di-era-digital/>, online, Bogor: IPB University, diakses pada 28 Oktober 2025 pukul 15.56 WIB.
- Levia, G. S., Rohmah, H. N., Rohmah, J. A., & Rohmah, K. R. (2024). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di TK Muslimat 01 Ponorogo. *DIALEKTIKA: Jurnal Kependidikan, Kebahasaan, dan Kesastraan Indonesia*, 1(2), 94–104. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/dialektika/article/view/10254>
- Liunokas, S. N., Robot, M., & Djokaho, M. P. E. (2024). Peningkatan Kemampuan Apresiasi Puisi dengan Teknik Musikalisasi Puisi pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 2 SOE Tahun Ajaran 2023/2024. *Optimisme: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 5(1), 22–29. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/optimisme/article/view/20268>
- Lubis, Z., Ariani, E., Segala, S. M., & Wulan. (2021). Pendidikan Keluarga sebagai Basis Pendidikan Anak. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 92–106. <https://doi.org/10.56832/pema.v1i2.98>
- Mashumah, A. F. N., Putri, A., & Fidrayani. (2024). Permainan Edukatif: Fondasi Perkembangan Kosakata pada Anak-Anak. *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak dan Parenting*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.30596/al-hanif.v4i1.20131>
- Megiati, Y. E., Pratiwi, N. K., Basir, R. R., & Mariyanih, D. (2025). Penggunaan Gawai bagi Anak Usia Dini. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 338–346. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/kapas/article/view/3874>
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi', M. I., Maharani, A. P., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). Eklporasi Pengaruh Warna terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5), 158–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14553753>
- Mubarok, Y., Sudana, D., & Nurhuda, Z. (2023). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6843–6854. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5555>
- Mulyana, E. H., Nurzaman, I., & Fauziyah, N. A. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 76–91. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7170/4766>
- Mulyaningtyas, R. (2020). *Membaca sebagai Suatu Pengantar* (Cetakan 1). Jakarta: Alim's Publishing.
- Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 01(01), 222–243. <https://ojstrial.uinsatu.ac.id/index.php/jtbi/article/view/3778>
- Mulyanta. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar*. 11 Januari 2022. <https://btkp-diy.or.id/artikel/penggunaan-media-pembelajaran-dalam-proses-belajar-mengajar#>, *online*, diakses pada 2 November 2025 pukul 10.58 WIB.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7892>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. (2014). Jakarta: Kemendikbud.
- Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK se-Kecamatan Tempilang Bangka Belitung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(5), 360–369. <http://101.203.168.44/index.php/pgpauud/article/view/17818>
- Rahma, B. A., & Hidayah, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana : Universitas Negeri Semarang*, 188-192.
- Rahmadani, P., & Muryanti, E. (2023). Pengaruh Game Edukasi “Secil” terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *As-Sabiqun*, 5(4), 948–956. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3520>
- Ramelan, H., Saragih, K., Martha, D., Novera, W. R., Husna, A., & Ulmi, E. K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Keterlambatan Bicara Anak Generasi Alpha*. 9(May), 1646–1658. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7026>
- Rezza. (2024). *Panduan untuk Orang Tua dalam Memilih Aplikasi Edukasi Terbaik untuk Anak*. 11 November 2024. <https://pusdasi.uma.ac.id/memilih-aplikasi-edukasi-untuk-anak/>, *online*, diakses pada 6 November 2025 pukul 20.14 WIB.
- Rudjiono, D., Rozikin, K., & Setiawan, N. (2021). Pemanfaatan Metode Joyfull Learning dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris. *Elkom : Jurnal Elektronika dan Komputer*, 14(2), 190–197. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i2.538>
- Sahal, U. (2023). *Dosen UM Surabaya: Ini Pentingnya Tumbuhkan Literasi Sejak Dini*. <https://www.um-surabaya.ac.id/article/dosen-um-surabaya-ini-pentingnya-tumbuhkan-literasi-sejak-dini>, *online*, Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, diakses pada 28 Oktober 2025 pukul 14.17 WIB.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159>
- Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Hasil Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* 2018, 01(Oktober), 73–84. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/senamku/article/view/2653>
- Soraya, E. L., Rosita, F. Y., & Nurhana, R. Y. (2025). Kemampuan Calistung Berdasarkan Karakter Kepribadian Peserta Didik Kelas 1 di MI Ma'arif Polorejo Kabupaten

- Ponorogo. *DIALEKTIKA: Jurnal Kependidikan, Kebahasaan, dan Kesastraan Indonesia*, 2(1), 13–30.
<https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/dialektika/article/view/10383/3978>
- Sulastini, M. S. (2020). *Memperkenalkan dan Melatih Cara Penggunaan Aplikasi Zenius kepada Siswa Didik*. 16 Juli 2020. <https://kkn.undiksha.ac.id/blog/memperkenalkan-dan-melatih-cara-penggunaan-aplikasi-zenius-kepada-siswa-didik>, online, diakses pada 2 November 2025 pukul 14.07 WIB.
- Supriadi, Erniati, Nurdianah, Fadillah, N., Qalbi, N., & S., S. S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Aplikasi Membaca Tanpa Mengeja Pendahuluan. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(3), 2012–2019. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/2022>
- Sutawijaya, J. V. (2024). Kesesuaian Visual Ilustrasi, Warna, dan Tipografi pada Isi Buku Cerita Bergambar dengan Tema Edukasi Anak Mengenai Food Waste. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 7(1), 5–10.
<https://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupe/article/view/11313>
- Tsabitah, H. M., & Arifin, E. (2023). Penerapan Metode Fonik terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini di SPS Tabata Islamic Preschool Kota Bekasi. *Wildan: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 40–51. <https://e-journal.staibanisaleh.ac.id/index.php/wildan/article/view/14>
- Utami, S. (2019). Menciptakan Joyful Learning Teaching. *LIKHITAPRAJNA. Jurnal Ilmiah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 19, 49–58.
<https://www.neliti.com/publications/498986/menciptakan-joyful-learning-teaching-dalam-pembelajaran-bahasa-indonesia>
- Wijati, E., Herman, & Praningrum, W. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak Melalui Metode Bernyanyi dan Kegiatan Bermain Playdough di Kelompok A PAUD YPJ Kuala Kencana. *Profesi Pendidikan*, 5(2), 13–22.
<https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/31275>
- Windari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 260–264.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/view/6939>
- Yulita, M., Budi, S., Iswari, M., Zulmiyetri, & Safaruddin. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Secil dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad pada Anak Disleksia. *Maret*, 32(1), 139–144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jp.v32i1.3569>
- Yusnia, Fatimah, S., & Syam, A. S. M. (2021). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5 – 6 Tahun. *An Nisa'*, 14(2), 94–107.
<https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/view/5146/1765>