TRANSFORMASI LITERASI ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA DIGITAL: STUDI DI TK PKK 1 BANGILAN

Nurul Novitasari
Universitas Al – Hikmah Indonesia
Email: novi.sumawan@gmail.com

Anik Nurul Nur'Aini
Universitas Al – Hikmah Indonesia
Email: aniknuraini95@guru.paud.belajar.id

Tatang Aulia Rahman
Universitas Al – Hikmah Indonesia
Email: tatang_auliarahman@uaindonesia.ac.id

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan transformasi pembelajaran literasi anak usia dini melalui pemanfaatan media digital di TK PKK 1 Bangilan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara bersama kepala sekolah dan guru, observasi partisipatif di empat kelas, serta dokumentasi berupa foto dan profil lembaga. Validitas data diuji dengan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dua jenis media digital utama telah diterapkan, yaitu video animasi edukatif dan e-book interaktif berbasis flip PDF. Video digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sedangkan e-book digunakan untuk pembelajaran mandiri di rumah dengan pendampingan orang tua. Media digital tersebut dirancang sesuai tema harian dan konteks kehidupan anak, serta dilengkapi unsur visual dan audio yang menarik. Penerapan media ini terbukti dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak, sekaligus mengurangi penggunaan gawai untuk kegiatan non-edukatif. Temuan ini diperkuat oleh teori pembelajaran multimedia dan teori perkembangan kognitif anak yang menekankan pentingnya rangsangan visual-auditori dalam pembelajaran anak usia dini. Studi ini merekomendasikan adanya sinergi antara guru dan orang tua dalam membimbing anak menggunakan media digital secara edukatif, serta pentingnya pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif dalam memperkuat literasi di era digital.*

Kata Kunci: Transformasi Pembelajaran Literasi, Anak Usia Dini, Media Digital

Abstract: *This study was conducted to describe the transformation of early childhood literacy learning through the use of digital media at TK PKK 1 Bangilan. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through interviews with the school principal and teachers, participant observations in four classrooms, and documentation including photographs and institutional profiles. Data validity was ensured through triangulation of sources, techniques, and time. The findings revealed that two main types of digital media had been implemented: educational animated videos and interactive e-books based on flip PDF format. The videos were utilized during classroom learning sessions, while the e-books were used for independent learning at home under parental supervision. These digital media were designed in alignment with daily themes and children's life contexts and incorporated engaging visual and auditory elements. The implementation of these media was found to enhance children's literacy interest and skills while reducing the use of digital devices for non-educational purposes. These findings are supported by the cognitive theory of multimedia learning and child development theory, which emphasize the importance of visual-auditory stimuli in early childhood education. The study recommends fostering synergy between teachers and parents in guiding children*

to use digital media educationally, as well as the development of contextual and interactive learning media to strengthen literacy in the digital age.

Keywords: Literacy Learning Transformation, Early Childhood, Digital Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital saat ini, anak-anak usia dini semakin akrab dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, maupun televisi pintar. Kecenderungan ini terjadi secara masif dan cepat, bahkan sebelum anak-anak memperoleh keterampilan dasar literasi seperti membaca dan menulis. Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pendidik dan orang tua untuk mengarahkan penggunaan media digital secara bijak agar tidak hanya menjadi sarana hiburan, melainkan juga menjadi alat edukatif yang menunjang perkembangan literasi anak.

Sayangnya, fenomena penggunaan gawai yang tidak terkontrol sering kali menyebabkan anak-anak mengalami kecanduan, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk membaca buku cerita atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar lebih banyak dihabiskan untuk bermain game atau menonton video hiburan. Hasil survei dari Central Connecticut State University (CCSU) dalam World's Most Literate Nations menyebutkan bahwa minat baca di Indonesia berada pada peringkat ke-60 dari 61 negara azz[1], yang menunjukkan rendahnya perhatian terhadap literasi sejak usia dini. Literasi di sini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca, tetapi juga mencakup aspek kemampuan memahami informasi, menulis, berbicara, dan berpikir kritis.

Literasi anak usia dini sangat berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Anak yang memiliki kemampuan literasi yang baik cenderung lebih siap memasuki jenjang

[1] Michelle M. Neumann, "Young Children's Use of Touch Screen Tablets for Writing and Reading at Home: Relationships with Emergent Literacy."

pendidikan dasar dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut LeFevre JA & Sénéchal M[2], kemampuan literasi awal yang dimiliki anak dapat menjadi prediktor keberhasilan akademik di masa depan, khususnya dalam hal membaca, pemahaman teks, dan komunikasi. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang mampu merangsang minat anak untuk belajar literasi dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan usia mereka.

Penggunaan media digital menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan dalam pembelajaran literasi anak usia dini. Media digital bersifat multisensori yang melibatkan gambar, suara, animasi, dan interaktivitas, sehingga anak-anak dapat belajar melalui pengalaman yang lebih kaya dan menyenangkan. Misalnya, penggunaan e-book interaktif, video pembelajaran, *augmented reality* (AR), serta aplikasi edukatif yang dirancang khusus untuk usia dini terbukti mampu meningkatkan perhatian, daya ingat, dan motivasi belajar anak. Studi Andri, Juniarti & Oktaviati lewat aplikasi ARphabet mencatat peningkatan pengenalan huruf anak hingga 90,5%, dengan validasi pakar mencapai 92,5% [3]. Penelitian lain oleh Estu Sinduningrum dkk[4] membuktikan AR membantu murid PAUD mengenal alfabet secara menyenangkan dengan animasi dan audio pelafalan.

Namun, sebagian besar penelitian tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini masih terbatas pada pengembangan produk (R&D) atau dilakukan dalam skala kecil tanpa melihat efektivitas implementasinya secara luas. Gap penelitian terletak pada kurangnya studi yang mengkaji bagaimana media digital dapat digunakan secara sistematis dalam konteks lembaga PAUD di Indonesia, terutama yang mengaitkan

[2] Sénéchal M, "Continuity and Change in the Home Literacy Environment as Predictors of Growth in Vocabulary and Reading."
[3] Juniarti et al., "ARphabet : Pembelajaran Abjad Inovatif Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini."
[4] Sinduningrum, Rosalina, and Hilda, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini."

kolaborasi guru dan orang tua serta mengukur efektivitasnya secara empiris terhadap kemampuan literasi anak.

Penelitian ini dilakukan di TK PKK 1 Bangilan, sebuah lembaga PAUD yang telah melakukan inovasi dalam pembelajaran literasi berbasis digital dengan menyediakan rak buku digital, mini game online berbasis literasi, serta video pembelajaran interaktif yang diakses melalui tautan khusus dan diputar di sekolah maupun di rumah. Guru juga aktif mengarahkan orang tua untuk mengakses dan mendampingi anak saat menggunakan media digital, sehingga anak tidak hanya bermain gawai untuk hiburan, tetapi juga untuk belajar. Media yang digunakan berupa *Anyflip*, yaitu platform e-book interaktif yang menyajikan cerita bergambar, suara, dan simbol-simbol visual yang menarik bagi anak-anak. Upaya ini diharapkan dapat mengubah persepsi orang tua tentang penggunaan gawai dan mendorong mereka untuk lebih aktif mendampingi anak dalam pembelajaran literasi.

Penelitian ini menjadi penting dan relevan karena menghadirkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, memanfaatkan media digital sebagai solusi dari tantangan rendahnya literasi sekaligus sebagai strategi untuk mengurangi kecanduan gawai. Tidak hanya itu, penelitian ini juga memberikan gambaran implementatif di lapangan mengenai bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam mendukung kurikulum merdeka belajar pada jenjang PAUD. Sebagaimana tertuang dalam Surat Edaran Nomor 1839/C/TU/2009 dari Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran PAUD harus dilakukan melalui prinsip "bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain", sehingga pembelajaran literasi tidak boleh dilakukan secara formal atau membebani anak, melainkan harus menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak [5].

[5] Lestari and Millenia, "Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih."

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana transformasi pembelajaran literasi dilakukan melalui media digital di TK PKK 1 Bangilan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Bagaimana penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini?* Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris mengenai bagaimana media digital berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara efektif, serta bagaimana sinergi antara guru dan orang tua dapat memperkuat proses pembelajaran di rumah dan di sekolah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi lembaga PAUD lain dalam mengembangkan strategi literasi yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menggali secara mendalam bagaimana penerapan media digital meningkatkan literasi anak di TK PKK I Bangilan. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara terstruktur dengan kepala sekolah dan guru, observasi partisipatif moderat di empat kelas (A1, A2, B1, B2), serta dokumentasi berupa foto dan profil lembaga. Teknik triangulasi sumber, metode, dan waktu digunakan untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data. Triangulasi sumber melibatkan kepala sekolah, guru, dan peserta didik; triangulasi metode mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi; sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan pengambilan data pada waktu yang berbeda[6].

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Reduksi dilakukan dengan merangkum transkrip wawancara dan catatan lapangan yang relevan, lalu data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan proses pembelajaran digital dan dampaknya terhadap literasi anak. Verifikasi

[6] Anggita et al., “Pedoman Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.”

dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai teknik pengumpulan untuk memastikan konsistensi dan mendukung kesimpulan yang valid. Pendekatan ini sejalan dengan model penelitian serupa, seperti pada penelitian Nurul Novitasari yang memanfaatkan metode kualitatif dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva untuk literasi anak usia dini [7]

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi anak, TK PKK 1 Bangilan telah menerapkan pembelajaran berbasis media digital, yang meliputi dua jenis utama: video animasi edukatif dengan media laptop dan e-book interaktif dalam bentuk flyp PDF.

a. *Video Animation Education dengan Media Laptop*

Penggunaan media digital untuk pembelajaran literasi masih tergolong baru di wilayah Kecamatan Bangilan. Hanya sedikit lembaga yang menerapkannya, salah satunya adalah TK PKK 1 Bangilan. Berdasarkan observasi pada Jumat, 13 Desember 2024 pukul 08.30 WIB, pembelajaran dengan media digital dilakukan setelah kegiatan pembukaan kelas, yaitu dengan memutar video bermuatan literasi.

Video yang diputar mengandung narasi cerita pendek yang disertai teks bacaan, menyerupai buku digital dengan audio. Cerita-cerita tersebut dikembangkan langsung oleh guru kelas, Ibu Mashartik, S.Pd., dengan konten yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Tujuannya adalah agar anak-anak merasa akrab dan tertarik membaca serta menyimak cerita yang ditayangkan.

Durasi pemutaran video berkisar antara 10–15 menit sebelum pembelajaran inti dimulai. Setelah kegiatan tersebut, guru membagikan tautan video atau e-book kepada wali murid melalui grup WhatsApp untuk diputar kembali di rumah. Kegiatan ini dimaksudkan agar anak tetap terpapar literasi

[7] Anisah, Novitasari, and ..., "Pengoperasian Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bersama Guru Igtki Singgahan."

secara konsisten, sekaligus sebagai pengganti atau pengalihan dari penggunaan gawai untuk kegiatan non-edukatif.

Gambar 1. Anak-anak menyimak video literasi "Nadifa Menanam Padi Bersama Nenek" di kelas A2.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti ini membuat anak lebih familier dengan buku bacaan dan secara tidak langsung membentuk kebiasaan membaca. Hal ini merupakan strategi lembaga dalam menumbuhkan minat baca sejak dini, terutama untuk mengatasi pergeseran perilaku anak yang lebih banyak terpapar gawai hiburan. Sebagaimana dengan hasil wawancara dengan guru A2, A1, dan juga anak Kelompok B.

"Kerja sama antara orang tua dan pendidik sangat diperlukan dalam penerapan pembelajaran literasi dengan media digital karena waktu anak lebih banyak di rumah. Orang tua lebih mengetahui kapan waktu anak bermain gawai, sehingga bisa diselingi dengan membuka link yang sudah diberikan oleh guru." (Guru A2)
"Penggunaan media digital membantu pendidik dalam pembelajaran literasi, karena anak-anak lebih percaya diri ketika mampu membaca dan menulis. Hal ini juga mendukung kesiapan mereka menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya." (Guru A1)
"Salah satu siswa, Ananda Jason dari kelas B, menyampaikan bahwa ia hanya diperbolehkan bermain gawai dalam waktu singkat karena ibunya khawatir terhadap dampaknya pada kesehatan mata. Ia juga menuturkan bahwa sebelum tidur, ia bersama ibunya kerap membuka video pembelajaran dan membaca buku cerita yang dibagikan oleh guru". (anak kelompok B)

b. Penggunaan E-book Interaktif Berupa Flyp dalam Bentuk PDF

Selain dengan menggunakan media laptop dalam meningkatkan kemampuan literasi anak, pendidik di TK PKK 1 Bangilan juga menggunakan salah satu media digital yaitu buku digital berupa gambar *flyp* yang bisa diunduh melalui link yang akan dibagikan oleh ibu guru masing – masing kelas melalui *whatsaap grup* wali murid yaitu buku dalam

bentuk pdf yang berisi tentang video pembelajaran dan buku cerita sesuai dengan tema yang dibahas pada hari itu. Berikut langkah – langkah dalam membuka atau menggunakan buku digital di TK PKK 1 Bangilan:

1) Pastikan sudah punya aplikasi ***wps*** atau pembaca ***pdf*** yang bisa di *downloud* di *play store* maupun *ap store.*
2) Guru kelas membagi *link* buku digital kepada wali murid melalui *whatsaap grup* setelah kelas usai.
3) Wali murid membuka *link* yang diberikan.
4) Memilih menu yang tersedia berupa buku digital *flyp* atau video sesuai dengan tema pada minggu itu yaitu mengenal tanaman padi.
5) Wali murid bisa mendampingi anak saat membuka buku digital dan membantu saat belajar.

Gambar 2. Tampilan awal e-book interaktif berbentuk PDF yang digunakan di TK PKK 1 Bangilan.

Pada gambar 2 halaman ini menampilkan rak buku digital dengan pilihan video dan buku cerita bertema "Mengenal Tanaman Padi". Anak-anak dapat memilih salah satu konten dengan menekan gambar buku, yang kemudian akan membuka video atau cerita sesuai tema. Tampilan ini dirancang menarik dengan karakter kartun dan instruksi visual untuk memudahkan navigasi anak bersama orang tua. Terdapat rak buku yang berisi dua video yaitu mengenal sawah dan Nadifa menanam padi bersama

nenek, ada juga satu buku cerita berjudul Nadifa menanam padi bersama nenek yang bisa dipilih wali murid untuk pembelajaran literasi anak dengan media digital.

Berikut hasil wawancara dengan ibu Riza Khotifa selaku guru kelompok A2 yaitu :

> "*Buku digital ini memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran literasi terutama pada literasi baca dan tulis, anak lebih mudah dalam mengenal huruf dan simbol – simbol sehingga pembelajaran yang diberikan bisa bervariasi bukan hanya melalui pembelajara konvensional tetapi juga diselingi dengan digital yang membuat minat belajar anak lebih baik lagi dari sebelumnya*."

Melalui penggunaan media digital ini bisa memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran dengan turut serta bantuan wali murid dalam memberikan pembelajaran literasi anak saat dirumah. Dari hasil observasi di TK PKK 1 Bangilan saat menggunakan media digital dalam meningkatkan literasi adalah sebagai berikut :

> " *Penggunaan media digital dalam meningkatka literasi anak bisa membantu guru dalam pembelajaran karena menggunakan media yang baru bagi anak seperti laptop dan hp anak lebih tertarik dalam membuka buku cerita digital yang berikan oleh guru, anak –anak juga lebih konsentrasi saat belajar dikelas, selain menggunakan media digital guru di TK PKK 1 Bangilan juga menggunakan media konvensional, media digital sendiri digunakan sebagai alat bantu untuk lebih menarik minat anak dalam belajar literasi*."

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di TK PKK 1 Bangilan dapat diketahui bahwa penggunaan media digital sendiri sangat membantu guru dalam memberikan pembelajaran literasi untuk anak yang kebanyakan dari mereka saat belajar literasi mudah bosan dan jenuh, sehingga pembelajaran literasi dengan media digital ini digunakan untuk menarik minat belajar literasi anak. Namun demikian, pembelajaran dengan media digital ini harus diiringi dengan pembelajaran konvensional agar pembelajaran yang diberikan dapat maksimal.

Pembelajaran dengan media digital ini diberikan sebagai variasi agar pembelajaran literasi yang diberikan kepada anak lebih mudah diterima. Pembelajaran dengan media digital ini tidak bisa dilakukan sendiri oleh

guru, peran serta orang tua untuk mendampingi anak dalam penggunaan media digital saat dirumah juga sangat berpengaruh. Orang tua berperan sebagai pendamping anak dalam menggunakan media digital agar anak terkontrol saat memegang atau menggunakan media digital seperti HP.

Di TK PKK 1 Bangilan dalam meningkatkan literasi anak didiknya menggunakan media berupa video animasi yang bermuatan edukasi yang dapat dilihat anak didik saat disekolah melalui media laptop yang akan diputar oleh masing – masing guru kelas selama kurang lebih 5 – 15 menit sebelum pembelajaran inti dimulai, video yang diputar disesuaikan dengan tema yang ada di lembaga TK PKK 1 Bangilan pada hari itu. Kemudian media selanjutnya yang dipakai berupa *E-book* interaktif dalam bentuk *flyp* PDF yang akan dibagikan oleh masing – masing guru kelas kepada wali murid melalui *whatsaap grup* saat kelas telah usai yang akan diputar saat dirumah bersama orang tua.

Pembahasan

Video Animasi Edukatif untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini

Media video animasi edukatif terbukti mampu meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak usia dini di TK PKK 1 Bangilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video dengan tampilan warna cerah, suara narasi yang menarik, serta cerita yang sesuai dengan tema harian anak, mampu membuat anak lebih fokus dan antusias dalam mengenal huruf, kosa kata, dan isi cerita. Hal ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer, bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui dua saluran sekaligus: visual (gambar) dan verbal (narasi), dibanding hanya satu saluran saja. Video animasi mengintegrasikan kedua saluran ini sehingga anak lebih mudah memahami isi pembelajaran[8].

[8] Mayer, *Multimedia Learning*, 2021.

Selain itu, Selain itu, Jean Piaget menjelaskan bahwa anak usia taman kanak-kanak berada pada tahap praoperasional, di mana mereka lebih mudah memahami informasi yang konkret dan visual. Oleh karena itu, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar anak seperti mengenal huruf, memahami cerita, dan membangun kosa kata[9].

Penelitian terbaru juga mendukung temuan ini. Anak-anak yang sering terekspos pada media digital seperti video edukatif menunjukkan kemampuan literasi awal yang lebih tinggi dibanding anak-anak yang tidak menggunakannya, baik di rumah maupun di sekolah.[3] Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi video sebagai media ajar bukan hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membangun antusiasme dan motivasi belajar sejak dini.

Pemanfaatan E-book Interaktif (Flip PDF) sebagai Media Literasi Mandiri dan Kolaboratif

Jenis media digital kedua yang digunakan di TK PKK 1 Bangilan adalah e-book interaktif dalam bentuk flip PDF, yang disampaikan setiap minggu melalui grup WhatsApp wali murid. E-book ini memungkinkan anak belajar secara mandiri di rumah dengan pendampingan orang tua, sekaligus membiasakan anak membaca cerita digital secara bertahap dan kolaboratif di sekolah.

Penggunaan e-book ini sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang masih sangat konkret dan membutuhkan stimulus visual serta interaksi yang menarik. Menurut Piaget, pada tahap praoperasional, anak belajar dengan menggunakan simbol dan imajinasi. Flip PDF yang mengandung animasi bergerak, audio, dan efek membalik halaman mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak.

[9] Piaget, *The Psychology of the Child*.

Lebih lanjut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer[10], kembali menegaskan bahwa pembelajaran multimedia yang menggabungkan teks, gambar, dan suara memperkuat proses pengolahan informasi dan memperpanjang daya ingat anak terhadap materi. Dalam konteks TK PKK 1 Bangilan, anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap cerita digital seperti "Nadifa Menanam Padi", karena dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka dan ditampilkan secara visual menarik.

Penggunaan e-book interaktif juga memperkuat peran orang tua sebagai fasilitator pembelajaran di rumah. Menurut Neumann[11], mediasi orang dewasa selama anak menggunakan media digital memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Interaksi aktif antara anak dan orang tua saat membaca e-book mendorong keterlibatan emosional dan memperdalam pemahaman anak terhadap isi bacaan.

Manfaat lain dari penggunaan e-book interaktif adalah kemudahan akses dan efisiensi biaya. Anak dapat membuka buku kapan saja melalui gawai orang tua tanpa perlu mencetak materi, serta dapat mengulang bacaan sesuai kebutuhan masing-masing. Hal ini mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel, seperti yang dikemukakan oleh Purnamasari[12] dalam penelitiannya tentang media flipbook pada anak usia dini.

Dua jenis media digital yang digunakan di TK PKK 1 Bangilan, yakni video animasi edukatif dan e-book interaktif berbasis flip PDF, secara nyata memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Kombinasi antara pendekatan visual-audio (video) dan interaksi mandiri (e-book) memberikan stimulus yang komprehensif bagi anak dalam

[10] Mayer, *Multimedia Learning*, 2009.
[11] Marsh, "The Techno-Literacy Practices of Young Children. Journal of Early Childhood Research."
[12] Purnamasari, "Increasing Literacy Through Interactive Media In Early Childhood."

mengembangkan kemampuan berbahasa, membaca, dan memahami cerita. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis teknologi yang tepat guna.

Kedua media ini video animasi dan e-book interaktif saling mendukung satu sama lain dan menciptakan lingkungan literasi yang holistik:

Aspek	Video Animasi Edukatif	E-Book Interaktif (Flip PDF)
Saluran Belajar	Visual dan audio	Visual, audio, dan gerak interaktif
Tempat Penggunaan	Di kelas	Di rumah dan sekolah
Peran Orang Tua	Akses melalui tautan dari guru	Mendampingi dan membacakan isi e-book
Kemandirian Belajar	Terbatas pada waktu di sekolah	Lebih fleksibel, dapat diulang di rumah
Gaya Belajar yang Didukung	Visual dan auditori	Visual dan kinestetik

Tabel 1. Perbandingan Karakteristik Media Digital: Video Animasi dan E-Book Interaktif

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berupa video animasi edukatif dan e-book interaktif berbasis Flip PDF di TK PKK 1 Bangilan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi anak usia dini. Video animasi yang diputar di kelas memfasilitasi pembelajaran visual-audio yang menarik dan kontekstual, sementara e-book interaktif mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif di rumah melalui pendampingan orang tua. Kedua media ini sejalan dengan karakteristik perkembangan anak pada tahap praoperasional, yang membutuhkan stimulus konkret dan multisensorik. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran literasi anak usia dini, dengan tetap melibatkan peran aktif orang tua dan guru. Oleh karena itu, disarankan agar lembaga PAUD terus mengembangkan media digital yang relevan dan kontekstual serta mendorong sinergi antara sekolah dan keluarga guna menciptakan lingkungan literasi yang menyenangkan, fleksibel, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, Indah Sri, Hibana Yusuf, Naimah Naimah, and Khamim Zarkasih Putro. "Pedoman Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4697–4704. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752.

Anisah, Z, N Novitasari, and ... "Pengoperasian Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bersama Guru Igtki Singgahan." *Community …* 4, no. 6 (2023): 11906–11. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/21976%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/21976/16017.

Juniarti, Revie, Risna Oktaviati, Politeknik Negeri Sriwijaya, and Sistem Informasi. "ARphabet : Pembelajaran Abjad Inovatif Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini," no. Mdlc (2025): 170–81.

Lestari, Putri Winda, and Steffy Janifer Millenia. "Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih." *Jurnal Masyarakat Mandiri (JMM)* 4, no. 2 (2020): 264–72. https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2027/pdf.

Marsh, J. "The Techno-Literacy Practices of Young Children. Journal of Early Childhood Research" 2, no. 1 (2004): 51–66. https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1476718X0421003.

Mayer, R. E. *Multimedia Learning*. Edited by Second Edition. Cambridge University Press, 2021.

Mayer, R. E. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2009.

Michelle M. Neumann. "Young Children's Use of Touch Screen Tablets for Writing and Reading at Home: Relationships with Emergent Literacy." *Computers & Education* 97 (2016): 61–68. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.013.

Piaget, J. *The Psychology of the Child*. Routledge, 2018.

Purnamasari, I. "Increasing Literacy Through Interactive Media In Early Childhood." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 2685–2694. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.1827.

Sénéchal M, LeFevre JA. "Continuity and Change in the Home Literacy Environment as Predictors of Growth in Vocabulary and Reading." *Child Dev* 85, no. 4 (2014): 1552–68. https://doi.org/10.1111/cdev.12222.

Sinduningrum, Estu, Rosalina Rosalina, and Atiqah Meutia Hilda. "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini." *Jurnal SOLMA* 8, no. 1 (2019): 142. https://doi.org/10.29405/solma.v8i1.3151.