

OPTIMALISASI PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Amanda Fitri Astari

Universitas Negeri Jakarta

e-mail: amandafitriastari@gmail.com

Riwayat Artikel

Dikirim : 20 Mei 2025

Direvisi : 15 Juli 2025

Diterima: 11 September 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media digital dalam meningkatkan keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun di TK Shaft Dirgantara. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu menarik minat anak dalam menyimak pembelajaran, meningkatkan pemahaman terhadap konsep bilangan dan proses metamorfosis, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Meski demikian, ditemukan beberapa kendala teknis, seperti kurang optimalnya penggunaan speaker dan terbatasnya variasi permainan edukatif. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada aspek teknis dan pengembangan konten agar hasil pembelajaran dapat lebih maksimal.

Kata Kunci: Media Digital; Literasi; Anak Usia Dini; Pembelajaran Interaktif; Taman Kanak-Kanak.

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of digital media utilization in improving literacy skills of 5-6 year old children at Shaft Dirgantara Kindergarten. The results show that the use of digital media is able to attract children's interest in listening to learning, improve understanding of the concept of numbers and the process of metamorphosis, and encourage active participation in learning activities. The learning process becomes more interactive, fun, and in accordance with the developmental stages of early childhood. However, several technical obstacles were found, such as the less than optimal use of speakers and limited variations of educational games. Therefore, improvements are needed in technical aspects and content development so that learning outcomes can be maximized.

Keywords: Digital Media; Literacy; Early Childhood; Interactive Learning; Kindergarten.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era modernisasi saat ini telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD). Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan media digital oleh guru-guru prasekolah dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media digital terbukti dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan bermanfaat bagi peserta didik (Hardiyana, 2016).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Keberhasilan proses komunikasi ini sangat dipengaruhi oleh kejelasan pesan yang disampaikan dan sejauh mana peserta didik dapat memahaminya. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu komunikasi yang dapat memfasilitasi proses penyampaian materi secara lebih efektif (Muthmainanah, 2013). Menurut (Kurniasih, 2019), pemanfaatan media pembelajaran di PAUD sangat penting karena anak usia dini cenderung berpikir secara konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual dan interaktif. Selanjutnya, Fitri et al. (2024) menyebutkan bahwa media digital membantu anak dalam memahami konsep dan peristiwa dengan lebih baik.

Anak usia dini, yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun, termasuk dalam masa keemasan (golden age), yaitu masa di mana perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat dan mereka sangat responsif terhadap berbagai rangsangan atau stimulus dari lingkungan (Horin et al., 2019). Masa ini merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan berbagai kemampuan dasar, termasuk keterampilan literasi. Satriana et al. (2022) mendefinisikan keterampilan literasi sebagai kemampuan mengenali huruf dan bunyinya, kesadaran fonemik, serta pemahaman konsep tulisan. Literasi juga mencakup pemahaman arah membaca dari kiri ke kanan, pengenalan kata-kata sederhana, perluasan kosakata, kemampuan bercerita, serta minat terhadap buku dan tulisan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulan (2022) menunjukkan bahwa keterampilan literasi berperan penting dalam membantu anak memecahkan masalah, berpikir kritis, dan menumbuhkan kreativitas. Sejalan dengan itu, literasi digital juga dapat memperkaya pengetahuan anak terhadap materi pembelajaran dengan memicu rasa ingin tahu dan kreativitas mereka (Prayogi et al., 2024). Menurut Fitri et al., 2024) menambahkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak di lingkungan sekolah.

Beberapa jenis media digital yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1). Buku cerita digital menggabungkan elemen visual, teks, dan interaktivitas yang menarik bagi anak-anak. Media ini dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman anak terhadap isi cerita. (2). Video edukasi dan animasi yang dirancang untuk anak-anak dapat memperkenalkan konsep literasi melalui cerita. Konten visual dan audio yang menarik dapat membantu anak memahami dan mengingat informasi / konten

pembelajarana dengan lebih baik. (3). Aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk anak usia dini, seperti permainan edukatif dan kuis interaktif, dapat membantu anak mengenal huruf, kata, dan konsep dasar literasi dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia, (2023) memberikan kesimpulan bahwasanya melalui pemberian aplikasi edukatif berupa puzzle huruf, angka, simbol, serta tontonan video interaktif melalui gadget dapat menambah perbendaharaan kata dan pengetahuan baru bagi anak sehingga dalam penerimaannya lebih menarik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan, dalam penggunaan buku interaktif keterampilan literasi dapat ditingkatkan dengan kegiatan mendongeng, membaca buku bersama yang meningkatkan pengetahuan guru tentang bahasa dan literasi, dan juga dapat menggunakan tablet layer sentuh (iPad) serta aplikasi (Hoyne & Egan, 2019; Maureen et al., 2018; Neumann, 2018; Piasta et al., 2020 dalam Satriana et al., 2022).

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya pengembangan keterampilan literasi pada anak usia dini, khususnya anak usia 5–6 tahun yang berada pada masa keemasan perkembangan kognitif dan bahasa. Pada usia tersebut, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap huruf, kata, dan cerita, sehingga menjadi waktu yang tepat untuk mengenalkan berbagai aspek literasi dasar. Seiring dengan kemajuan teknologi, media digital hadir sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pengembangan literasi anak.

Meskipun demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini harus dilakukan dengan penuh kehati-hatian. Pendidik dan orang tua perlu memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan anak serta memperhatikan durasi dan cara penggunaannya agar tidak memberikan dampak negatif terhadap perkembangannya. Jika digunakan secara tepat, media digital berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan literasi anak usia 5–6 tahun.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media digital dalam meningkatkan keterampilan literasi anak usia dini. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menekankan pada pengamatan dan pemahaman yang alamiah dan mendalam, disajikan secara deskriptif serta diinterpretasikan secara komprehensif (Waruwu, 2024). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap proses dan dampak penggunaan media digital pada pembelajaran literasi anak usia 5–6 tahun di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian dilaksanakan di TK Shaft Dirgantara, khususnya pada kelas B yang terdiri dari anak-anak berusia 5–6 tahun. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa sekolah telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus yang dimana peneliti menyajikan tiga jenis media digital kepada anak yaitu dalam bentuk video animasi edukatif, buku cerita interaktif digital, dan game edukatif berbasis website. Anak-anak diminta untuk menyimak, melihat, dan berinteraksi dengan ketiga media tersebut secara bergantian. Data dikumpulkan dengan menggunakan: (1). Teknik observasi yaitu dengan mengamati respon anak selama

kegiatan berlangsung. Waruwu (2024) memaparkan bahwa observasi adalah suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu. (2). Wawancara dengan guru kelas sebagai informan untuk menanggapi efektivitas media digital dalam pengembangan literasi anak. (3). Dokumentasi berupa foto bersama dan video pelaksanaannya. Analisis data dilakukan dengan reduksi data dengan meranagkum dan menyaring data yang relevan, lalu penyajian data dengan menyusun data dalam bentuk narasi, yang terakhir adalah penarikan kesimpulan yaitu membuat interpretasi untuk menjawab tujuan penelitian. Untuk menjamin validitas data, dilakukan triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipercaya.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berupa buku cerita interaktif “Aku Bisa Berhitung”, video animasi “Metamorfosis”, dan permainan edukatif berbasis Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun di TK Shaft Dirgantara. Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi selama proses pembelajaran, terlihat dari keterlibatan mereka dalam menyimak media, merespons pertanyaan, dan berpartisipasi aktif dalam permainan. Sekitar 90% anak berhasil menyebutkan urutan metamorfosis kupu-kupu dan katak serta menjawab soal kuis dengan benar. Hal ini menandakan bahwa media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep bilangan dan urutan kejadian.

Pembelajaran dengan menggunakan media digital terbukti memperkuat kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenali angka, lambang bilangan, dan urutan proses metamorfosis. Temuan ini mendukung pendapat Fitri et al., (2024) bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam belajar. Anak-anak juga mampu mengenal warna dan jumlah objek melalui buku cerita interaktif, sejalan dengan Kurniasih (2019) yang menekankan bahwa anak usia dini cenderung berpikir konkret sehingga membutuhkan media visual dan interaktif dalam memahami konsep.

Selain itu, permainan edukatif Wordwall juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk melatih kemampuan berhitung dengan cara menyenangkan. Mereka terlihat antusias, bahkan rela mengantre untuk bermain. Temuan ini sesuai dengan penelitian Amalia (2023) yang menyatakan bahwa aplikasi edukatif seperti kuis dan puzzle dapat memperluas kosakata serta meningkatkan minat belajar anak. Guru kelas juga mengonfirmasi bahwa media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk mengenalkan tema baru karena lebih mudah dipahami anak-anak dan menarik perhatian mereka.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala teknis yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan, seperti audio yang kurang terdengar jelas karena kondisi ruang kelas yang bising. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan pada aspek teknis, misalnya penggunaan speaker tambahan agar kualitas suara lebih maksimal serta variasikan permainan agar tidak hanya berupa kuis, guna menjaga ketertarikan anak terhadap kegiatan digital.

4. Kesimpulan

Pemanfaatan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun di TK Shaft Dirgantara. Media digital mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga membantu anak dalam memahami konsep-konsep dasar seperti bilangan dan metamorfosis secara lebih mudah dan menarik. Namun, untuk mencapai hasil yang lebih optimal, perlu adanya perbaikan pada aspek teknis, seperti kualitas perangkat pendukung, serta pengembangan variasi konten edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Horin, Y., Afrilianti, A., & Bella, R. (2019). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.
- Muthmainnah. 2012. Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.2, No.2, pp. 372381
- Prayogi, A. (2024). Application of Video Games as Part of Learning Islamic History. *EDUTREND: Journal of Emerging Issues and Trends in Education*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.59110/edutrend.300>
- Amalia, D. (2023). Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743>
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., Handiawan, M. D., & Prayogi, A. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Di MA Pembangunan Jakarta*. 2(6).
- Hardiyana, A. (2016). *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran PAUD*.
- Kurniasih, E. (2019). *Media Digital Pada Anak Usia Dini*.
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., & Septiani, F. A. (2022). *Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*. 10(3).
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Wulan, Y. (2022). *Pentingnya Pendidikan Literasi Untuk Anak Usia Dini Di Era Society 5.0*.