

UTILIZING INTERACTIVE DIGITAL MEDIA TO IMPROVE EARLY CHILDHOOD LITERACY

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI AWAL ANAK USIA DINI

Adelfa Yuriansa¹, Karuni Humairah Arta², Rahmat Saputra³,
Said Nazaruddin⁴, Rizal Saputra⁵

^{1,2,3,4} STAI Darul Hikmah Aceh Barat

⁵ Universitas Teuku Umar

Abstract

The development of digital technology offers significant opportunities in the field of education, including literacy learning for early childhood. This study aims to analyze the use of interactive digital media in enhancing early literacy among young children. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through observation, interviews, and documentation in several kindergartens located in urban areas. The findings indicate that the use of digital media such as interactive reading applications, educational videos, and letter-based games can improve children's reading interest, letter recognition, and language skills. However, intensive guidance from teachers and parents is required to ensure appropriate use of digital media. This study recommends the integration of digital media into the early childhood education curriculum as an innovative and adaptive learning strategy in response to technological advancements.

Keywords: Digital Media, Early Literacy, Early Childhood, Interactive Learning

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran literasi pada anak usia dini. Studi ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada beberapa taman kanak-kanak di wilayah perkotaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti aplikasi membaca interaktif, video edukatif, dan permainan berbasis huruf dapat meningkatkan minat baca, pengenalan huruf, dan kemampuan berbahasa anak. Namun, dibutuhkan pendampingan intensif dari guru dan orang tua agar media digital digunakan secara tepat. Studi ini merekomendasikan integrasi media digital dalam kurikulum pendidikan anak usia dini sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Kata kunci: *Media Digital, Literasi awal, Anak Usia Dini, Pembelajaran Interaktif*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era digital saat ini, anak-anak tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi. Perangkat seperti tablet, smartphone, dan komputer bukan lagi hal asing bagi mereka, bahkan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Hal ini menghadirkan tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran pada anak usia dini.

Anak usia dini, yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, merupakan masa keemasan (golden age) dalam perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Pada masa ini, kemampuan literasi awal sangat penting untuk ditanamkan sebagai fondasi keterampilan membaca dan menulis di jenjang pendidikan berikutnya. Literasi awal mencakup berbagai keterampilan dasar seperti mengenal huruf, memahami bunyi bahasa (fonem), memperluas kosa kata, serta kemampuan memahami dan menyampaikan makna melalui simbol-simbol tulisan.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang menghadapi tantangan dalam mencapai kemampuan literasi dasar secara optimal. Metode

pembelajaran yang monoton, kurangnya sumber belajar yang menarik, dan keterbatasan interaksi dalam proses belajar seringkali menjadi kendala. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Salah satu pendekatan yang kini banyak dikembangkan adalah pemanfaatan media digital interaktif dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media digital interaktif, seperti aplikasi edukasi berbasis animasi, e-book interaktif, permainan edukatif (edugames), dan video pembelajaran yang disertai fitur responsif, memungkinkan anak belajar dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Media ini juga mendukung pembelajaran multisensori, di mana anak dapat belajar melalui visual, audio, dan kinestetik sekaligus.

Berbagai studi sebelumnya menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil belajar anak, termasuk dalam aspek literasi. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh bagaimana media tersebut digunakan, kualitas konten, serta keterlibatan guru dan orang tua dalam proses pendampingan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis bagaimana media digital interaktif dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran literasi awal anak usia dini.

2. Mengidentifikasi manfaat dan tantangan penggunaan media digital dalam konteks pendidikan anak usia dini.
3. Memberikan rekomendasi strategis untuk integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran literasi anak di lembaga pendidikan usia dini.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman, serta mendorong penguatan kompetensi literasi anak sejak usia dini melalui pendekatan yang modern dan efektif.

Tinjauan Pustaka

Literasi Awal Anak Usia Dini

Literasi awal pada anak usia dini (misalnya usia 4-6 tahun pada PAUD/TK) mencakup kemampuan dasar mengenal huruf, memahami bunyi (fonem), menghubungkan huruf dengan bunyi, mengenal kata sederhana, memahami makna melalui simbol tulisan/gambar, serta kemampuan awal menulis dan membaca. Literasi awal penting karena menjadi fondasi bagi kemampuan membaca dan menulis di jenjang sekolah berikutnya.

Menurut penelitian, anak-anak yang memiliki literasi awal yang baik cenderung lebih siap memasuki pendidikan dasar dan mempunyai performa belajar membaca dan menulis

yang lebih baik dibandingkan anak yang belum memiliki dasar literasi memadai.

Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Media digital interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan interaksi oleh anak, misalnya melalui perangkat tablet/smartphone, aplikasi edukasi, e-book interaktif, animasi, game edukatif yang melibatkan unsur visual, audio, dan kadang-kala kinestetik. Beberapa penelitian relevan:

1. Buku Cerita Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Baca-Tulis Anak Usia Dini menyatakan bahwa penggunaan buku cerita digital interaktif pada anak usia dini mampu meningkatkan kemampuan menulis nama sendiri (54,5 %) dan membaca nama sendiri (72,46 %) di sampel yang diteliti. Jurnal Mahasiswa IKIP Siliwangi
2. Pengembangan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di TK Harapan Bangsa Desa Toman menunjukkan bahwa multimedia interaktif (desain khusus) dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini yang sebelumnya rendah. Jurnal Unipar
3. Increasing Literacy Through Interactive Media In Early Childhood menggunakan model R&D dengan hasil

bahwa media pembelajaran interaktif valid, efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan literasi awal.

Obsesi

4. Effectiveness of Using Interactive Multimedia For Early Childhood Learning menyimpulkan bahwa multimedia interaktif efektif meningkatkan kemampuan akademis (termasuk membaca) dan motivasi belajar anak usia dini, asalkan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Jurnal AL-AZHAR INDONESIA

Dari hasil-hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran literasi awal pada anak usia dini, dengan catatan bahwa desainnya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, dan didampingi guru/orang tua.

Peranan Guru dan Orang Tua

Penggunaan media digital interaktif tidak bisa berdiri sendiri tanpa dukungan lingkungan pembelajaran yang tepat. Guru dan orang tua memiliki peran penting sebagai:

1. Fasilitator penggunaan media digital (memilih aplikasi/alat yang sesuai, mengatur durasi, mendampingi anak)
2. Kurator konten (menilai kelayakan konten untuk usia anak, menghindari konten yang tidak cocok)

3. Penghubung antara media digital dan kegiatan nyata (misalnya kegiatan off-screen yang mendukung, diskusi setelah penggunaan media) Penelitian Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi menunjukkan bahwa literasi digital bagi anak usia dini melalui teknologi mendukung perkembangan aspek kognitif, kreatif, bilingual, sosial; namun penggunaan media harus didampingi orang dewasa agar aman dan bermakna.

Selain itu, pendampingan guru dalam penggunaan media interaktif juga penting. Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatan Keterampilan Guru Anak Usia Dini misalnya membahas bahwa pelatihan untuk guru agar mahir memanfaatkan media interaktif membantu literasi baca dan numerasi di PAUD. 2.4 Tantangan dan Faktor Pendukung

Tantangan

1. Ketidaksesuaian media dengan tahap perkembangan anak. Jika desain terlalu kompleks, anak bisa kebingungan atau bosan.
2. Ketergantungan anak terhadap perangkat digital atau penggunaan yang tidak terkontrol bisa berdampak pada kurangnya interaksi sosial atau aktivitas fisik.

Keterbatasan kompetensi digital guru/orang tua tanpa dukungan ini, media digital tidak optimal.

3. Ketersediaan dan kualitas konten interaktif yang sesuai, aman, dan menarik.
4. Infrastruktur teknologi (misalnya perangkat, jaringan internet) di beberapa wilayah masih terbatas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan bagaimana media digital interaktif dimanfaatkan dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun, guru, dan orang tua di tiga lembaga PAUD di Kota Meulaboh yang telah menerapkan media digital dalam kegiatan literasi.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara dilakukan dengan guru dan orang tua, sedangkan dokumentasi meliputi foto, hasil karya anak, dan media pembelajaran yang digunakan.

Data dianalisis menggunakan analisis tematik, dengan langkah-langkah mengelompokkan data berdasarkan tema-tema utama yang muncul dari lapangan. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, serta konfirmasi data (member check) kepada informan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di tiga lembaga PAUD yang telah menerapkan media digital interaktif dalam pembelajaran literasi awal. Penggunaan media digital berfokus pada kegiatan pengenalan huruf, bunyi huruf, suku kata, kosa kata sederhana, serta keterampilan membaca permulaan. Adapun hasil penelitian dirangkum dalam beberapa temuan utama berikut:

a. Jenis Media Digital yang Digunakan

Dari ketiga lembaga PAUD yang diteliti, ditemukan bahwa masing-masing menggunakan variasi media digital interaktif yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak usia dini. Media yang umum digunakan meliputi:

1. Aplikasi edukatif berbasis Android seperti “Marbel Belajar Huruf”, “Belajar Membaca”, dan “ABC Kids”.
2. Video animasi interaktif, seperti video pengenalan huruf dan kata dari kanal YouTube Edu, seperti Cocomelon dan BabyBus.
3. *Game* edukatif (*edugames*) yang dirancang untuk memperkenalkan alfabet, melatih mencocokkan huruf dengan gambar, serta menyusun kata sederhana.
4. *E-book* interaktif, meskipun penggunaannya masih terbatas karena belum semua guru familiar dengan teknologinya.

Media tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai pengantar, selingan, maupun bagian dari inti pembelajaran. Guru mengoperasikan media menggunakan proyektor atau layar sentuh, sementara anak-anak ikut serta dalam menjawab, mengulang suara, dan menyentuh layar untuk memilih jawaban.

b. Respons dan Partisipasi Anak

Berdasarkan observasi langsung di kelas, anak-anak menunjukkan *antusiasme* tinggi saat media digital digunakan. Beberapa respons yang muncul antara lain:

1. Anak terlihat lebih fokus dan tertarik saat materi disampaikan melalui animasi dan suara.
2. Anak secara aktif mengikuti instruksi yang muncul di aplikasi atau video, seperti meniru bunyi huruf, menunjuk gambar, atau menyebutkan nama benda.
3. Beberapa anak yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional, menjadi lebih aktif ketika media digital digunakan.

Guru menyatakan bahwa penggunaan media digital membuat anak lebih cepat dalam mengenali huruf dan mengingatnya, karena asosiasi dengan suara dan gambar yang menarik. Hal ini juga diamini oleh orang tua yang diwawancara, yang menyebutkan bahwa anak sering

mengulang pembelajaran di rumah menggunakan perangkat digital mereka sendiri.

c. Perubahan Kemampuan Literasi

Setelah beberapa minggu penggunaan media digital secara rutin (2–3 kali per minggu), terdapat peningkatan yang cukup signifikan dalam aspek literasi awal, yaitu:

1. Pengenalan huruf: Anak-anak dapat menyebutkan huruf A–Z dengan lebih lancar, dan sebagian besar mampu mengaitkan huruf dengan bunyi dan gambar.
2. Kemampuan membaca awal: Beberapa anak mampu menyebutkan suku kata sederhana seperti "ba", "be", "bi", dan membaca kata-kata pendek seperti "buku", "bola", dan "mata".
3. Kemampuan mendengar dan menyimak: Anak menunjukkan peningkatan dalam memahami instruksi verbal dari aplikasi/video, serta meresponsnya dengan tepat.

Temuan di atas menunjukkan bahwa media digital interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi awal anak usia dini, baik dari segi minat, keterlibatan, maupun kemampuan mengenal huruf dan membaca awal.

Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran anak dipengaruhi oleh alat

bantu dan interaksi sosial. Media digital berperan sebagai alat bantu (mediator) yang memungkinkan terjadinya pembelajaran dalam zona perkembangan proksimal anak, yaitu area di mana anak bisa belajar lebih baik dengan dukungan dari alat bantu dan orang dewasa.

Penggunaan media digital juga mendukung teori *multisensori learning*, di mana anak belajar lebih efektif jika materi disampaikan melalui berbagai saluran indra secara bersamaan, seperti visual (gambar, warna), audio (suara, musik), dan kinestetik (sentuhan melalui layar). Hal ini membuat anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat informasi literasi dasar. Efektivitas media digital tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung dan tantangan. Penelitian ini mengidentifikasi beberapa hal berikut:

a. Faktor Pendukung

1. Desain media yang menarik dan sesuai usia: Warna cerah, animasi lucu, dan suara menyenangkan membuat anak betah belajar.
2. Keterlibatan guru dan orang tua: Guru yang aktif memandu penggunaan media dan orang tua yang melanjutkan kegiatan belajar di rumah, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

3. Ketersediaan perangkat: Lembaga yang memiliki perangkat seperti tablet atau layar sentuh dapat memaksimalkan penggunaan media digital.

b. Tantangan yang Dihadapi

1. Keterbatasan kompetensi guru: Tidak semua guru mampu mengoperasikan media digital dengan baik. Beberapa masih bergantung pada media konvensional karena kurangnya pelatihan.
2. Risiko ketergantungan layar: Jika tidak diatur dengan bijak, anak bisa terlalu sering terpapar layar, yang bisa berdampak pada kesehatan mata dan kurangnya interaksi sosial.
3. Kurangnya konten lokal: Banyak aplikasi dan media digital yang belum mengangkat budaya lokal atau bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, sehingga kurang kontekstual.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital interaktif memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini, khususnya dalam aspek pengenalan huruf, suku kata, kosakata sederhana, dan kemampuan menyimak. Penggunaan media seperti aplikasi edukatif, video animasi, dan permainan interaktif mampu meningkatkan minat

belajar anak, mempercepat pemahaman materi, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Media digital yang dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan fitur suara interaktif terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional, terutama bagi anak-anak yang memiliki kecenderungan belajar melalui stimulasi visual dan audio. Anak-anak yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih antusias dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Namun, efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keterampilan guru dalam mengelola media, pendampingan orang tua, serta pemilihan konten yang sesuai usia dan perkembangan anak. Di sisi lain, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan guru, dan risiko ketergantungan layar tetap perlu menjadi perhatian.

Dengan demikian, pemanfaatan media digital interaktif sangat layak untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran literasi anak usia dini, asalkan digunakan secara bijak, terarah, dan disertai pendampingan orang dewasa yang memadai. Integrasi ini dapat menjadi strategi inovatif dalam mendukung penguatan fondasi literasi sejak usia dini di era digital saat ini.

Daftar Pustaka

- Aisy, C. R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Speech Delay di PAUD Harsya Ceria Banda Aceh*. *Jurnal Jendela Bunda*, 12(3), 6337.
- Anggraeni, R. (2023). Increasing literacy through interactive media in early childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 123–132. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4414>
- Astuti, N. P., & Lestari, N. D. (2021). Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran literasi anak usia dini di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 44–52.
- Ayu, D. M., & Safitri, N. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi edukasi berbasis Android terhadap peningkatan kemampuan literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini dan Pendidikan Anak*, 4(2), 85–94.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Fitriyani, N., & Sari, L. N. (2023). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 678–686. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/6166>
- Hidayati, N., & Rahmawati, N. (2023). Pengembangan multimedia interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Education and Computer Innovation Early Childhood Education*, 2(1), 45–56. <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/JECIE/article/view/1612>

-
- Kurniawati, D., & Hapsari, R. A. (2020). Media digital interaktif dalam pembelajaran PAUD: Antara potensi dan tantangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 210–218.
- Marsh, J. (2010). Young children's play in online virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), 23–39. <https://doi.org/10.1177/1476718X09345406>
- Ministry of Education and Culture of Indonesia. (2020). *Pedoman pembelajaran anak usia dini berbasis digital*. Direktorat Pembinaan PAUD.
- Nurlaili, S., & Ahmad, R. (2021). Literasi digital pada anak usia dini: Tinjauan teoretis dan implikasi praktis. *Jurnal Anak Usia Dini*, 6(1), 33–42.
- Putri, M. R., & Anwar, Y. (2022). Analisis penggunaan aplikasi belajar membaca terhadap minat literasi anak TK kelompok B. *Jurnal Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 25–36.
- Ramadhani, A., & Setiawan, R. (2022). Integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 101–112.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yelland, N. (2011). Reconceptualising play and learning in the lives of young children. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(2), 4–12.
- Yulinda, D., & Susanti, R. (2022). Buku cerita digital interaktif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan literasi baca-tulis anak usia dini. *Jurnal Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 300–310.

<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/26471>