



# Aktualisasi Game Edukatif Digital pada Perkembangan Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini

Nuryani Pancawati<sup>1\*</sup>, M Widayati<sup>2</sup>, Nurnaningsih<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup>Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received August 12, 2024

Accepted November 15, 2024

Available online November 25, 2024

### Kata Kunci:

Permainan Edukasi, ABC Kids, Membaca, Literasi Menulis, Anak Usia Dini.

### Keywords:

Educational Games, ABC Kids, Reading, Writing Literacy, Early Childhood



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Proses membaca dan menulis yang belum optimal didasarkan pada kesulitan anak usia dini dalam melafalkan dan menuliskan huruf abjad. Tujuan penelitian ini menganalisis penggunaan permainan edukatif ABC Kids berbasis digital terhadap kemampuan literasi baca tulis pada anak usia dini. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Sumber data diperoleh dari website ABC Kids, anak usia dini, guru kelas, dan orang tua kelompok B1, B2, dan B3. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi teori, metode, sumber, dan dilanjutkan ketekunan pengamat. Analisis data dengan deskriptif interaktif model Milles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya penggunaan permainan edukatif ABC Kids berbasis digital dilakukan dengan berbagai tahapan yang sistematis dan informatif. Proses belajar dalam permainan edukatif ABC Kids berbasis digital meningkatkan keterlibatan, interaksi sosial, respon terhadap instruksi, dan kemampuan literasi baca tulis anak-anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi, dengan interaksi yang positif antara anak, guru, dan orang tua. Peran permainan edukatif memberikan kontribusi efektif bagi anak usia dini dalam belajar mengembangkan kemampuan membaca dan menulis pada huruf abjad. Aktualisasi game edukatif sebagai perwujudan konsep belajar yang berdiferensiasi pada kurikulum merdeka.

## ABSTRACT

The process of reading and writing that could be more optimal is based on early childhood difficulties in pronouncing and writing the alphabet. This study aims to analyze the use of digital-based ABC Kids educational games on literacy skills in early childhood. This type of research is qualitative research. Data sources were obtained from the ABC Kids website, early childhood, class teachers, and parents of groups B1, B2, and B3. Data collection methods by observation, interviews, and documentation. Data validity uses triangulation of theory, methods, sources, and continued observer persistence. Data analysis with interactive descriptive models of Milles and Huberman. The study results show that digital-based ABC Kids educational games are carried out with various systematic and informative stages. The learning process in digital-based ABC Kids educational games increases involvement, social interaction, response to instructions, and children's literacy skills. Children show high enthusiasm and participation, with positive interactions between children, teachers, and parents. The role of educational games is to contribute effectively to early childhood learning and develop reading and writing skills in the alphabet. Actualization of educational games as a manifestation of the concept of differentiated learning in the independent curriculum.

## 1. PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu kegiatan yang memberikan pemahaman terhadap segala sesuatu yang memiliki nilai kegunaan dalam menjalani segala aktivitas sebagai bagian dari program pendidikan (Anggita et al., 2022; Purnomosari et al., 2022). Literasi dapat diartikan sebagai segala kemampuan terkait segala sesuatu yang didasari oleh minat belajar yang diaktualisasikan melalui kegiatan membaca, menulis, menghitung, dan menyimak (Azizah & Eliza, 2023; Novitasari & Fauziddin, 2022). Literasi terbagi menjadi beberapa aspek meliputi literasi baca, tulis, numerasi, sains, sosial dan budaya. Keseluruhan jenis literasi tersebut di bangun melalui bahasa sebagai sebuah simbol yang mengandung makna. Secara umum literasi

yang sering ditinjau keberhasilannya dalam konteks pendidikan anak usia dini berupa literasi membaca dan menulis (Handayani et al., 2021; Yunita Anindya et al., 2019). Literasi baca tulis melalui permainan edukatif dikembangkan berdasarkan latarbelakang anak usia dini sebagai hakikat proses pembelajaran pada jenjang anak usia dini sebagai langkah awal untuk menyiapkan anak untuk masuk ke jenjang pendidikan dasar. Oleh karena itu pembelajaran diharapkan menggunakan media digital yang bersifat edukatif sehingga sesuai perkembangan jaman (Rahayu et al., 2019; Sudirman et al., 2020). Konteks ini sebagai perwujudan proses pendidikan yang bermakna pada abad 21 yang ditandai dengan pemanfaatan kemajuan teknologi membangun kemajuan negara salah satunya dengan inovasi pendidikan pada anak usia dini (Maronta et al., 2023; Sukmanasa et al., 2017). Media digital dapat digunakan untuk mengembangkan literasi membaca dan menulis untuk anak usia dini (Nadhifah & Pamungkas, 2023). Keaktifan anak usia dini akan mempengaruhi keberhasilan anak dalam membaca dan menulis. Aspek membaca sebagai salah satu fondasi menanamkan pengetahuan bagi anak usia dini (Aprita & Kurniah, 2021; Novita & Suyadi, 2020). Menulis menjadi sarana penghubung antara pemahaman anak dengan minat anak yang nantinya ditentukan oleh guru berdasarkan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini yang akan dilakukan berupa kegiatan membaca dan menulis huruf abjad secara kompetitif (Aprita & Kurniah, 2021; Fadillah et al., 2022; Novita & Suyadi, 2020). Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu anak tidak dibiasakan untuk berkegiatan membaca. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan masih banyak siswa yang tidak menyukai kegiatan membaca (Oktadiana, 2019; Reza & Hadiyanto, 2022). Temuan lainnya juga menemukan bahwa kegiatan membaca dirasa sangat membosankan pada siswa (Chandra et al., 2021; Maronta et al., 2023). Permasalahan ini juga ditemukan pada kelompok B1, B2, dan B3 anak usia dini TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar. Permasalahan yang didapat selama proses pembelajaran bahasa pada aspek membaca dan menulis huruf abjad. Anak memiliki pengetahuan yang kurang terkait huruf abjad beserta cara membaca dan menulisnya. Keaktifan belajar yang berfokus pada kemampuan berbahasa anak usia dini masih kurang. Selain itu, pembelajaran bahasa dilakukan secara monoton dengan metode eja dan bernyanyi sebagai pembuka pembelajaran yang nantinya terbagi ke dalam beberapa materi ajar sesuai dengan isi kurikulum. Minat belajar anak dalam membaca dan menulis masih kurang. Hal ini dikarenakan penggunaan media interaktif berbasis digital belum diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Selain itu beberapa hal yang dapat dicermati berdasarkan penilaian guru secara tatap muka yang mengarah pada setiap individu ialah, kepercayaan diri yang belum sepenuhnya timbul dalam pribadi anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang ditawarkan yaitu aktualisasi game edukatif digital pada perkembangan kemampuan literasi baca tulis anak usia dini. Salah satunya mengembangkan kemampuan literasi baca tulis pada materi huruf abjad dengan integrasi permainan edukatif ABC Kids berbasis digital pada pendidikan anak usia dini (Gerda et al., 2022). Keadaan ini menjadi pemicu perkembangan kemajuan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (M Mutoharoh et al., 2022; Schoots-Snijder et al., 2023; Supriyatmoko et al., 2023). Konteks yang sedemikian rupa menjadi pertimbangan bagaimana menyikapi segala perubahan yang akan dihasilkan dalam era transformasi dari 4.0 ke 5.0 pada dekade globalisasi saat ini (Satriana et al., 2021; Utami et al., 2023). Permainan edukatif yang dituju dapat diakses secara gratis di laman internet (Gerda et al., 2022; Lamadang et al., 2023). Permainan ini memberikan akses secara terbuka untuk mengelaborasi pengetahuan siswa melalui visualisasi dan aktivitas yang mengarah pada kegiatan membaca dan menulis. Game ABC Kids berisi seperangkat sistem yang berisi konten-konten dan perintah dalam memahami huruf abjad beserta cara penulisannya (Eka Putri & Kamali, 2023; Gerda et al., 2022; Lamadang et al., 2023). Penulisan yang dihasilkan diawali dengan proses mengidentifikasi simbol yang menyatakan beberapa huruf abjad sebagai objek untuk menyusun kata. Perintah membaca diwujudkan dalam bentuk suara disertai teks pada layar monitor yang berisi beberapa huruf yang menyusun sebuah kata yang memiliki makna yang dapat dilihat dari wujud dan keberadaannya. Beberapa hal yang menarik dan mengesankan bagi anak usia dini sebagai salah satu hal yang mendasari adanya kebaruan dalam riset ini berupa penggunaan media interaktif berbasis digital dalam bentuk permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan literasi baca tulis pada anak usia dini (Djatkika, 2023; Fitri & Rakimahwati, 2021; Nasbey, 2023). Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa permainan edukatif berbasis digital dalam pendidikan dapat menstimulasi siswa (Gök & İnan, 2021; Herawati et al., 2021).

Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media digital membuat akses yang begitu mudah sehingga membuat para pengguna khususnya pengguna dapat mudah dalam belajar (Humaida & Suyadi, 2021; Ratminingsih et al., 2018). Hal ini didasarkan pada efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini pada aspek literasi baca dan tulis (Ati & Widiyanto, 2020; Erna Muliastri et al., 2019). Sebagaimana dengan konsep belajar yang mencetuskan gagasan bahwasanya anak usia dini belajar dengan baik dengan adanya kegiatan yang menjadi wahana bermain bagi dirinya sendiri. Terintegrasi beberapa kemampuan yang di dapatkan setelah melakukan permainan

tersebut. Kenyataan sudah dinyatakan dalam kemampuan literasi membaca dan menulis bagi anak usia dini, didorong oleh kecakapan anak usia dini dalam belajar (Megantara & Wachid, 2021; Yansyah et al., 2021). Namun belum adanya kajian mengenai aktualisasi game edukatif digital pada perkembangan kemampuan literasi baca tulis anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut tujuan penelitian ini yaitu menganalisis aktualisasi game edukatif digital pada perkembangan kemampuan literasi baca tulis anak usia dini. Upaya penerapan permainan edukatif ABC Kids berbasis digital diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis pada materi huruf abjad secara seksama. Selain itu menjadi wahana bermain sambil belajar sebagaimana hakikat anak usia dini.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Data yang digunakan berupa hasil belajar pada aspek membaca dan menulis dilengkapi dengan hasil survey, wawancara, dan dokumentasi yang berfokus pada aktivitas anak usia dini yang menunjukkan kriteria aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Sumber data dari *website* permainan edukatif ABC Kids berbasis digital yang diakses secara online di Laptop dan Tablet sekolah, anak usia dini, guru kelas, dan orang tua anak usia dini kelompok B1, B2, dan B3 di TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar. Data primer yang digunakan berfokus pada aktivitas anak usia dini, peran guru dan orang tua terhadap kehadiran media permainan edukatif ABC Kids berbasis digital. Selanjutnya dihubungkan dengan data sekunder dari permainan edukatif ABC Kids berbasis digital yang dapat diakses secara online melalui *website* menggunakan tablet, laptop, dan komputer sekolah.

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi secara menyeluruh pada setiap kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ABC Kids. Hasil pengamatan yang diperoleh di dalam kelas dalam membelajarkan anak terkait dengan literasi baca tulis menggunakan permainan edukatif berbasis digital dan didukung oleh hasil wawancara dan dokumentasi. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang aktivitas belajar anak usia dini, kelebihan dan kekurangan media permainan edukatif ABC Kids berbasis digital. Dokumentasi sebagai media yang menggambarkan secara rinci tata penggunaan, proses perkembangan literasi baca tulis, dan peran media permainan edukatif ABC Kids berbasis digital pada anak usia dini kelompok B1, B2, dan B3 berdasarkan tahap kegiatan yang berfokus pada pembelajaran huruf abjad. Hasil penelitian yang sudah dibahas secara seksama dikaitkan ulang berdasarkan teori yang valid sehingga merujuk pada setiap variabel yang membangun topik penelitian. Dalam memberikan akses data secara terbuka dilakukan dengan membandingkan ulang antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang bersumber dari anak usia dini, guru, dan wali murid sebagai pertimbangan menentukan kemutakhiran data. Tahapan akhir di validasi secara teoritis dan praktis oleh pakar pendidikan anak usia dini sebagai esensi dari validitas ketekunan pengamat sesuai topik pembahasan. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu lembar observasi dan wawancara. Adapun kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No.	Pertanyaan
1	Seberapa sering Anda menggunakan permainan edukatif berbasis digital dalam pembelajaran?
2	Seberapa efektif permainan edukatif berbasis digital dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa?
3	Apakah Anda merasa memerlukan pelatihan tambahan dalam penggunaan permainan edukatif berbasis digital?
4	Seberapa mudah Anda menemukan permainan edukatif berbasis digital yang sesuai dengan kurikulum?
5	Bagaimana pendapat Anda tentang dampak permainan edukatif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa?
6	Seberapa sering Anda menghadapi masalah teknis saat menggunakan permainan edukatif berbasis digital?
7	Seberapa besar pengaruh permainan edukatif berbasis digital terhadap kemampuan membaca siswa?
8	Seberapa besar pengaruh permainan edukatif berbasis digital terhadap kemampuan menulis siswa?
9	Apakah Anda merasa permainan edukatif berbasis digital dapat membantu siswa dengan kemampuan literasi rendah?
10	Bagaimana pendapat Anda tentang dukungan sekolah dalam penerapan permainan edukatif berbasis digital?

Keabsahan data menggunakan triangulasi teori, metode, sumber, dan ketekunan pengamat. Analisis data dengan analisis interkatif model Milles dan Huberman dimulai dari tahap pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan verifikasi/penarikan simpulan. Data yang dibutuhkan dalam menyusun hasil penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data secara menyeluruh baik dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Beberapa data yang dihasilkan dipilah dengan alat bantu instrumen yang ditinjau dari indikator observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang sudah sesuai dengan kebutuhan kemudian dikumpulkan dalam bentuk tabel hasil penelitian. Setelah itu, melakukan penyajian data secara deskriptif yang nantinya akan diambil simpulan yang berfungsi untuk menjawab rumusan masalah sesuai dengan tujuan penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penggunaan permainan edukatif ABC Kids pada perkembangan kemampuan literasi baca tulis anak usia dini di TK Negeri Pembina Tasikmadu berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Visualisasi yang disajikan dalam *website* permainan edukatif ABC Kids mampu memberikan nuansa yang berbeda dibandingkan dengan permainan digital lainnya. Warna-warna yang memiliki intensitas cerah mampu menggugah hati anak untuk bermain dengan tujuan belajar membaca dan menulis huruf abjad secara bertahap. Warna yang disajikan dalam *website* edukatif ABC Kids berupa merah, kuning, oren, biru, merah, hijau, coklat, dan kelabu. Dominan warna yang menarik perhatian anak ialah merah yang menggambarkan beberapa jenis huruf vokal dan konsonan yang nantinya dapat dilakukan sebuah permainan dengan mengenal huruf abjad. Tidak hanya warna yang cerah dan memiliki ilustrasi visual yang menarik dengan penambahan elemen-elemen yang menggambarkan dunia anak-anak. Kategori gambar pendukung yang ada dalam *website* berupa gambar hewan, tumbuhan, benda-benda menarik, dan pemandangan alam yang ditengah-tengahnya terdapat beberapa huruf yang divisualisasikan secara bergerak melingkar yang berakhir di tengah-tengah untuk ditebak baik dengan membaca maupun menulisnya dengan jari. Auditori menjadi poin pendukung dalam *website* ABC Kids karena fitur yang diciptakan berfungsi untuk melatih kepekaan siswa dalam belajar, sehingga mengembangkan kemampuan literasi baca tulis pada materi huruf abjad. Anak-anak belajar menebak huruf sampai dengan menuliskan huruf dengan diiringi lagu-lagu anak yang berfungsi sebagai stimulus untuk memahami huruf-huruf abjad yang menjadi soal utama dalam permainan. Unikny setelah siswa menjawab setiap soal jika jawaban yang dikirim benar muncul suara berbunyi "hore" dengan simbol centang (✓) warna hijau. Sedangkan jika jawaban yang dikirimkan belum tepat sistem mengirimkan suara dengan bunyi getar ditambah simbol silang (X) berwarna hitam. Anak-anak mampu membaca beberapa huruf abjad kategori konsonan dan vokal dengan silih berganti. Bahkan anak mampu membaca kata-kata singkat yang berkaitan dengan dunia anak secara jelas. Misalnya kata "bunga, burung, tubuh, saya, Ayah, Ibu, sekolah, dan bola". Anak yang mampu menjawab benar pasti mendapatkan *rewards* berupa *point* dengan diiringi Audio bernada gembira, sedangkan jawaban yang salah mendapatkan *rewards* 1 bintang dengan bunyi audio getar selama kurang lebih 5 detik. Mayoritas siswa mampu menjawab soal dalam *website* dengan benar baik kategori soal membaca dan menulis huruf abjad. Timbal balik yang dihasilkan dalam permainan edukatif ABC Kids terintegrasi sitem belajar berulang yang bertujuan memberikan pemahaman kepada anak secara bertahap menyesuaikan materi pembelajaran. Dengan demikian kemampuan anak dalam berproses berkembang mengikuti soal-soal yang disajikan.

Pemahaman anak dalam belajar menggunakan permainan edukatif ABC Kids semakin berkembang dengan tahapan materi pengenalan huruf dasar. Beberapa huruf yang disajikan oleh sistem berupa vokal dan konsonan. Setelah itu, anak-anak diminta untuk membaca keseluruhan huruf abjad dari A-Z. Ilustrasi huruf abjad yang ditampilkan lengkap baik itu huruf kapital dan non kapital. Tujuannya untuk memberikan pemahaman yang mendalam secara bertahap sebagai bentuk aktualisasi program literasi baca tulis pada pendidikan anak usia dini. Orientasi dari aspek pemahaman diakhiri dengan pemberian *rewards* oleh sistem *website* ABC Kids. Anak-anak mendapatkan *point* 100 berarti telah menyelesaikan permainan dengan sempurna tanpa ada kesalahan dalam menjawab. Kategori tersebut termasuk dalam kriteria sangat memuaskan. Untuk anak-anak yang mendapatkan skor 80-90 berarti masuk ke dalam kriteria memuaskan, skor 70 berada pada kriteria cukup, dan 0-60 termasuk ke dalam kriteria kurang. *Rewards* yang disajikan berbeda-beda, untuk kriteria sangat memuaskan ditandai dengan mahkota diiringi lagu bernuansa gembira didukung bentuk animasi pundi-pundi mendali. *Rewards* yang diberikan sistem menyesuaikan hasil belajar berupa skor yang diperoleh anak. Bahan pertimbangan perolehan *rewards* juga ditentukan oleh level yang diambil siswa dalam bermain ABC Kids. Level yang tersedia dalam sistem dikategorikan dengan kata "mudah, sedang, dan tinggi". Anak-anak dalam melakukan permainan secara bertahap dimulai dari level yang mudah sampai tinggi. Serangkaian tahapan dalam sistem disajikan guna membentuk pemahaman

siswa secara perlahan-lahan dengan harapan meningkatnya motivasi belajar anak pada materi huruf abjad. Motivasi belajar yang semakin meningkat membuat anak mampu menyelesaikan segala tantangan yang ada dalam *website ABC Kids*. Konten isi dalam permainan edukatif tersebut menunjukkan keunikan dengan cerita bergenre anak-anak yang pastinya bersifat lucu. Tahapan permainan yang disajikan sistem ABC Kids dalam memberikan wahana belajar menyenangkan pada materi huruf abjad digambarkan dengan melibatkan hewan dan tumbuhan yang dianimasikan. Ragam materi yang dominan ialah menyusun huruf untuk dikembangkan menjadi suku kata hingga menjadi kata yang memiliki makna. Anak-anak mampu menjawab dengan menuliskan maupun mengutarakan jawabannya secara lisan sebagai bagian dari kompetensi literasi baca tulis pada pendidikan anak usia dini. Secara silih berganti anak-anak menikmati serangkaian pembelajaran membaca dan menulis dengan bimbingan guru sesuai dengan estimasi waktu yang sudah ditentukan. Selain itu, fitur yang disajikan dalam sistem memuat tentang keterlibatan orang tua sebagai bentuk pengawasan secara berjangka dan berkesinambungan agar anak dapat terlibat dengan baik dalam mengembangkan kemampuan literasi baca tulis pada materi huruf abjad.

Proses perkembangan kemampuan literasi baca tulis pada anak usia dini TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar secara rinci. **Pertama**, aspek pengenalan bentuk huruf. Pengenalan bentuk huruf dalam pembelajaran di kelas menggunakan permainan edukatif ABC Kids ditampilkan ke dalam 2 kategori yakni, huruf vokal dan konsonan. Dari 13 anak sudah mampu membedakan huruf abjad yang termasuk kategori vokal dan konsonan. Huruf vokal yang paling dihafal anak-anak ialah a,i,e, dan o. Huruf u sudah dapat diidentifikasi oleh anak dengan bentuk yang berbeda daripada bentuk huruf vokal lainnya. Huruf abjad yang termasuk konsonan yang dapat dikenali siswa secara seksama dan cepat ialah huruf b,c,d,h,j,k,l,y, dan z. Sedangkan huruf konsonan lainnya seperti f,g,m,n,p,q,r,s,t,v,w, dan x juga sudah dikenal oleh anak-anak namun dalam tempo yang sekilas. Hal ini disebabkan karena jawaban yang dibuat siswa menyesuaikan soal yang ditampilkan oleh sistem ABC Kids. Selain itu bentuk fisik huruf abjad juga menjadi pertimbangan bagi anak dalam mengidentifikasi huruf secara seksama. Hasilnya pemahaman anak dalam mengenal huruf abjad semakin optimal.

**Kedua**, aspek pengucapan huruf. Pengenalan huruf abjad sudah mampu dikuasai oleh anak usia dini dengan baik, kemudian dilanjutkan pengucapan huruf secara silih berganti baik vokal maupun konsonan. Hasil yang diperoleh selama pembelajaran di kelas, sejumlah 13 siswa mampu mengucapkan huruf vokal dengan baik dan jelas. Huruf konsonan yang terdiri dari 21 huruf mampu diucapkan dengan benar oleh semua anak dengan melihat bentuk fisik huruf abjad yang ditampilkan dalam *website ABC Kids*. Kemampuan anak yang menunjukkan kategori fasih dalam mengenal dan mengucapkan huruf membuat anak memahami secara bertahap hubungan huruf dan bunyi. Ketika di dalam kelas anak-anak mampu menyesuaikan pembentukan suara dari alat ucap mereka berdasarkan huruf abjad yang ditampilkan dalam soal maupun ilustrasi singkat sebagai bentuk pendalaman materi. Huruf yang dijadikan acuan bagi anak dalam melafalkan secara lisan dengan intonasi yang jelas ada pada a,i, u, e, dan o. Huruf tersebut termasuk ke dalam kategori vokal dengan ciri khas posisi alat ucap melalui mulut akan terbuka sedikit mengikuti pelafalan huruf. Hal itu menjadi proses yang bermakna bagi anak, ditandai pelafalan yang jelas oleh 13 anak secara silih berganti. Akhirnya dalam penyelesaian soal berbentuk Audio Visual, anak mampu menjawab dengan benar. Keadaan tersebut menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan membaca sebagai bentuk aktualisasi program literasi baca tulis di sekolah. Keseluruhan anak mampu menentukan bunyi huruf abjad ditinjau dari segi fonemik, pembentukan kata, dan membaca kalimat sederhana.

**Ketiga**, aspek hubungan huruf dan bunyi. Anak melalui pembacaan dalam *website* edukatif ABC Kids, dilanjutkan dalam bentuk kalimat yang terdiri 3-5 kata. Contohnya anak mampu membacakan kalimat yang berbunyi "aku anak sehat dan kuat", "anak ayam ada satu", "buah pisang di meja", dan "pohon mangga depan rumah". Kalimat-kalimat tersebut dapat dibaca dengan pelafalan yang jelas dengan bimbingan guru. Setelah itu proses belajar anak masuk pada hasil penulisan huruf abjad sesuai dengan ketentuan yang dimaksud oleh guru. Dalam sistem *website ABC Kids* soal penulisan huruf dikategorikan menjadi 3 perintah meliputi, menelusuri huruf, menghubungkan titik-titik huruf, dan menyusun *puzzle* huruf. Proses penulisan huruf dengan tahap menelusuri titik-titik pada layar komputer menunjukkan hasil bahwasanya 13 siswa mampu menelusuri bentuk huruf vokal a,i,u,e, dan o. Sedangkan pada huruf konsonan ada huruf yang dianggap anak lebih sulit dibandingkan huruf yang lainnya seperti, v,w,x,y, dan z. Keempat huruf tersebut menjadi bahan masukan bagi guru untuk memberikan materi ajar dengan muatan yang lebih banyak sebagai proses pengembangan kemampuan menulis anak. Tahapan menghubungkan titik-titik menjadi huruf abjad yang sesuai dengan ilustrasi pada sistem *website ABC Kids* dapat dilakukan dengan baik oleh anak-anak. Dari 13 siswa, semuanya mampu menggerakkan jarinya mengikuti irama pola yang sudah disediakan sehingga membentuk huruf abjad kategori vokal dan konsonan. Tahap terakhir dalam menyusun *puzzle* atau bagian huruf yang sudah dipisahkan berdasarkan ilustrasi pada sistem ABC Kids dapat dilakukan dengan baik oleh anak usia dini. Sajian visualisasi yang menarik, mampu membuat 13 anak secara silih berganti meletakkan bagian huruf yang tersedia di layar komputer untuk disusun menjadi

beberapa huruf sesuai dengan bentuk aslinya. Huruf yang sering dipilih siswa adalah huruf v,w,x,y,dan z. Hal itu disebabkan karena anak merasa membutuhkan latihan yang ekstra untuk membentuk pemahaman membaca dan menulis huruf abjad. Peran permainan edukatif ABC Kids dalam mengembangkan kemampuan literasi baca tulis pada anak usia dini TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar secara umum disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Temuan Peran Permainan ABC Kids dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Baca Tulis

No	Aspek	Hasil
1.	Membangun Kesadaran Fonemik	Permainan edukatif berbasis digital ABC Kids mampu memberikan pemahaman kepada anak bahwasanya serangkaian aktivitas sebagai proses memahami karakteristik suara (verbal) yang diintegrasikan ke dalam bentuk tulisan (simbol)
2.	Memperkenalkan Konsep Huruf dan Kata	Anak mampu memahami perbedaan huruf dan kata dengan perbendaharaan kata sesuai dengan dunia anak. Kosakata yang digunakan berupa nama hewan, tumbuhan, benda, dan warna
3.	Memperkenalkan Konsep Membaca	Permainan edukatif berbasis digital ABC Kids mampu memberikan pemahaman bahwa setiap rangkaian huruf mengandung makna setelah melewati proses verbalisasi dengan membaca
4.	Mengembangkan Kemampuan Menulis Awal	Permainan edukatif berbasis digital ABC Kids mampu melatih perkembangan saraf motorik halus pada anak melalui proses menghubungkan titik-titik menjadi bentuk huruf, menelusuri garis-garis menjadi bentuk huruf, dan merangkai bagian-bagian huruf yang terpisah sehingga membentuk kesatuan bentuk huruf yang utuh Anak mampu mengekspresikan segala gagasan yang diperoleh dari program permainan edukatif melalui penulisan kata dengan sederhana
5.	Peningkatan Motivasi dan Rasa Percaya Diri	Permainan edukatif berbasis digital ABC Kids mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan disertai pemberian <i>rewards</i> secara digital sehingga meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak
6.	Penggunaan Teknologi Sejak Dini	Anak-anak mulai belajar memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi melalui permainan edukatif berbasis digital ABC Kids
7.	Pembelajaran Interaktif dan Partisipatif	Penerapan permainan edukatif berbasis digital ABC Kids memberikan pengalaman bermakna bagi anak karena fitur-fitur yang terkandung dalam <i>website</i> memicu keaktifan siswa dalam bertindak, mengidentifikasi perintah, dan berkomunikasi antarsesama teman dalam menyelesaikan segala tantangan yang berkaitan dengan kegiatan membaca dan menulis huruf abjad.

Pembelajaran berorientasi pada proses dan hasil yang ditunjukkan melalui aktivitas belajar siswa selama membaca dan menulis sesuai dengan perintah yang tersedia dalam *website* edukatif ABC Kids. Pemahaman anak sudah mencakup aspek fonemik yang menjelaskan variasi bunyi bahasa dalam pelafalan huruf abjad sampai dengan pembentukan kata-kata seputar dunia anak-anak. Konsep huruf dan kata sudah mampu dibedakan oleh anak usia dini, bahwa huruf adalah simbol yang membangun berdirinya kata melalui proses pembentukan suku kata yang melibatkan huruf vokal dan konsonan. Proses verbalisasi pada huruf abjad yang dilafalkan secara langsung mampu dihayati oleh anak. Setiap kata yang terbentuk pasti mengandung makna sesuai dengan kehidupan anak melalui beberapa objek yang ada di sekitarnya. Verbalisasi sebagai proses penghayatan dalam membaca mampu mengantarkan anak untuk menyelesaikan segala soal yang termasuk ke dalam kategori menulis awal dalam pendidikan anak usia dini, jawaban yang dibuat siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis menggunakan permainan edukatif ABC Kids menunjukkan kejelasan dan ketepatan penulisan huruf. Hal ini memberikan pernyataan bahwa permainan edukatif ABC Kids meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar menulis dan membaca secara bertahap.

Permainan edukatif berbasis digital sangat bermanfaat dalam pembelajaran di kelas. Permainan seperti ABC Kids dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak. Mereka dapat belajar sambil bermain dengan efektif sehingga mampu menstimulus minat dan motivasi belajar membaca dan menulis. Proses pembelajaran dilakukan dengan proses *hybrid* dengan tujuan mengembangkan kemampuan literasi baca dan tulis dengan serangkaian proses permainan dimulai dari pengenalan huruf, membaca huruf, dan menulis huruf abjad sesuai dengan konsep yang benar pada sistem *website*. Pesiapan, pelaksanaan, dan evaluasi secara kompeten mengacu pada literasi baca tulis pada materi huruf abjad. Tantangan utama yang dihadapi adalah memastikan bahwa semua anak memiliki akses yang

sama ke perangkat digital. Selain itu, harus memastikan bahwa waktu bermain *game* tidak mengganggu waktu belajar lainnya. Ada juga tantangan dalam hal teknis, seperti perangkat yang rusak atau masalah koneksi internet. Penggunaan permainan edukatif berbasis digital seperti *ABC Kids* dalam pembelajaran sangat mendukung proses pengembangan literasi baca tulis anak usia dini. Permainan ini efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan literasi baca tulis anak-anak secara bertahap pada pengenalan huruf hingga menuliskannya ke dalam bentuk tulisan. Tantangan utama yang dihadapi adalah memastikan akses yang merata bagi semua anak dan menjaga keseimbangan antara waktu bermain dan aktivitas lain. Dengan menyesuaikan potensi guru di sekolah yang semakin hari semakin optimal dan mahir dalam mengoperasikan IT sebagai proses pengembangan kompetensi guru dalam pembelajaran abad 21.

## Pembahasan

Hasil temuan dalam penggunaan permainan edukatif *ABC Kids* yang diakses secara digital memberikan timbal balik yang efektif bagi anak. Penggunaan permainan edukatif *ABC Kids* memberikan hasil yang optimal diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek. Keseluruhan aspek tersebut berorientasi pada kemampuan berbahasa melalui literasi baca tulis. Aspek-aspek tersebut meliputi, visual, auditori, timbal balik, pengulangan, pemahaman, poin dan *rewards*, karakter cerita, dan keterlibatan orang tua. Pembelajaran memberikan kesan yang menarik dan membuat siswa semakin termotivasi dalam melakukan segala perintah yang telah dimuat dalam sistem *website*. Hal ini terbukti pada segala bentuk umpan balik yang dihasilkan sistem sesuai dengan kategori jawaban yang dikirimkan oleh anak berdasarkan jenis soal yang dikerjakan. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan edukasi digital berbasis media pembelajaran anak usia dini (Fitriani et al., 2023; Hapsari et al., 2020). Proses perkembangan kemampuan literasi baca tulis melalui permainan digital edukatif *ABC Kids* memberikan hasil yang optimal dengan dibuktikan adanya perkembangan pemahaman anak usia dini dalam mengenal huruf abjad sampai dengan menuliskannya menjadi kata-kata sederhana yang bermakna. Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa permainan edukatif mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak usia dini, sehingga mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki dalam mengembangkan kemampuan literasi baca tulis pada materi huruf abjad (Frolova, 2021; Hadiansah & Sauri, 2021; Mardhotillah & Rakimahwati, 2021; Mardiyah et al., 2020).

Hasil temuan berupa penyajian soal dalam *website* dengan cara interaktif memberikan kontribusi efektif bagi anak dalam mengoptimalkan fungsi indera pendengaran. Proses tanggap terhadap segala peristiwa dan objek yang dijumpai anak ialah hakikat dari pembelajaran anak usia dini. Pendidikan anak usia dini tidak semata-mata memberikan kegiatan aktif pada anak dengan cara bermain, melainkan mengeksplorasi segala aktivitas yang dilakukan dengan berfokus pada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Lindriany et al., 2022; Oktaviana & Katoningsih, 2023; Thevenin, 2020). Dengan demikian peran permainan edukatif berbasis digital memberikan pengalaman bermakna bagi anak usia dini dalam mengikuti konsep literasi untuk mengenalkan simbol keaksaraan secara kompetitif (Saputra, 2023; Zeng & Onlamul, 2023). Hasil temuan peran permainan edukatif digital *ABC Kids* menyajikan materi yang diulang-ulang menyesuaikan jumlah pemain oleh anak usia dini dengan bentuk materi yang dominan ialah mencocokkan huruf yang terdiri dari huruf vokal dan konsonan. Menyusun huruf demi huruf menjadi nama diri pada masing-masing anak menjadi keunikan permainan edukatif *ABC Kids*. Siswa mampu menuliskan namanya sendiri secara silih berganti dengan fitur yang disajikan oleh *website* *ABC Kids*. Pembelajaran membaca dan menulis pada anak usia ini dengan integrasi media pembelajaran berbasis digital ditentukan dengan pengenalan tata cara akses bahasa secara keseluruhan pada anak dengan bermain ceria (Hidayatullah et al., 2021; Mahartika & Dewantoro, 2017; Taufik & Puspendari, 2024; Utami et al., 2023). Pembelajaran ini membutuhkan peran yang dominan dengan kehadiran pendidik yang mahir mengoperasikan IT dan mengetahui karakteristik anak usia dini sebagai pertimbangan utama agar tujuan yang diharapkan tercapai yakni adanya perkembangan kemampuan literasi baca tulis secara nyata.

Hasil temuan pada penggunaan, perkembangan proses, dan peran permainan edukatif *ABC Kids* digital memiliki tolok ukur keberhasilan anak-anak dalam mengembangkan kemampuan membacanya pada pelafalan huruf vokal dan konsonan secara seksama. Hal itu memberikan pemaknaan terhadap aspek fonemik pada pembelajaran anak usia dini yang dirancang melalui penggunaan permainan edukatif *ABC Kids*. Proses belajar secara aktif juga ditunjukkan pada materi mengenal kata-kata sederhana yang berkaitan dengan dunia anak-anak. Seluruh anak mampu menyusun kata-kata sederhana berobjekkan nama hewan, tumbuhan, buah, warna, nama diri, dan nama benda yang sering dijumpai dalam aktivitas sehari-hari anak. Selain mempengaruhi perkembangan proses belajar membaca dan menulis hasil temuan menunjukkan adanya keselarasan pada karakteristik siswa yang terbentuk menyesuaikan dengan alam sekitarnya. Tidak hanya aspek karakter anak yang terbentuk secara bertahap dan hasil belajar pada kemampuan membaca dan menulis, melainkan pemaknaan atas apa yang ia lakukan dalam sebuah tempat

menjadi pegalaman berharga bagi anak (Hanakawa, 2024; Kazaz, 2022). Hal ini berkaitan dengan perkembangan sosioemosional anak secara berkesinambungan yang dilatarbelakangi oleh proses pendidikan (Kingsland, 2020; Widayati, 2023). Proses pembelajaran menggunakan permainan edukatif berbasis digital ABC Kids menunjukkan peningkatan dalam kemampuan literasi baca tulis yang terlihat secara nyata berdasarkan potensi setiap anak usia dini. Anak-anak lebih cepat mengenal huruf dan kata, dan mereka mampu menuliskan huruf abjad sesuai dengan sistem *website* yang diakses selama melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Temuan sebelumnya juga mengungkapkan bahwa keterlibatan unsur eksternal melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan membaca (Eka Putri & Kamali, 2023; Nadhifah & Pamungkas, 2023). Pemahaman anak secara bertahap akan terbentuk menjadi sistem berpikir yang utuh karena didasari oleh sebuah pengalaman baru yang dijumpai selama mengikuti serangkaian proses pembelajaran di kelas. Temuan lainnya mengungkapkan penggunaan permainan digital berbasis literasi baca tulis memberikan akses bebas dan terarah untuk membuka dunia baru dalam waktu yang bersamaan dalam proses pembelajaran berbahasa di sekolah (Aziz Reza Randisa & Yoga Andriyan, 2022; Hainey, 2020; Pasidya & Murugan, 2023). Visualisasi pada *website* permainan edukatif mampu memberikan stimulus melalui corak warna yang menginspirasi anak untuk masuk ke dalam dunia pembelajaran yang melibatkan kemandirian dalam bertindak (Baharun et al., 2020; Hanakawa, 2024; Tugay & Bağlama, 2023). Visualisasi yang mendukung konten yang menarik mampu memberikan pemaknaan kepada anak bahwa aktivitas belajar yang dilaksanakan bersifat konstruktif sebagai pembelajaran yang berkesinambungan (Choi, 2022; Sawitri & Widarni, 2021). Konten materi pembelajaran membaca dan menulis dalam permainan mampu menciptakan aktivitas bertanya dan bertindak dalam mengoperasikan komputer melalui pembimbingan yang intensif dan kolaboratif sehingga menginspirasi anak untuk belajar dengan bermain. Pernyataan yang sesuai dengan hakikat anak usia dini dalam mengembangkan saraf motorik pada otak untuk melakukan segala aktivitas yang termasuk kategori belajar (N. Nurnaningsih, 2019; Nurjanah et al., 2021; Tatminingsih, 2019).

Proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan permainan edukatif ABC Kids meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak usia dini. Pembelajaran membaca dan menulis pada materi huruf abjad memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis digital sebagai sarana evaluasi secara berkelanjutan bagi guru dan orang tua untuk mengarahkan anak sebagaimana potensi yang dimiliki. Hal ini ditunjukkan anak melalui aktivitas sehari-hari yang mengarah pada proses-proses bersosialisasi anak baik dengan teman dan lingkungan sekitar. Adanya permainan edukatif ABC Kids berbasis digital yang mampu mengembangkan kemampuan membaca dan menulis anak dapat memberikan output berupa kemajuan dalam berbahasa secara aktif di lingkungan sekolah dan keluarga. Dengan demikian proses perkembangan saraf motorik halus anak mulai berkontribusi dalam proses pembelajaran di sekolah. Keterbahuran penelitian ini ialah kemampuan membaca memberikan hasil proses perkembangan intelektualitas yang berfokus pada aspek fonem dan morfem. Sedangkan kemampuan menulis memberikan kepekaan terhadap daya berpikir anak secara visualitas dan verbalitas. Penelitian ini juga menyajikan program perwujudan pendidikan anak usia dini dalam memanfaatkan kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi sesuai dengan konten kurikulum merdeka. Implikasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan melalui aktualisasi game edukatif digital ABC Kids dalam mengembangkan kemampuan literasi baca tulis anak usia dini dapat dijadikan bahan referensi media edukatif berbasis digital pada kurikulum merdeka. Oleh karena itu, sangat dianjurkan pada guru PAUD dan mahasiswa sebagai evaluasi tindak lanjut untuk menilai kemampuan anak dalam membaca dan menulis untuk mewujudkan gerakan cepat membaca.

#### 4. SIMPULAN

Penggunaan permainan edukatif ABC Kids berbasis digital memiliki kontribusi positif yang berorientasi pada penggunaan permainan digital, proses perkembangan literasi baca tulis, dan peran sebagai sebuah media pembelajaran interaktif. Aspek-aspek yang terdapat dalam permainan ABC Kids sebagai wujud interaktifitas meliputi, visual, auditori, timbal balik, pengulangan, pemahaman, poin dan *rewards*, karakter cerita, dan keterlibatan orang tua. Pembelajaran memberikan kesan yang menarik dan membuat anak usia dini semakin termotivasi dalam melakukan segala perintah yang telah dimuat dalam sistem *website*. Peran permainan edukatif ABC Kids mampu mengembangkan saraf motorik anak berkembang selama proses pembelajaran di sekolah.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Ditjen DRTPM (Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat); Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi nomor

kontrak no.108/E5/PG. 02. 00. PL/2024; dan no. 015/LL6/PB/AL. 04/2024; dan no. 05/061016/PTM/ST/UVBN/VI/2024 (kontrak dengan Universitas Veteran Bangun Nusantara).

## 6. DAFTAR RUJUKAN

- Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4697–4704. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752/>
- Aprita, N., & Kurniah, N. (2021). Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Pada Anak Kelompok A PAUD Kota Bengkulu). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 50–63. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18368>.
- Ati, A. P., & Widiyanto, S. (2020). Literasi Bahasa dalam Meningkatkan Minat Baca dan Menulis pada Siswa SMP Kota Bekasi. *Basastra*, 9(1), 105–113. <https://doi.org/10.24114/bss.v9i1.17778>.
- Aziz Reza Randisa, & Yoga Andriyan. (2022). Analisis Penggunaan Website Ruang Guru Sebagai Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Adhikari*, 1(4). <https://doi.org/10.53968/ja.v1i4.46>.
- Azizah, A., & Eliza, D. (2023). Pengembangan Digital Book berbasis Budaya Minangkabau untuk Menstimulasi Perkembangan Literasi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2283–2292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4174>.
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>.
- Chandra, C., Rahman, R., Damaianti, V. S., & Syaodih, E. (2021). Krisis Kemampuan Membaca Lancar Anak Indonesia Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 446–1111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.848>.
- Choi, E. (2022). IT Humanities Education Program to Improve Digital Literacy of the Elderly. *Journal of Curriculum and Teaching*, 11(5), 138–145. <https://doi.org/10.5430/JCT.V11N5P138>.
- Djarmika, G. H. (2023). The Influence of Practical Lecturer Competence and Innovation on Improving Soft Skills and Hard Skills in Early Children. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1836–1846. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4140>.
- Eka Putri, A. B., & Kamali, N. A. (2023). Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 35–45. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v5i1.131>.
- Erna Muliastri, N. K., Nyoman, D., & Gede Rasben, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dengan Teknik Scaffolding terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 254. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.14116>.
- Fadillah, N. N., Dewi, F., & Putri, S. U. (2022). Analisis Kemampuan Bahasa Ekspresif Usia Anak 5-6 Tahun melalui Kegiatan Membaca Nyaring. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1).
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>.
- Fitrianingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). Mengembangkan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5675–5686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4970>.
- Frolova, E. V. (2021). Online Student Education in a Pandemic: New Challenges and Risks. *European Journal of Contemporary Education*, 10(1), 43–52. <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.1.43>.
- Gerda, M. M., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2022). Efektivitas Aplikasi Sex Kids Education untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3613–3628. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2170>.
- Gök, M., & İnan, M. (2021). Pengalaman Siswa Kelas Enam tentang Lingkungan Pembelajaran Berbasis Game Digital: Analisis Didaktik. *JRAMathEdu (Jurnal Penelitian dan Kemajuan Pendidikan Matematika)*, 6(2), 142–157. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v6i2.13687>.
- Hadiansah, D., & Sauri, R. S. (2021). Gerakan Literasi Baca-Tulis (Glbt) Dalam Membangun Ekosistem Sekolah Literat (Esl) Pada Sma Di Kabupaten Garut. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 3(1), 37–43. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v3i1.3319>.
- Hainey, T. (2020). An evaluation of the introduction of games-based construction learning in upper primary education using a developed game codification scheme for scratch. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 12(3), 377–402. <https://doi.org/10.1108/JARHE-02-2018-0031>.

- Hanakawa, N. (2024). A Literacy Education Model with Commercial Video Games to Address Digital Divide Problem. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(4), 559–563. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.4.2077>.
- Handayani, U. W., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2021). Analisis Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1640–1646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1308>.
- Hapsari, S. A., Pratiwi, M. R., & Indrayani, H. (2020). Konten Edukasi Pengasuhan Anak Melalui Media Online Komunitas Parenting Keluargakita.Com. *International Conference Communication and Sosial Sciences (ICCOMSOS)*, 1(1), 12.
- Herawati, A. A., Afriyati, V., Mishbahuddin, A., & Habibi, A. S. Y. (2021). Layanan Penguasaan Konten Berbasis Digital Game Based Learning untuk Mengurangi Burnout Belajar. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(2). <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i2.10390>.
- Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1190–1196. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1183>.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>.
- Kazaz, N. (2022). Effects of Digital Media on Education (Meta-Thematic Analysis). *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(16), 222–242. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i16.32181>.
- Kingsland, E. S. (2020). A Different Ball Game: Physical Education Students' Experiences in Librarian-led Wikipedia Assignments. *Journal of Academic Librarianship*, 46(1). <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2019.102089>.
- Lamadang, K. P., Supriatna, M., Sapriya, S., & Supriatna, N. (2023). Implementasi Model Pendidikan Karakter Berbasis Tumpe pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 8072–8080. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.2258>.
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>.
- M Mutoharoh, Dewi Mulyati, Raffa Fitra Ramadannisa, & Vidya Kusumah Wardani. (2022). Peningkatan Interaksi Website Pembelajaran Melalui Pelatihan Fitur Call To Action. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Aplikasinya (JPMSA)*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.21009/jpmsa.v2i1.28378>.
- Mahartika, A. S., & Dewantoro, D. A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Tunagrahita Ringan dengan Menggunakan Metode Reading Aloud. *Jurnal ORTOPELAGOGIA*. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p123>.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>.
- Mardiyah, S., Siahaan, H., & Budirahayu, T. (2020). Pengembangan Literasi Dini melalui Kerjasama Keluarga dan Sekolah di Taman Anak Sanggar Anak Alam Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.476>.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>.
- Megantara, K., & Wachid, A. (2021). Pembiasaan Membaca dalam Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1230>.
- N. Nurnaningsih. (2019). Permainan Tradisional Anak Bethek-Bethekan Sebagai Saranan Memperkaya Kosa Kata Anak. *Prosiding Seminar Nasional III Pascasarjana UNS 2019*, 772–780.
- Nadhifah, L., & Pamungkas, J. (2023). Multicultural Party sebagai Media Apresiasi Pendidikan Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7568–7578. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4672>.
- Nasbey, H. (2023). Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Digital. In *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*.
- Novita, C. C., & Suyadi, S. (2020). Penggunaan Mainan Kartu Kata Membaca Berputar Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(3), 132–138. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i3.82>.

- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>.
- Nurjanah, N. E., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2021). Dampak Aplikasi ScratchJr terhadap Keterampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2030–2042. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1531>.
- Oktadiana, B. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 5(2), 143–164. <https://doi.org/10.19109/jip.v5i2.3606>.
- Oktaviana, P. A., & Katoningsih, S. (2023). Metode Tanya Jawab dengan Media Boneka Tangan untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3191–3204. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4319>.
- Pasidya, W., & Murugan, B. (2023). Assessing The Barriers To Parental Involvement In Early Childhood Development Education In Blantyre Rural Area: A Case Study Of T/A Kuntaja. *Journal International Journal of Humanities*.
- Purnomosari, E., Indrawati, I., & Pirunika, S. (2022). Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381–3390. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2348>.
- Rahayu, T., Mayasari, T., & Huriawati, F. (2019). Pengembangan Media Website Hybrid Learning berbasis Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 130–142. <https://doi.org/10.24127/jpf.v7i1.1567>.
- Ratminingsih, N. M., Mahadewi, L. P. P., & Divayana, D. G. H. (2018). ICT-Based Interactive Game in TEYL: Teachers' Perception, Students' Motivation, and Achievement. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(09), 190–203. <https://doi.org/10.3991/IJET.V13I09.8170>.
- Reza, A., & Hadiyanto. (2022). Kegiatan Membaca Sesuai Tempo dan Ritme Perkembangan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 83–88. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v22i1.955>.
- Saputra, B. D. (2023). Nationalism education in elementary school: A systematic literature review. In *International Journal of Evaluation and Research in Education* (Vol 12, Number 2, bl 739–749). <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.24609>.
- Satriana, M., Buhari, M. R., Makmun, M., Maghfirah, F., Haryani, W., Wahyuningsih, T., Wardana, H., Sagita, A. D. N., Oktamarina, L., & Bakar, A. A. (2021). Persepsi Guru PAUD terhadap Pembelajaran Online: Fenomena Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 362–373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1353>.
- Sawitri, R., & Widarni, E. L. (2021). Critical Analysis of the Organizational Framework of the Discipline-Based Economics Education Program in Indonesia: English. *Accounting Journal International*.
- Schoots-Snijder, A. J. M., Tigelaar, E. H., & Admiraal, W. F. (2023). Leerlingperceptie van agency in het VO: een exploratief onderzoek naar het ontwerp en de kwaliteit van de Student Agency Scale (SAS). *Pedagogische Studiën*, 100(4), 448–485. <https://doi.org/10.59302/ps.v100i4.18353>.
- Sudirman, I. N., Ani, N. K. P., & Utari, P. D. (2020). Pemanfaatan Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. *Springer Series on Cultural Computing*, 547–558. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.11519>.
- Sukmanasa, Windiyani, & Novita. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Supriyatmoko, I., Widayati, M., & Nurnaningsih. (2023). Metode Contextual Teaching Learning sebagai Solusi dalam Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Lingkup PAUD. *Journal of Education Research*, 4(3), 1405–1414. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.444>.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>.
- Taufik, I. N., & Puspendari, D. (2024). Implementasi Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar dengan Media Poketun Berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(1), 54–67. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.126131>.
- Thevenin, B. (2020). Dark Ride: Disneyland. Using educational games for critical media literacy education. *Journal of Media Literacy Education*, 12(1), 100–122. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-1-8>.
- Tugay, İ., & Bağlama, B. (2023). Attitudes and Knowledge of Special Education Teachers On Language and Speech Disorders In Children. *Turkish Special Education Journal: International*, 5(1).

- Utami, D. T., Yunita, Y., Alucyana, A., Novitasari, Y., Fadillah, S., Putri, A. A., & Sameto, M. B. (2023). Impresi Permainan Edukatif atas Kecerdasan Spiritual untuk Putra-Putri Rentang Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4975–4996. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4767>.
- Widayati, M. (2023). Penerapan Media Belajar Celemek huruf di Kelompok Bermain Bocah Pintar Karanganyar. *Journal of Education Research*, 4(20), 1413–1420. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.445>.
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>.
- Yunita Anindya, E. F., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>.
- Zeng, A., & Onlamul, K. (2023). Historical Development in Education and Cultural Literacy of Chinese Tujia Working Songs in Chongqing. In *International Journal of Education and Literacy Studies* (Vol 11, Number 4, bll 218–224). Australian International Academic Centre. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.11n.4p.218>.