

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL LITERASI DASAR

Tasya Nur Aulia¹, Perdana Afif Luthfy², Dwi Prasetyawati³

Universitas PGRI Semarang

perdanaafifluthfy@upgris.ac.id; dwiprasetyowati@upgris.upgris.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to conduct science experiments on floating, sinking and floating objects in liquid to support cognitive abilities in early childhood. By providing opportunities to experience and learn directly can develop a deeper understanding between theory and practice, opening space for creativity and problem solving. This research uses descriptive qualitative method, conducted at SPS Bambim As-Shafa Tasikmalaya. The data collection techniques used were the results of observation and documentation, then the collected data were analyzed by data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of the study showed that children were very enthusiastic and paid direct attention to the changes that occurred in the science experiments carried out. The materials used include tools and materials that are safe and simple and easily recognized by children in their environment. Experiments of floating, sinking and floating objects are science learning that can directly support children's cognitive abilities, triggering children to train their five senses, find and understand events from the symptoms of the objects tested

Keywords : *Experimentation Method, Cognitive Ability, Early Childhood*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membantu perkembangan anak usia dini dalam mengenal pembelajaran tentang literasi dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat diketahui perbandingan kecakapan anak dalam mengenal huruf dan angka. Merancang konten video pembelajaran yang mendukung kemampuan anak untuk mengenal huruf dan angka melalui materi yang bertemakan tentang hewan. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media video pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan dasar dalam mengenal huruf dan angka pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang research, dapat disimpulkan bahwa penelitian berhasil mengembangkan metode pembelajaran multimedia untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka menggunakan video pembelajaran berbasis multimedia. Validasi produk oleh ahli media menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi. Uji coba lapangan yang dilakukan di TK Nirwana Burhan Semarang juga menghasilkan hasil yang sangat baik, dengan prosentase isian responden dan observasi anak mencapai kategori "Sangat baik".

Kata Kunci: Media; Minat Belajar; PAUD; Literasi Dasar

PENDAHULUAN

Gerakan Literasi Nasional (GLN) merupakan inisiatif pemerintah untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pengembangan budaya literasi di Indonesia dan mendorong kolaborasi antar pelaku penting dalam gerakan literasi. Hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa budaya pendidikan yang kaya akan literasi (keluarga, sekolah, dan komunitas) meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Pemerintah memahami bahwa meningkatkan tingkat melek huruf di negara ini akan sulit tanpa partisipasi semua lapisan masyarakat. Kontribusi terhadap semua inisiatif literasi harus datang dari pemerintah, administrasi universitas, dan organisasi lainnya. Oleh karena itu, untuk dapat bersaing di era “4.0”, membaca dan berhitung merupakan mata pelajaran yang sangat penting. Untuk memenuhi janji tersebut, pemerintah akan mencanangkan enam bentuk literasi dasar, yaitu literasi sekolah, keluarga, dan komunitas, guna mewujudkan potensi gerakan literasi nasional yang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Suryani et al., 2022).

Peraturan pemerintah nomor 9 tahun 2022 yang diterbitkan oleh Menteri Pendidikan, Buku Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menguraikan prosedur yang digunakan pemerintah pusat dan daerah dalam menilai pendidikan dasar, menengah, dan atas. kerangka. Berdasarkan pernyataan pada ayat (3) huruf a, keberhasilan tumbuh kembang anak diketahui dengan mengevaluasi pertumbuhan dan perkembangannya secara komprehensif sesuai dengan usianya. Dengan menilai pertumbuhan kemampuan literasi, numerasi, dan karakter peserta didik, lembaga pendidikan dapat dipertanggungjawabkan efektivitasnya dalam membina kompetensi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf a. (Kemendikbud, 2022)

Menurut data yang diberikan Bappenas pada tahun 2018, terdapat 70,49 juta anak berusia antara 0 dan 14 tahun. Sebanyak lebih dari 2,3 juta anak di bawah usia 15 tahun buta huruf pada tahun 2018, menurut data statistik ini. Ketika siswa yang telah bersekolah selama 8,6 tahun diperiksa, ditemukan proporsi ini. Masih terdapat 4,3 persen anak muda berusia 15 tahun ke atas yang buta huruf, menurut statistik dari Survei Sosial Nasional (Biro Statistik Amerika). Di sisi lain, menurut survei sosial ekonomi nasional (Susenas) yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, angka buta huruf di Indonesia pada kelompok usia 15 hingga 59 tahun adalah 1,50 persen atau setara dengan sekitar 2.666.859 individu. Jumlah tersebut menurun jika dibandingkan dengan statistik angka buta huruf

pada tahun 2021 yang sebesar 1,56 persen atau setara dengan sekitar 2.761.189 orang. (Sulaiman & Efendi, 2020)

Menurut Iwan, angka buta huruf yang menurun menjadi salah satu tolak ukur capaian atau kemajuan pendidikan suatu negara. Hal ini bahkan telah menjadi komitmen global yang tercermin dalam program Pendidikan 2030 yang merupakan bagian dari Tujuan Pembangunan Berkelanjutan. “Peringatan HAI ini adalah saat yang tepat bagi kita untuk berkomitmen kembali dalam meningkatkan standar pendidikan dan membangun kembali kapasitas pembelajaran,” tutur Iwan. (Sulaiman & Efendi, 2020)

Oleh karena itu, diperlukan upaya baik dari orang tua maupun guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dan merangsang minat terhadap pengakuan keterampilan literasi dasar. Melalui pemberian pendidikan kepada anak, orang tua dan guru mempunyai tanggung jawab untuk membantu kebutuhan anak. Selain itu, literasi merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa sejak usia muda, yakni usia antara 0 hingga 6 tahun. Literasi tidak terbatas pada kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung sampai batas tertentu (Aulinda, 2020). Literasi juga dapat merujuk pada kemampuan berhitung, berbicara, memahami simbol dan gambar, menggunakan komputer, dan terlibat dalam berbagai aktivitas perolehan pengetahuan lainnya. Kemampuan menggunakan simbol, atau representasi mental, seperti kata, angka, atau gambar yang mempunyai arti penting bagi seseorang, dikenal sebagai fungsi simbolik (Sari, 2021). Memiliki kemampuan mengenal huruf sejak dini juga menjadi hal yang paling krusial. Pendekatan yang benar dalam mengajarkan literasi kepada anak adalah melalui proses sosialisasi, dan teknik pembelajaran membaca harus memuat kegiatan yang menyenangkan bagi pembelajar. (Nasirun et al., 2022)

Anak usia 5 hingga 6 tahun sudah mampu mempelajari indikator literasi dini setelah Permendikbud146 diterapkan pada tahun 2014. Penanda tersebut antara lain: kemampuan menulis huruf atas namanya sendiri, menggambar dengan beberapa coretan, atau menampilkan simbol (pra-tulis). (Rahayuningsih et al., 2019). Semua istilah tersebut pada hakekatnya sama, yaitu menekankan pentingnya kemampuan membaca dan menulis. Selain itu, definisi terkini dari literasi mencakup kualitas berpikir kritis, kemampuan berhitung, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mencapai tujuan, serta pengembangan pengetahuan dan potensi seseorang (Ansari, 2020). Dengan demikian lingkungan sekolah perlu memberikan metode pembelajaran yang efektif dan disesuaikan dengan tingkatan usia

pesertadidik agar minat belajarnya dalam mengenal literasi dasar semakin meningkat (Agustini & Ngarti, 2020).

Pemanfaatan berbagai bentuk media mempunyai potensi untuk memfasilitasi transformasi yang menguntungkan, termasuk pengembangan suasana yang lebih kondusif untuk pembelajaran, penggabungan umpan balik ke dalam proses belajar mengajar, dan pencapaian hasil terbaik (Prabawati & Ambara, 2022). Versi jamak dari kata Latin “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”, adalah asal mula kata “media”. (Handoko & Novitasari, 2019). Di antara ciri-ciri teknik pembelajaran anak usia dini adalah perlunya menawarkan benda-benda nyata atau nyata. Artinya proses pembelajaran anak usia dini melibatkan penggunaan seluruh inderanya, dengan penekanan khusus pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar (Sukmawati et al., 2022). Pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai wahana pengembangan potensi seefektif mungkin dengan memperhatikan karakteristik setiap anak, termasuk kemampuan, bakat, dan minatnya.

Mengingat masa kanak-kanak tidak lekang dari kegiatan bermain, serta masa usia dini adalah usia emas (*golden age*) yang artinya pada tahap ini anak usia dini lebih efektif untuk dapat distimulasi dengan unsur budaya literasi, namun penerapan budaya literasi ini memang tidaklah mudah untuk dilakukan, proses ini juga memerlukan tahapan yang cukup lama sehingga penerapan budaya literasi ini dapat dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Darmawansyah et al., 2023).

Pembelajaran di TK Nirwana Burhan Semarang saat ini masih mengalami kekurangan dalam pemanfaatan media pembelajaran, siswa masih belajar dengan menggunakan media buku, poster dan kartu. Dengan demikian siswa mengalami keterbatasan dalam penglihatan, selain itu media tersebut harus dilihat oleh sekelompok siswa menyebabkan ketidak tertarikannya siswa dalam pembelajaran literasi dasar, bila diuraikan secara emosional, poster dan kartu diperkenalkan dalam ukuran terbatas, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran. keterbatasan jumlah permainan dan media pembelajaran yang berkaitan dengan literasi membuat beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenal literasi dasar. Media pembelajaran yang sesuai untuk pengenalan huruf dan angka pun kurang menarik dan perlu pengembangan hal baru. Penayangan video dongeng sesekali ditayangkan, namun hal tersebut masih sangat kurang untuk membantu perkembangan literasi dasar pada peserta didik. Dengan adanya suatu produk berupa video

pembelajaran berbasis multimedia diharapkan para peserta didik menjadi semakin tertarik dalam mengenal literasi dasar, selain itu video pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan dapat memperluas jarak pandang para peserta didik untuk melakukan pembelajaran literasi dasar. Video pembelajaran berbasis multimedia ini juga menampilkan gambaran animasi dan tambahan efek suara sehingga tampilan dalam video pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal literasi dasar. Selain itu, penelitian ini juga mencakup perancangan dan kelayakan konten video animasi yang dapat mengembangkan kemampuan literasi dasar pada anak. Selanjutnya, penelitian ini juga mengembangkan konten video animasi sebagai stimulasi bagi kemampuan literasi dasar pada anak usia dini. Implementasi dari konten video animasi ini juga menjadi tujuan penelitian, dimana peneliti akan mengimplementasikan konten tersebut dalam rangka mengembangkan kemampuan literasi dasar anak usia dini. Penelitian ini juga mengevaluasi penggunaan video animasi tersebut dalam meningkatkan kemampuan dasar mengenal huruf dan angka pada anak usia dini.

METODE

Pada penelitian ini, video pembelajaran berbasis multimedia dibuat dengan menggunakan paradigma ADDIE dengan tujuan untuk meningkatkan semangat anak dalam memperoleh keterampilan membaca dasar. Penelitian ini menganut fase paradigma ADDIE, yang meliputi analisis konten, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian kegunaan video animasi. Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metodologi penelitian yang digunakan. Prinsip-prinsip Penelitian dan Pengembangan (R&D), teori, dan desain penelitian didasarkan pada buku teknik penelitian dan pengembangan, pada isi buku yang tercantum dalam halaman 9 Borg & Gall menyatakan metode R&D memiliki sepuluh langkah prosedur, yang bertujuan untuk menciptakan produk baru dan memeriksa keberhasilan serta kelayakan produk tersebut. Dalam kutipan buku tersebut mengenai definisi metode R&D dapat diartikan sebagai pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Risal et al., 2022). Proses pengembangan media video animasi ini melibatkan validasi dari ahli media dan pengguna. Dalam tahap uji coba telah dilakukan pengambilan data sebanyak dua kali. Uji coba pertama dilakukan pada hari jumat, 23 Februari 2024 dan uji coba kedua dilakukan pada

hari kamis, 29 Februari 2024. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk meningkatkan produk media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di TK Nirwana Burhan Semarang, khususnya dalam mengenal literasi dasar pada anak usia dini.

HASIL

1. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Dalam Mengenal Literasi Dasar

Media pembelajaran multimedia merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbentuk video pembelajaran animasi dengan tema “Hewan”, sub tema “Mengenal Hewan Berdasarkan Tempat Hidup”. Video pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi “Capcut” dan elemen atau gambar pendukung yang muncul pada setiap video pembelajaran animasi ini menggunakan aplikasi berupa “Canva”, *background* serta sound effect yang digunakan berasal dari aplikasi “Capcut” itu sendiri. Didalam tayangan video pembelajaran terdapat isi materi yang memperkenalkan ciri-ciri dan macam-macam jenis hewan berdasarkan tempat hidupnya, disertai beberapa soal pertanyaan yang telah disesuaikan dengan usia siswa, sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajarnya dalam mengenal literasi dasar.

2. Pengembangan Produk

Berikut ini adalah gambar-gambar yang menunjukkan tahapan pengembangan media pembelajaran, hasil tampilan video pembelajaran ini telah dikerjakan selama dua minggu, dari proses pengumpulan aset video, audio, pengambilan gambar take video serta proses editing.



Gambar 1. Tampilan utama video pembelajaran menampilkan salam pembuka dan berdoa



Gambar 2. Tampilan pemantik memberikan tayangan gambar untuk mengawali percakapan



Gambar 3. Tampilan penjelasan isi materi Menampilkan tiga jenis tempat hidup hewan yang hidup di darat, di air dan tempat hidup hewan yang dapat hidup di dua tempat.



Gambar 4. Tampilan penjelasan materi pertama “hewan darat” menjelaskan ciri-ciri hewan yang hidup di darat



Gambar 5 Tampilan contoh hewan lain yang hidup di darat dan penjelasan macam-macam hewan yang hidup di darat.



Gambar 6 Tampilan quis Berisi tentang pertanyaan makanan kesukaan orang utan.



Gambar 7 Tampilan penjelasan materi kedua Menjelaskan ciri-ciri hewan yang dapat hidup di air



Gambar 8 Tampilan contoh hewan lain yang hidup di air dan menjelaskan macam-macam hewan apa saja yang dapat hidup di air

Berikut merupakan tabel hasil validasi media pembelajaran yang telah disetujui oleh ahli media, terdapat indikator dan kriteria yang berkaitan dengan kelayakan pengembangan media video pembelajaran berbasis multimedia. Ahli media telah memvalidasi hasil pengembangan media dengan rata-rata skor maksimal empat.

Tabel 1. Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Media

No	Indikator	Kriteria	Skor
1	Tampilan	1. Penempatan judul, maupun sub judul dan penempatan media jelas.	4
		2. Ketepatan jenis dan ukuran font.	4
		3. Kesesuaian dari teks dan warnanya.	4
		4. Kejelasan gambar.	4
		5. Kesesuaian suara musik instrumen pada tampilan <i>background</i> .	4
		6. Warna <i>background</i> dengan gambar, teks, dan tampilan menarik.	4
		7. Animasi teks mendukung kualitas tampilan setiap frame menarik.	4
2.	Kemudahan Penggunaan	1. Tombol navigasi berfungsi.	4
		2. Sistematis dalam penyajian.	4
		3. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	4
3.	Kemanfaatan	1. Menarik perhatian dan minat anak.	4
		2. Membantu anak dalam proses pembelajaran.	4
		3. Kemudahan dalam menjalankan aplikasi media belajar.	4

(Juannita & Mahyuddin, 2022)

Uji coba yang dilakukan secara individual dilakukan pada seluruh proses pembangkitan film pembelajaran berbasis multimedia. Uji coba individual ini telah dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba tahap pertama dan uji coba tahap kedua. Kedua uji coba ini dianggap identik. Data yang disajikan masih mengalami penurunan skor maksimal yang sepertinya belum tercapai pada uji coba tahap pertama ini, dan setelah dilakukan uji coba tahap kedua data yang tercantum terlihat mulai meningkat terlihat kenaikan angka rata-rata mencapai skor empat. Berikut merupakan data yang tercantum pada diagram 1:

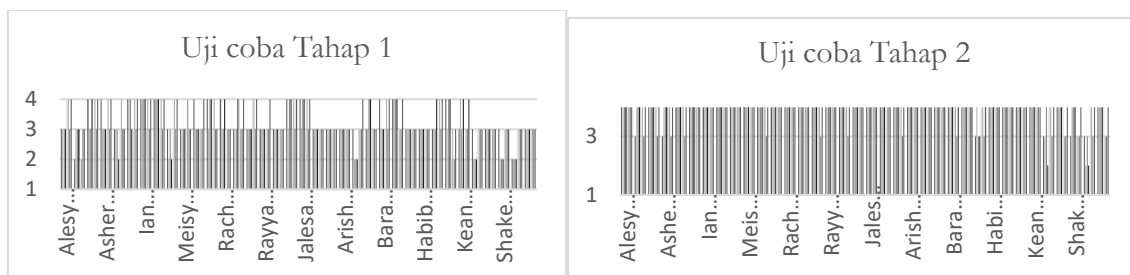


Diagram 1. Hasil uji coba perorangan tahap satu dan tahap dua

Dalam proses pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia telah dilakukan sebuah uji coba kepada guru. Uji coba guru ini juga telah dilakukan sebanyak duakali yaitu uji coba tahap satu dan uji coba tahap kedua. dalam uji coba tahap satu data yang tercantum masih mengalami penurunan angka maksimal skor masih belum tercapai, dan setelah dilakukan uji coba tahap kedua data yang tercantum terlihat mulai meningkat terlihat kenaikan angka rata-rata mencapai skor empat. Berikut merupakan data yang tercantum pada diagram 2.

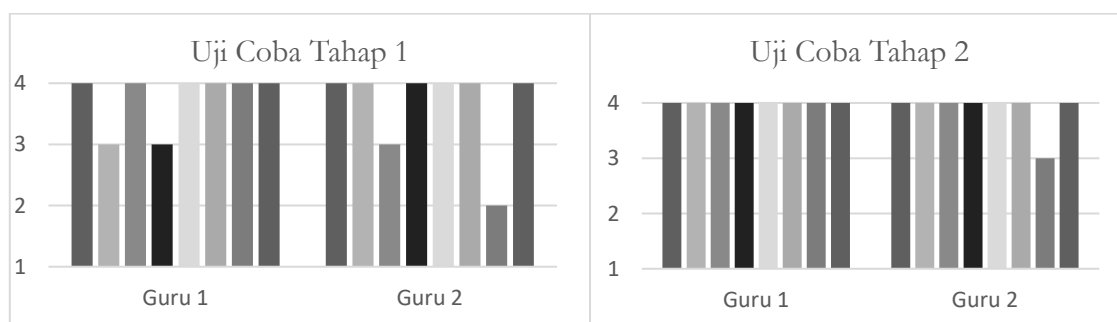


Diagram 2. Hasil uji coba terhadap guru tahap satu dan tahap dua

PEMBAHASAN

Dari hasil uji ahli untuk kelayakan media, dalam perkembangan literasi dasar dalam hal ini akan dijelaskan tahapan dan kevalidan mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi dasar pada anak usia 4-5 tahun. Peneliti perlu melakukan beberapa tahapan agar proses penelitian tercapai, tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis serta melakukan observasi di TK Nirwana Burhan Semarang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok A dan B, dalam proses pembelajaran masih ditemukan kemampuan mengenal literasi dasar yang kurang optimal. Terlihat ada beberapa anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal perbedaan

bentuk huruf dan angka, serta kurangnya media pembelajaran yang mendukung menyebabkan anak sulit dalam berkonsentrasi. Selain itu guru masih menggunakan metode belajar yang menggunakan poster, kartu dan buku sebagai sumber dalam proses pembelajaran, yang menimbulkan kurang luasnya jarak pandang anak-anak dalam belajar.

Tahap kedua menjelaskan tentang perencanaan. Dari permasalahan yang terkait dengan fasilitas di sekolah yang masih kurang efektif dan efisien. Maka perlu dilakukannya pembuatan sebuah media baru yang memiliki kemudahan untuk diakses. Media tersebut dikembangkan dengan mengikuti perkembangan kemajuan teknologi. Dalam hal ini peneliti membuat sebuah desain rancangan, tema dan alur video pembelajaran berbasis multimedia melalui *storyline* serta mengumpulkan aset media animasi yang akan muncul sebagai pelengkap pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia. Tahap ini juga mengikuti prosedur dalam proses pembuatan video pembelajaran diawali dengan melakukan sebuah penyusunan tema dan subtema, menyusun naskah alur cerita video pembelajaran, menentukan judul video pembelajaran, serta pengambilan gambar video (*take video*). Isi video pembelajaran menjelaskan informasi mengenai macam – macam tempat hidup hewan, guru dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan melakukan tanya jawab melalui kuis yang telah tercantum dalam video pembelajaran. Video yang ditayangkan disajikan dalam tampilan animasi, disertai audio, efek transisi, efek suara dan gambar kongkrit yang dapat membuat anak tertarik dalam mengenal literasi dasar berupa mengenal huruf dan angka. Dalam pemilihan aplikasi *editing* peneliti menggunakan aplikasi berupa *Capcut*.

Pembangunan adalah fase ketiga. Setelah tahap perancangan selesai, peneliti membuat film pembelajaran berbasis multimedia sesuai dengan rencana perancangan. Spesialis media kemudian dilibatkan mengenai desain yang telah dikembangkan, dan selanjutnya mereka akan memberikan umpan balik mengenai proyek yang telah dikembangkan. Pengembangan media melibatkan sejumlah langkah, seperti mencari tahu konten materi, membuat konsep video, memilih gambar dari Canva atau aplikasi desain lain yang sesuai untuk melengkapi konten, merekam video dan mengambil gambarnya, serta mengedit video menggunakan Capcut dan program terkait lainnya. Pemilihan film pembelajaran berbasis multimedia oleh peneliti dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk membuat film pengembangan yang dapat memudahkan instruktur dan siswa dalam memberi dan menerima informasi.

Tahap implementasi adalah yang keempat. Saat ini para ahli media sudah menilai tepat jika menghadirkan film pembelajaran berbasis multimedia untuk menunjang pembelajaran siswa. Peneliti mengumpulkan sampel uji coba individu yang dilakukan pada anak kelompok A dan B sebagai bagian dari pelaksanaan video pembelajaran di TK Nirwana Burhan Semarang. video pembelajaran multimodal digunakan dalam pembuatan materi pendidikan. Skor digunakan untuk menentukan kelayakan.

Penilaian merupakan tahap kelima. Penilaian merupakan tahap terakhir yang diselesaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil uji coba produk yang dilakukan oleh ahli media. Secara khusus analisis data dilakukan dengan menggunakan produk video pembelajaran berbasis multimedia. Produk pertama dapat memperoleh data sebesar 80%, sedangkan produk kedua mencapai peningkatan perolehan data. melalui 97%, dengan demikian video pembelajaran multimedia dinyatakan layak untuk meningkatkan minat belajar siswa TK Nirwana Burhan Semarang dalam mengenal literasi dasar.

KESIMPULAN

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju, maka dalam dunia pendidikan juga perlu mengembangkan pola pendidikan yang sesuai dengan zamannya. Agar memberikan kesan dan suasana yang baru dalam belajar, maka muncullah penemuan baru berupa teknologi digital yaitu video pembelajaran berbasis multimedia, yang tujuannya berfokus pada pengembangan kualitas mengajar, terutama untuk kalangan anak - anak. Dengan adanya pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan cara penyampaian topik – topik pembelajaran menjadi lebih menarik dan diminati oleh anak-anak. Fokus utama dalam pembahasan ini adalah dengan penyampaian materi yang menarik maka besar kemungkinan anak - anak dapat mengenal literasi dasar dengan cepat dan mudah karena penyampaian materi yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan minat dan fokus anak dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Ansari, K. (2020). Eksistensi Literasi Dalam Kalangan Generasi Milenium. *PENDETA*

- Journal of Malay Language, Education and Literature*, 11(2), 18–25.
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88–93.
- Darmawansyah, T. T., Aguspriyani, Y., Setiadi, R. M., Marfu'ah, S., & Polindi, M. (2023). Dampak Kegiatan Kuliah Kerja Nyata dalam Meningkatkan Kegiatan Literasi Anak di Lingkungan Sekolah Desa Kertaraharja. *Turast: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 11(1), 39–44. <https://doi.org/10.15548/turast.v11i1.4714>
- Handoko, H., & Novitasari, K. (2019). Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia untuk Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(2), 65–72. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1557>
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300–3313. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- Kemendikbud. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2022 Tentang Evaluasi Sistem Pendidikan Oleh Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Meneng.*
- Nasirun, H. M., Suprapti, A., Ardina, M., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Bengkulu, U. (2022). Aulad : Journal on Early Childhood Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Calon Guru. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 133–139. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.303>
- Prabawati, L. D., & Ambara, D. P. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Tema Tanaman Sub Tema Cara Bercocok Tanam Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 197–206.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian Dan Research And Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, Dan Desain Penelitian* (1st ed.). Literasi Nusantara.
- Sari, N. M. I. K. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 391–399.
- Sukmawati, I. D. Y., Parmiti, D. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Media Pembelajaran Jejak (Big Maze Ular Tangga) Dalam Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 463–469.
- Sulaiman, M. R., & Efendi, D. A. (2020). *Miris, Masih Ada 2,3 Juta Anak Buta Huruf di Indonesia*. Suara.Com. <https://www.suara.com/health/2020/06/11/204629/miris-masih-ada-23-juta-anak-buta-huruf-di-indonesia?page=all>
- Suryani, Meutia, P. D., Iqbal, Syahrawati, M., Fitriah, U., & Jannah, W. T. (2022). Peningkatan Literasi Dan Numerasi Terhadap Anak-Anak Pemulung Di Taman Edukasi Anak Aceh. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 233–238.