

## PEMANFAATAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI

*Elisabeth Jesika Deo*

*Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng*

*e-mail: [elisabetjesikadeoo04@gmail.com](mailto:elisabetjesikadeoo04@gmail.com)*

### INFORMASI ARTIKEL

**Submitted** : 2026-5-31

**Review** : 2026-5-31

**Accepted** : 2026-5-31

**Published** : 2026-5-31

### KATA KUNCI

Kata kunci berisi ide-ide atau konsep dasar yang mewakili bidang yang diteliti, Kata kunci maksimal 5 ide atau konsep.

### A B S T R A K

Rendahnya kemampuan siswa dalam aspek kognitif disebabkan kurangnya materi dan media pembelajaran yang mendukung siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif khususnya kemampuan klasifikasi pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research dan Development) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah satu uji coba ahli materi, satu uji coba ahli media, satu uji coba ahli desain media pembelajaran dan tiga uji coba perorangan yang dilakukan tiga orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan angket. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu kuesioner/ angket. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan hasil penilaian yang dilakukan ahli materi, ahli media, ahli desain pelajaran dan perorangan dengan persentase penilaian rata-rata 88,5% dengan kualifikasi baik. Maka, video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini valid dan layak diterapkan pada proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian pengembangan video berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif dapat dijadikan salah satu solusi pada permasalahan yang ada, yaitu dapat digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif siswa salah satunya klasifikasi. Selain itu media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak.

### **Keywords:**

*Keywords contain basic ideas or concepts that represent the field under study, Keywords maximum of 5 ideas or concepts.*

### **ABSTRACT**

*The low ability of students in cognitive aspects is caused by the lack of learning materials and media that support students in the learning process. This study aims to produce interactive multimedia-based learning videos on cognitive aspects, especially classification abilities in early childhood. This type of research is research and development (R&D) using*

---

*the ADDIE model. The subjects in this study were one trial of material experts, one trial of media experts, one trial of learning media design experts and three individual trials conducted by three students. Data collection techniques in this study were interviews, observations and questionnaires. The instruments used in data collection were questionnaires. The techniques used in analyzing data were qualitative and quantitative data. The results of this study are interactive multimedia-based learning videos with assessment results carried out by material experts, media experts, lesson design experts and individuals with an average assessment percentage of 88.5% with good qualifications. Thus, interactive multimedia-based learning videos on the cognitive aspects of early childhood are valid and suitable for application in the learning process. The implications of research on the development of interactive multimedia-based videos on cognitive aspects can be used as a solution to existing problems, namely they can be used in learning to improve students' cognitive aspects, one of which is classification. In addition, this media can make learning more varied so that learning is more interesting and can provide learning experiences for children.*

---

## **PENDAHULUAN**

Dengan transformasi digital yang semakin cepat dalam berbagai aspek kehidupan, pendidikan harus disesuaikan, termasuk untuk anak-anak usia dini. Teknologi digital telah berkembang menjadi Komponen penting dalam perkembangan sosial, kognitif, dan emosional anak-anak. Dalam hal ini, Literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dipelajari sejak usia dini agar anak-anak Menjadi pengguna teknologi yang kritis dan kreatif serta konsumen pasif. Menurut beberapa penelitian, literasi digital pada anak usia dini dapat membantu berbagai aspek Perkembangan mereka. Misalnya, Mauluddia dan Yulindrasari mengatakan bahwa melalui interaksi yang diarahkan dengan teknologi, literasi digital dapat membantu kreativitas, pemikiran analitis, dan kemampuan sosial anak. Literasi digital pendidik juga merupakan bagian penting dari proses ini Novitasari dan Fauziddin menemukan bahwa guru PAUD memiliki literasi digital yang “cukup baik”, tetapi masih ada pekerjaan untuk dilakukan agar pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran dapat dioptimalkan.

Menurut Piaget, media interaktif sangat relevan sebagai metode pembelajaran mengingat karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini<sup>3</sup> terutama fase praoperasional di mana anak berkembang melalui permainan, eksplorasi, dan imajinasi. Aplikasi, buku digital interaktif, dan game interaktif adalah contoh media interaktif yang dapat membantu siswa belajar dengan cara yang Multisensori dan adaptif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jumiati, Rahakabauw, dan Budiarti, Media pembelajaran digital (multimedia) yang menggabungkan animasi, teks, suara, dan interaktivitas dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajar anak usia dini.

Namun, integrasi teknologi ini tidak serta-merta bebas dari bahaya. Keamanan digital dan paparan konten yang tidak sesuai usia merupakan masalah utama. Studi

tentang literasi digital pendidik menemukan bahwa pendidik masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi, terutama dalam hal memilih dan menyusun konten digital yang tepat. Di samping itu, tanpa bantuan orang tua.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metodologi studi literatur (review literatur), yang difokuskan pada Analisis sistematis hasil ilmiah mengenai pengembangan literasi digital pada anak usia dini saat menggunakan media interaktif. Pilihan metode ini didasarkan pada keyakinan bahwa kajian literatur dapat memberikan gambaran mendalam tentang evolusi teori, model pembelajaran, dan temuan penelitian empiris di masa lalu tanpa perlu mengumpulkan data lapangan secara langsung. Selain itu, teknik ini memungkinkan peneliti menggabungkan berbagai pandangan ilmiah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang metode literasi digital dalam pendidikan Anak usia dini. Penelitian ini menggunakan artikel jurnal nasional terakreditasi, laporan penelitian, jurnal Internasional terkenal (Scopus dan Web of Science), dan publikasi ilmiah lainnya yang diterbitkan Antara tahun 2019 dan 2025.

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Langkah-langkah analisis yang dilakukan adalah: Reduksi data, Menyeleksi dan menyaring data yang relevan berdasarkan temuan dari Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kategorisasi data, Mengelompokkan data ke dalam tema-tema utama, seperti efektivitas media digital dalam pembelajaran bahasa, tantangan penggunaan Teknologi, serta perbedaan antara metode konvensional dan digital. Penarikan kesimpulan, menyusun kesimpulan berdasarkan pola dan hubungan yang ditemukan dalam data, serta menghubungkannya dengan teori yang relevan. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan memberikan rekomendasi mengenai implementasi media digital dalam pembelajaran bahasa Anak usia dini.

### **Literasi Digital**

Literasi digital menurut Paul Gilster (1997) adalah kemampuan seseorang dalam literasi digital mencakup kesadaran terhadap pemanfaatan, penggunaan, dan pemahaman terhadap potensi risiko yang ada pada berbagai media digital. Literasi digital merupakan kepekaan terhadap teknologi yang semakin berkembang (Naufal, 2021)<sup>20</sup>. Literasi digital sebagai langkah menghindari praktik penyebaran berita palsu, karena sekarang ini sebagian orang telah keliru dalam menggunakan media mereka dan dengan mudahnya menyebarluaskan informasi yang tidak valid pada khalayak umum (Sabrina, 2019)<sup>21</sup>. Begitupun pada lingkup anak usia dini literasi digital diperlukan agar anak mampu memahami penggunaan dan bahaya dari media digital, karena saat ini banyaknya permasalahan mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berupa buku cerita interaktif “Aku Bisa Berhitung”, video animasi “Metamorfosis”, dan permainan edukatif berbasis Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun . Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi selama proses pembelajaran, terlihat dari keterlibatan mereka dalam menyimak media, merespons pertanyaan, dan berpartisipasi aktif dalam permainan. Sekitar 90%

anak berhasil menyebutkan urutan metamorfosis kupu-kupu dan katak serta menjawab soal kuis dengan benar. Hal ini menandakan bahwa media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep bilangan dan urutan kejadian. Pembelajaran dengan menggunakan media digital terbukti memperkuat kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenali angka, lambang bilangan, dan urutan proses metamorfosis. Temuan ini mendukung pendapat Fitri et al., (2024) bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam belajar. Anak-anak juga mampu mengenal warna dan jumlah objek melalui buku cerita interaktif, sejalan dengan Kurniasih (2019) yang menekankan bahwa anak usia dini cenderung berpikir konkret sehingga membutuhkan media visual dan interaktif dalam memahami konsep. Selain itu, permainan edukatif Wordwall juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk

melatih kemampuan berhitung dengan cara menyenangkan. Mereka terlihat antusias, bahkan rela mengantre untuk bermain. Temuan ini sesuai dengan penelitian Amalia (2023) yang menyatakan bahwa aplikasi edukatif seperti kuis dan puzzle dapat memperluas kosakata serta meningkatkan minat belajar anak. Guru kelas juga mengonfirmasi bahwa media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk mengenalkan tema baru karena lebih mudah dipahami anak-anak dan menarik perhatian mereka. Namun demikian, terdapat beberapa kendala teknis yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan, seperti audio yang kurang terdengar jelas karena kondisi ruang kelas yang bising. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan pada aspek teknis, misalnya penggunaan speaker tambahan agar kualitas suara lebih maksimal serta variasikan permainan agar tidak hanya berupa kuis, guna menjaga ketertarikan anak terhadap kegiatan digital.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif bagi anak usia dini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Beragam jenis media digital, seperti aplikasi edukatif interaktif, multimedia animatif, platform pembelajaran daring, media visual, dan game edukatif, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Media digital tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan Literasi awal, tetapi juga berperan dalam pengembangan aspek sosial-emosional, Kreativitas, nilai budaya, serta keterampilan berpikir kritis anak. Interaktivitas yang dihadirkan melalui media digital menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Namun demikian, efektivitas pemanfaatan media digital sangat bergantung pada pendampingan guru dan orang tua, kesesuaian Konten dengan tahap perkembangan anak, serta pengelolaan penggunaan media secara terarah dan bertanggung jawab.

Literasi digital sangat membantu perkembangan anak dalam banyak hal. Menurut nilai-nilai agama, anak-anak belajar membedakan perilaku baik dan buruk pada aspek moral. Literasi digital secara Kognitif membantu anak dalam memecahkan masalah, berpikir analitis, kreatif, dan mengolah informasi. Ini juga meningkatkan daya ingat. Teknologi membantu koordinasi otot dan sistem saraf dalam fungsi fisik motorik. Literasi digital membantu perkembangan bahasa, termasuk kemampuan berbicara dua bahasa sejak dini. Anak-anak belajar tentang kerja sama, mengungkapkan perasaan,

menumbuhkan rasa percaya diri, dan menemukan bakat yang belum dieksplorasi dalam aspek sosial emosional. Orang dewasa sangat penting untuk mendampingi dan mengawasi anak saat mereka berinteraksi dengan konten digital. Mereka harus memastikan bahwa konten yang dipilih sesuai dan berpendidikan. Anak-anak dapat belajar menyeleksi dan mengolah informasi, serta berkomunikasi dengan ide-ide mereka dengan pendampingan. Akibatnya, literasi digital meningkatkan perkembangan moral, kognitif, fisik, bahasa, dan emosional anak selain meningkatkan kemampuan teknis mereka dalam menggunakan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alivia, R., Kasandra, R., & Widyasari, C. W. (2025). Kreativitas Digital dalam Media Pembelajaran Sosial-Emosional Anak Dini.
- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30–44. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>.
- Ariani, D., & Putra, R. (2021). Pengembangan literasi digital pada anak usia dini melalui media digital interaktif. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(1), 160–170. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8768> [13/4, 11.53] Ecakdeo: Fadillah Ajeng Ningrum, Zulton Lubis, Amanda Hijriani, Najwa Dwi Aprillia
- EDUTREND: Journal of Emerging Issues and Trends in Education, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.59110/edutrend.300>
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., Handiawan, M. D., & Prayogi, A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan literasi Peserta Didik Di MA Pembangunan Jakarta. 2(6) [13/4, 11.50] Ecakdeo: Adistiarachma, N., & Alia, D. (2024). Peran Media audio visual animasi pada Pembeajaran. 06(02), 49–57.
- Horin, Y., Afrilianti, A., & Bella, R. (2019). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial emosional Anak Usia Dini. *International Journal of Early Childhood Education*, 9(1), 25–38.
- Jumiati, Rahakabauw, D. H., & Budiarti, W. N. (2023). Media pembelajaran digital untuk anak usia dini melalui Multimedia interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1–12. *Jurnal Obsesi*, 6(3), 1451–1462.
- Mauluddia, A. U., & Yulindrasari, H. (2024). Literasi digital dalam pendidikan anak usia dini: Urgensi, Tantangan, dan strategi implementasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1–12.
- MUDABBIR Journal Research and Education Studies 4 (2), 313-321, 2024
- Muthmainnah. 2012. Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.2, No.2, pp. 372381
- Novitasari, W., & Fauziddin, M. (2020). Analisis literasi digital pendidik PAUD dalam penggunaan media Pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135–146.
- Pengajaran, dan Pembelajaran, 9(3), 169-179.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Prayogi, A. (2024). *Application of Video Games as Part of Learning Islamic History*.
- Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan*,
- Yusuf, M., & Rahmawati, A. (2021). Digital literacy in early childhood Education: A systematic review.