

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan fundamental baik secara fisik maupun mental. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Usia ini merupakan peletak dasar untuk perkembangan pada masa selanjutnya. Berk dalam Sujiono, menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam berbagai aspek pada rentang perkembangan hidup manusia. Stimulasi yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik pada setiap tahapan yang dimiliki anak. Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, Sedangkan di Indonesia sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun.¹

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak

¹ Berk dalam Sujiono, Lina Eka Retnaningsih & Nadya Nela Rosa, *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*, (Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2014), 1-2.



lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya dijelaskan pula bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan non formal yang dapat dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan di jalur pendidikan formal, non formal maupun informal. Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang ada pada jalur formal. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Atfal.

Pembelajaran yang dilakukan di satuan PAUD menggunakan prinsip bermain sambil belajar, yaitu kegiatan pemberian stimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, sosial emosional dan seni. Seluruh aspek tersebut merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seluruh anak usia dini, sebab pengembangan kemampuan dasar yang meliputi aspek-aspek perkembangan tersebut bertujuan untuk pengembangan kemampuan yang diperlukan pada jenjang



pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek penting yang dijadikan prioritas dalam pemberian stimulasi perkembangan adalah kemampuan berbahasa yaitu literasi (keaksaraan/membaca) yang dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Literasi awal anak merupakan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis. Literasi awal telah menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Beberapa studi tentang prestasi anak yang dilakukan oleh lembaga-lembaga internasional yang melibatkan banyak negara di dunia, melakukan penilaian dengan menempatkan literasi sebagai salah satu aspek yang diukur dalam penilaian tersebut.

Kemampuan literasi diperoleh anak sebagaimana yang diungkapkan oleh Snow dalam Hoff yang menyatakan bahwa anak pada usia 2 sampai 5 tahun telah dapat menunjukkan literasinya dengan cepat. Pada usia tersebut anak berada pada jenjang pendidikan anak usia dini sehingga keberadaan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari jenjang pendidikan selanjutnya yang harus dilalui oleh peserta didik.

Kemampuan literasi diberikan stimulasi untuk dikembangkan di satuan pendidikan anak usia dini karena literasi diperoleh anak sejak usia dini. Berdasarkan studi terdahulu tentang literasi anak diperoleh



informasi bahwa anak usia dini (prasekolah) telah memiliki potensi dan kemampuan untuk memiliki literasi awal dan perolehan literasi awal anak usia dini dapat dilakukan melalui pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan minat dan karakteristik perkembangan anak.²

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi. Sedangkan menurut Gamire dan Pearson literasi digital adalah kemampuan membaca, menulis, dan menghitung beragam teks/objek digital yang ada dalam lingkungan digital. Selain itu Potter mengungkapkan Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

Perkembangan teknologi dan informasi membawa anak-anak generasi alpha serta seluruh lapisan masyarakat generasi milenial

² La Hewi, "Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Dadu", Jurnal ThufuLA, Vol.8 No.1 (Januari-Juni, 2020), 113-115.



memasuki dunia literasi digital. Literasi digital pada dasarnya bukan sesuatu yang asing bagi masyarakat, hampir setiap orang menggunakan digital dalam kehidupan sehari-hari misalnya penggunaan internet dan gadget.

Begitu pula dengan penggunaan gadget, tak bisa kita pungkiri bahwasanya di ruang publik begitu sangat jelas penggunaan gadget banyak juga digunakan anak-anak pada rentang usia dini misalnya di restoran, supermarket, bahkan di tempat umum lainnya. Gadget tersebut mereka gunakan untuk bermain game atau hanya melihat tayangan film yang mereka sukai.³

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah salah satu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, sosio-emosional. Dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

RA Al-Badriyah yang terletak di Jl. Cokroatmojo Gg. XI No. 22

Parteker Pamekasan telah melakukan pengenalan literasi digital dalam

³ Mutiara Swandhina & Maulana Redi Awal Maulana, "Generasi Alpha: Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19", Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA), Vol 6, No.1, (Februari 2020), 1-4.



mengembangkan bahasa pada anak usia dini. Pendidik melakukan pengenalan literasi digital pada anak menggunakan media laptop sebagai pembelajaran dengan memberikan tontonan video pada anak yang mengandung tentang pendidikan. Dengan menggunakan literasi digital sebagai media pembelajaran tersebut dapat mengembangkan bahasa pada anak usia dini.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 10 Oktober 2022 di RA Al-Badriyah Kelurahan Parteker Kecamatan Pamekasan. Peneliti melihat bahwa dengan kegiatan literasi digital kemampuan bahasa anak usia dini di RA Al-Badriyah sudah bagus dan berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dilihat saat melaksanakan kegiatan tersebut anak bisa mengoperasikan media digital dengan mengetik dan menyebutkan berbagai macam huruf yang ada di papan tombol laptop dan anak bisa menirukan bahasa-bahasa yang ada di dalam tontonan video yang diberikan oleh guru dan bertanya apabila ada sesuatu yang belum dimengerti di dalam video. Maka dari itu kegiatan tersebut sudah termasuk dalam mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang literasi digital yang dapat mengembangkan bahasa pada anak usia dini dan berinisiatif



melakukan penelitian dengan judul: “ Penerapann Literasi Digital Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di RA Al-Badriyah Kelurahan Parteker Kecamatan Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

Melihat dari paparan-paparan yang telah dikemukakan sebelumnya, fokus penelitian yang penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana guru melakukan penerapan literasi digital dalam mengembangkan bahasa pada anak usia 4-6 Tahun di RA Al-Badriyah Parteker Pamekasan?
2. Bagaimana perkembangan bahasa anak usia 4-6 Tahun di RA Al-Badriyah Parteker Pamekasan dengan penerapan literasi digital?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan bahasa anak usia 4-6 Tahun dengan literasi digital di RA Al-Badriyah Parteker Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Bertolak pada fokus masalah di atas, maka peneliti memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan cara guru melakukan penerapan



literasi digital dalam mengembangkan bahasa pada anak usia 4-6 Tahun di RA Al-Badriyah Parteker Pamekasan.

2. Untuk mendeskripsikan perkembangan bahasa anak usia 4-6 Tahun di RA Al-Badriyah Parteker Pamekasan dengan penerapan literasi digital.
3. Untuk mendeskripsikan apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan bahasa anak usia 4-6 Tahun dengan literasi digital di RA Al-Badriyah Parteker Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Dengan penelitian ini, besar harapan peneliti agar penelitian ini bisa bermanfaat dan memberikan kontribusi dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.

Adapun kegunaan penelitian ini terdiri atas dua bagian, yakni kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Penjelasan tersebut sebagai berikut:

1) Kegunaan Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah keilmuan bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dengan wawasan yang lebih luas secara teoritis maupun praktis khususnya yang berkenaan dengan pengenalan literasi digital dalam mengembangkan bahasa anak usia dini



2) Kegunaan Praktis

a. Bagi Anak Usia Dini

Dapat mengembangkan bahasa anak dengan kemampuan literasi digital sebagai media pembelajaran sejak usia dini.

b. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan tentang betapa pentingnya literasi digital sebagai media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan enam aspek perkembangan terutama pada aspek perkembangan bahasa.

1. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan wawasan dan khazanah keilmuan bagi peneliti khususnya dalam ranah berliterasi dan pembaca pada umumnya sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dengan wawasan yang lebih luas karena penelitian ini dilakukan untuk memperluas pengetahuan peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik yang professional.

2. Bagi Peneliti Berikutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan



masukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti, penulis, dan juga pembaca mengenai pengenalan literasi digital dalam mengembangkan bahasa anak usia dini.

E. Definisi istilah

Untuk menyamakan persepsi awal antara peneliti dan para pembaca terhadap istilah-istilah yang secara operasional yang digunakan dalam judul penelitian, maka perlu peneliti memberikan batasan pengertian secara definitif. Istilah-istilah yang dimaksud di antaranya:

1. Literasi Digital

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum sesuai dengan kegunaannya dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital dalam penelitian ini adalah mengajarkan anak untuk mengoperasikan media laptop dengan mengetik berbagai macam huruf yang ada di papan tombol laptop dan memberikan tontonan video tentang pendidikan yang berkaitan dengan tema kegiatan pembelajaran serta yang mengandung



ajaran tentang akhlak dan cerita kisah nabi pada anak kelas TK A dan TK B di RA Al-Badriyah Kelurahan Parteker Kecamatan Pamekasan menggunakan media laptop.

2. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungannya.

Perkembangan bahasa dalam penelitian ini adalah ketika anak bisa menyebutkan berbagai huruf yang mereka ketik di papan tombol laptop dan ketika melihat tontonan video yang diberikan oleh guru anak mampu dan bisa menirukan bahasa yang ada pada video tersebut. Maka dari itu kegiatan literasi digital ini dapat mengembangkan bahasa pada anak usia dini.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan dimana



stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Jadi anak usia dini masa keemasan (golden age) hanya ada sekali dan tidak dapat diulang kembali.

Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak kelas TK A dan TK B di RA Al-Badriyah Kelurahan Parteker Kecamatan Pamekasan.

H. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Kurnia Nurafifah (2019) judul Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia TK A di Al Hidayah Karangbendo Ponggol Blitar. Skripsi yang disusun oleh Kurnia Nurafifah mahasiswi jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung yang berjudul Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia TK A di Al Hidayah Karangbendo Ponggol Blitar. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi membaca dan menulis pada anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggol Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan Quasi Eksperimental lokasi penelitiannya di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggol Blitar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi



dengan menggunakan analisis data menggunakan uji hipotesis Mann-Whitney dan uji Effect size. Hasil temuannya mengungkapkan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, sehingga Sig. <0,05. Hipotesis diterima artinya bahwa permainan puzzle huruf memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi membaca dan menulis pada anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo ponggok Blitar, dan besar pengaruhnya adalah 62% termasuk dalam kategori kua. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan literasi dalam pembelajaran anak usia dini. Sedangkan letak perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan oleh saudara Kurnia Nurafifah menggunakan pendekatan kuantitatif dan media permainan puzzle huruf sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan media yang digunakan ialah media digital.⁴

2. Meilasari Devi (2021) judul Penerapan Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Skripsi yang disusun oleh Meilasari Devi mahasiswi UIN Raden Intan Lampung yang berjudul Penerapan Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang penerapan literasi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun di

⁴ Kurnia Nurafifah, *Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar*, (Skripsi IAIN Tulungagung, 2019)



TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil temuan diketahui bahwa penerapan literasi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung sudah terlaksana dengan baik hal ini dapat dilihat dari kemampuan berbahasa yang telah dicapai anak diantaranya: anak sudah bisa mengucapkan kata dengan tepat, anak juga dapat mengenal istilah baru (kata), anak dapat mengenal symbol huruf, anak dapat menghubungkan kata dengan gambar, anak dapat menyambungkan garis putus-putus pada huruf, anak dapat mendengarkan cerita dan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, anak dapat menirukan suara tokoh-tokoh dalam cerita atau dongeng dan anak dapat membedakan suara masing-masing tokoh dalam cerita atau dongeng. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama penelitian tentang literasi untuk kemampuan berbahasa anak dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan letak perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan saudara Meilasari Devi penerapannya menggunakan media cetak seperti buku-buku cerita, dongeng sedangkan peneliti menggunakan media digital.⁵

⁵ Meilasari Devi, *Penerapan Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung*, (Skripsi UIN Raden Intan



3. Asyrothul Jannah (2022) judul Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Lagu Panca Indra di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Puloampel, Kabupaten Serang. Skripsi yang disusun oleh Asyrothul Jannah mahasiswi UIN SMH Banten yang berjudul Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Lagu Panca Indra di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Puloampel, Kabupaten Serang. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Lagu Panca Indra di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Puloampel Kabupaten Serang, Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Puloampel, Kabupaten Serang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Responden penelitian berjumlah 5 siswa TK A, dilaksanakan bulan Maret-Mei 2020. Hasil temuan diketahui Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Lagu Panca Indra di TK Aisyiyah sangat baik. Hal itu dapat dilihat dari lima orang siswa sebelum menggunakan bahasa dan lagu, kemampuan bahasanya semuanya masuk kategori mulai berkembang (MB). Setelah dilakukan pengembangan bahasa melalui lagu panca indra, sebagian besar kemampuan bahasa anak masuk kategori sangat baik (BSB), hanya ada 1 orang siswa yang



perkembangan bahasanya masuk berkembang sesuai harapan (BSH). Faktor pendukung dalam pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Puloampel Kabupaten Serang utamanya kematangan organ-organ fisiologis, dan adanya kesiapan belajar anak. Sedangkan faktor penghambat yang utama adalah minimnya contoh guru dalam menciptakan kreativitas pengembangan kemampuan bahasa dalam pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan bahasa pada anak dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan letak perbedaannya ialah saudara Asyrothul Jannah melakukan penelitian tentang pengembangan bahasa menggunakan lagu panca indra untuk melatih kemampuan bahasa anak sedangkan peneliti menggunakan literasi digital dalam mengembangkan bahasa pada anak.⁶

4. Jihan Luthfiyah (2021) judul Pengaruh Dongeng Melalui Media Digital *Youtube* Dan *Zoom* Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama Masa Pandemi Covid-19 Di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto. Skripsi yang disusun oleh Jihan Luthfiyah mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Tulungagung yang berjudul Pengaruh Dongeng Melalui Media Digital *Youtube* Dan *Zoom* Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama

⁶ Asyrothul Jannah, *Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Lagu Panca Indra di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Puloampel, Kabupaten Serang*, (Skripsi UIN SMH Banten, 2022)



Masa Pandemi Covid-19 Di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah ada pengaruh secara bersamaan pemberian dongeng antara media digital Youtube dan Zoom terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah kuantitatif dengan menggunakan model quasi experimental. Hasil temuan pada skripsi ini yaitu kemampuan menyimak dongeng anak menggunakan media digital Zoom dan Youtube di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto pada usia 5-6 tahun memiliki pengaruh secara bersamaan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil sig One Way Anova yaitu $0.004 < 0.05$ yang berarti terdapat pengaruh bersama-sama antara media digital Zoom dan Youtube terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto. Dongeng dengan menggunakan media digital Zoom merupakan media yang baik untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Sedangkan letak perbedaannya ialah saudara Jihan Luthfiyah metode penelitiannya menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan kualitatif.⁷

⁷ Jihan Luthfiyah, *Pengaruh Dongeng Melalui Media Digital Youtube Dan Zoom Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama Masa Pandemi Covid-19 Di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto*, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2021)



5. Rosalina Sriyunita (2022) judul Pengembangan Kegiatan Belajar Berbasis Media Digital Untuk Menstimulasi Keterampilan Mencuci Tangan Dan Kaki Anak Usia 4-5 Tahun. Skripsi yang disusun oleh Rosalina Sriyunita mahasiswi Universitas Negeri Jakarta yang berjudul judul Pengembangan Kegiatan Belajar Berbasis Media Digital Untuk Menstimulasi Keterampilan Mencuci Tangan Dan Kaki Anak Usia 4-5 Tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media digital berupa poster digital, buku cerita digital dan video animasi untuk menstimulasi keterampilan mencuci tangan dan kaki anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Responden dalam penelitian ini adalah 3 orang anak usia 4-5 tahun, 2 orang pendidik lembaga PAUD, ahli materi, ahli media dan content creator. Berdasarkan hasil penelitian yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh persentase sebesar 75%, dari ahli media sebesar 81.9%, dari pendidik sebesar 85%, dari content creator 95% dan dari hasil uji efektivitas yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun sebesar 100%. Hasil tersebut dikategorikan sangat layak, sehingga produk penelitian yang dihasilkan dapat dikatakan sudah sesuai dan berhasil untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman akan keterampilan mencuci tangan dan kaki. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama



menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Sedangkan letak perbedaannya ialah saudara Rosalina Sriyunita menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.⁸

6. Irfatul Lailiyah (2018) judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung Dan Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Muttaqin Kanigoro Kras Kediri. Skripsi yang disusun oleh Irfatul Lailiyah mahasiswi IAIN Tulungagung yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung Dan Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Muttaqin Kanigoro Kras Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap kosakata bahasa inggris anak di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung Dan Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Muttaqin Kanigoro Kras Kediri. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian

⁸ Rosalina Sriyunita, *Pengembangan Kegiatan Belajar Berbasis Media Digital Untuk Menstimulasi Keterampilan Mencuci Tangan Dan Kaki Anak Usia 4-5 Tahun*, (Skripsi Universitas Negeri Jakarta, 2022)



diketahui ada perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen yang berbasis multimedia dengan hitungan signifikansi $t_{0.000} < 0.05$ dan $t_{hitung} 5.033 > 2.093$ di Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol di Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Kanigoro Kras Kediri terhadap kosakata bahasa Inggris. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Sedangkan letak perbedaannya ialah saudara Irfatul Lailiyah metode penelitiannya menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan kualitatif.⁹

Tabel 1

Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun	Fokus Penelitian & Hasil Temuan	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Kurnia Nurafifah, judul Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia TK A di AI	Fokus penelitian: 1. Adakah pengaruh media permainan puzzle huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca pada anak	Kuantitatif	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan literasi dalam	Letak perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan oleh saudara Kurnia Nurafifah menggunakan pendekatan kuantitatif dan media pembelajaran

⁹Irfatul Lailiyah, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung Dan Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Muttaqin Kanigoro Kras Kediri*, (Skripsi IAIN Tulungagung, 2018)



	<p>Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar. Tahun (2019)</p>	<p>usia TK A di Tk Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar. 2. Adakah pengaruh media pembelajaran puzzle huruf berpengaruh terhadap kemampuan literasi menulis pada anak usia TK A di Tk Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar. 3. Adakah pengaruh media permainan puzzle huruf berpengaruh terhadap kemampuan literasi membaca dan menulis pada anak usia TK A di Tk Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar. Hasil Temuan: Hasil temuan mengungkap</p>		<p>pembelajaran anak usia dini</p>	<p>permainan puzzle huruf sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan media yang digunakan ialah media digital.</p>
--	---	---	--	------------------------------------	--



		<p>kan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, sehingga Sig. <0,05. Hipotesis diterima artinya bahwa permainan puzzle huruf memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi membaca dan menulis pada anak TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar, dan besar pengaruhnya adalah 62% termasuk dalam kategori kua</p>			
2	<p>Meilasari Devi, judul Penerapan Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.</p>	<p>Fokus Penelitian: 1. Bagaimana penerapan literasi membaca untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 1</p>	Kualitatif	<p>Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama penelitian tentang literasi untuk kemampuan berbahasa anak dan</p>	<p>perbedaanya ialah penelitian yang dilakukan saudara Meilasari Devi penerapannya menggunakan media cetak seperti buku-buku cerita, dongeng sedangkan peneliti menggunakan media digital</p>



	Tahun (2021)	<p>Labuhan Ratu Bandar Lampung?</p> <p>2. Bagaimana penerapan literasi menulis untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung?</p> <p>3. Bagaimana penerapan literasi berbicara untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Bandar Lampung?</p> <p>Hasil Temuan: Hasil temuan diketahui bahwa penerapan literasi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa</p>		sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.	
--	--------------	---	--	--	--



		<p>anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung sudah terlaksana dengan baik hal ini dapat dilihat dari kemampuan berbahasa yang telah dicapai anak diantaranya: anak sudah bisa mengucapkan kata dengan tepat, anak juga dapat mengenal istilah baru (kata), anak dapat mengenal symbol huruf, anak dapat menghubungkan kata dengan gambar, anak dapat menyambungkan garis putus-putus pada huruf, anak dapat mendengarkan cerita dan menceritakan kembali isi cerita secara</p>			
--	--	---	--	--	--



		<p>sederhana, anak dapat menirukan suara tokoh-tokoh dalam cerita atau dongeng dan anak dapat membedakan suara masing-masing tokoh dalam cerita atau dongeng</p>			
3	<p>Asyrothul Jannah, judul Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Lagu Panca Indra di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Puloampel, Kabupaten Serang.</p>	<p>Fokus Penelitian: 1. Bagaimana pengembangan bahasa anak dengan melalui metode lagu panca indra usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Puloampel, Kabupaten Serang. 2. Apa faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru dalam mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun</p>	Kualitatif	<p>Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan bahasa pada anak dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.</p>	<p>perbedaannya ialah saudara Asyrothul Jannah melakukan penelitian tentang pengembangan bahasa menggunakan lagu panca indra untuk melatih kemampuan bahasa anak sedangkan peneliti menggunakan literasi digital dalam mengembangkan bahasa pada anak.</p>



		<p>melalui lagu di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Puloampel, Kabupaten Serang. Hasil Temuan: Hasil temuan diketahui Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Lagu Panca Indra di TK Aisyiyah sangat baik. Hal itu dapat dilihat dari lima orang siswa sebelum menggunakan bahasa dan lagu, kemampuan bahasanya semuanya masuk kategori mulai berkembang (MB). Setelah dilakukan pengembangan bahasa melalui lagu panca indra, sebagian besar</p>			
--	--	---	--	--	--



		kemampuan bahasa anak masuk kategori sangat baik (BSB), hanya ada 1 orang siswa yang perkembangan bahasanya masuk berkembang sesuai harapan (BSH).			
4	Jihan Luthfiyah, judul Pengaruh Dongeng Melalui Media Digital Youtube Dan Zoom Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama Masa Pandemi Covid-19 Di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto (2021)	Fokus Penelitian: 1. apakah ada pengaruh secara bersamaan pemberian dongeng antara media digital Youtube dan Zoom terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto? Hasil temuan: Hasil temuan pada skripsi ini yaitu kemampuan menyimak dongeng	Kuantitatif	Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan media digital dalam proses pembelajaran .	Perbedaannya ialah saudara Jihan Luthfiyah metode penelitiannya menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan kualitatif.



		<p>anak menggunakan media digital Zoom dan Youtube di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto pada usia 5-6 tahun memiliki pengaruh secara bersamaan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil sig One Way Anova yaitu $0.004 < 0.05$ yang berarti terdapat pengaruh bersama-sama antara media digital Zoom dan Youtube terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto. Dongeng dengan menggunakan media digital Zoom merupakan media yang baik untuk</p>			
--	--	---	--	--	--



		meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun.			
5	Rosalina Sriyunita, judul Pengembangan Kegiatan Belajar Berbasis Media Digital Untuk Menstimulasi Keterampilan Mencuci Tangan Dan Kaki Anak Usia 4-5 Tahun. (2021)	<p>Fokus penelitian: 1. apakah sudah layak untuk mengembangkan produk media digital berupa poster digital, buku cerita digital dan video animasi untuk menstimulasi keterampilan mencuci tangan dan kaki anak usia 4-5 tahun.</p> <p>Hasil Temuan: Hasil penelitian yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh persentase sebesar 75%, dari ahli media sebesar 81.9%, dari pendidik sebesar 85%,</p>	Kuantitatif	Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan media digital dalam proses pembelajaran .	Perbedaannya ialah saudara Rosalina Sriyunita menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.



		<p>dari content creator 95% dan dari hasil uji efektivitas yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun sebesar 100%. Hasil tersebut dikategorikan sangat layak, sehingga produk penelitian yang dihasilkan dapat dikatakan sudah sesuai dan berhasil untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman akan keterampilan mencuci tangan dan kaki.</p>			
6	<p>Irfatul Lailiyah, judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Terhadap</p>	<p>Fokus Penelitian: 1. Apakah ada perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama</p>	<p>Perbedaannya ialah saudara Irfatul Lailiyah metode penelitiannya menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan</p>



	<p>Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung Dan Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Muttaqin Kanigoro Kras Kediri. (2018)</p>	<p>multimedia terhadap kosakata bahasa inggris anak di Tahun di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung Dan Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Muttaqin Kanigoro Kras Kediri?</p> <p>2. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap kosa kata bahasa inggris anak Tahun di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung Dan Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Muttaqin</p>		<p>menggunakan media digital dalam proses pembelajaran .</p>	<p>peneliti menggunakan kualitatif.</p>
--	---	---	--	--	---



		<p>Kanigoro Kras Kediri? Hasil Temuan: Hasil temuan diketahui ada perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen yang berbasis multimedia dengan hitungan signifikansi t $0.000 < 0.05$ dan thitung $5.033 > 2.093$ di Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol di Raudhatul Athfal Pesantel Sabilil Kanigoro Kras Kediri terhadap kosakata bahasa inggris.</p>			
--	--	---	--	--	--





Edit dengan WPS Office