

Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai

Dina Amalia

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

dina@unisnu.ac.id

 **OPEN ACCESS**

Dikirim : 29 April 2023
Diterima : 25 Mei 2023
Terbit : 31 Mei 2023
Koresponden: Dina Amalia
Email: dina@unisnu.ac.id

Cara sitasi: Dina, Amalia. (2023)
Optimalisasi Kemampuan
Literasi Anak Usia 3-6 Tahun
Melalui Media Gadget. Tinta
Emas: Jurnal Pendidikan Islam
Anak Usia Dini, 2(1), 23-32.



Karya ini bekerja di
bawah lisensi Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International License
[https://creativecommons.org/licenses/
by-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstract

Literacy in Indonesia, which is still low, requires parents to be literate in various ways to increase interest in literacy, one of which is through technology. Gadgets which are multimedia technologies are considered as audio-visual media capable of touching many senses. The purpose of this study was to analyze the optimization of the use of gadgets as a stimulation of the literacy skills of children aged 3-6 years. The method used is phenomenological qualitative describing the feelings of the experiences of several mothers who are in Kudus Regency about the concept of optimizing literacy skills through gadget technology. The results of the study stated that the use of gadgets by watching interactive educational videos was able to increase vocabulary in children. This research concludes that by providing educational applications in the form of puzzles of letters, numbers, symbols, as well as interactive video viewing through gadgets, it can add new vocabulary and knowledge to children so that their acceptance is more interesting and achieves the expected goals. In addition, proper stimulation through gadget technology can optimize children's literacy skills.

Keywords: Gadgets, Literacy, Early Childhood

Abstrak

Literasi di Indonesia yang masih rendah mengharuskan orang tua melek akan berbagai cara dalam meningkatkan minat literasi salah satunya melalui teknologi. Gadget yang merupakan teknologi multimedia dianggap sebagai media audio visual mampu menyentuh banyak indera. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis optimalisasi penggunaan gadget sebagai stimulasi kemampuan literasi anak usia 3-6 tahun. Metode yang digunakan yaitu kualitatif fenomenologis menggambarkan perasaan pengalaman beberapa Ibu yang berada di Kabupaten Kudus tentang konsep pengoptimalisasi kemampuan literasi melalui teknologi gadget. Hasil penelitian

menyatakan bahwa penggunaan gadget dengan menonton video edukatif interaktif mampu menambah perbendaharaan kata pada anak. Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwasanya melalui pemberian aplikasi edukatif berupa puzzle huruf, angka, simbol, serta tontonan video interaktif melalui gadget dapat menambah perbendaharaan kata dan pengetahuan baru bagi anak sehingga dalam penerimaannya lebih menarik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, stimulasi yang tepat melalui teknologi gadget dapat mengoptimalkan kemampuan literasi anak.

Kata Kunci: Media Gawai, Literasi Anak, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Di era yang semakin maju dan modern, teknologi sudah menjadi kebutuhan baik orang dewasa maupun anak-anak. Teknik yang lebih panjang mendekati untuk menyederhanakan kehidupan sehari-hari masyarakat dan menawarkan penggunaannya sebagai wawasan baru. *Smartphone* digunakan oleh lebih dari 100 juta orang yang memiliki akses data di Indonesia didukung oleh informasi dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII). Hampir 55 persen yang merupakan setengah dari penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *smartphone* (Khoiri Alfian Nur, 2019).

Penggunaan teknologi multimedia telah membuka era baru saat ini yaitu pengembangan media dalam pembelajaran anak usia dini. Teknologi multimedia ini mampu menggabungkan berbagai media seperti teks, suara, gambar, digital, animasi, dan video dalam satu perangkat lunak digital dan memiliki fitur interaktif. Multimedia dianggap sebagai alat belajar dan mengajar yang menarik yang dapat menyentuh banyak indera seperti lihat, dengar, dan rasakan (Ramli, 2013).

Literasi adalah keterampilan penting di abad ke-21 (Hardiyanti & Alwi, 2022) berpendapat bahwa perkembangan literasi harus diimbangi dengan perkembangan teknologi informasi karena untuk mencerna teknologi informasi dan komunikasi di zaman ini, seseorang harus bisa membaca dan menulis sangat baik. Pengembangan literasi berarti mengembangkan keterampilan, kompetensi, dan kemampuan anak hal yang berbeda. Literasi anak merupakan kecerdasan anak melihat, memahami, melakukan dan menggunakan sesuatu secara cermat dan cerdas dengan berbagai cara. Literasi anak usia dini merupakan literasi yang paling utama membaca dan menulis sehingga anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya (Aswat dkk., 2019). Literasi juga dapat didefinisikan secara sederhana sebagai keterampilan Individu dalam membaca dan menulis mengolah informasi dasar (Maryono dkk., 2021).

Literasi sebagaimana mestinya (Amaliya & Fathurohman, 2022) mengacu pada literasi dan numerasi. Anak harus menguasai keterampilan literasi dasar seperti baca tulis, numerasi, ilmu alam, ekonomi, digital, budaya dan profil pelajar pancasila. Literasi numerasi merupakan keterampilan penting yang perlu dikuasai anak sejak usia dini (Widodo dkk., 2019). Dalam pendidikan anak usia dini, anak-anak harus dikenalkan dengan benda-benda berhitung sederhana dikemas melalui bermain menyenangkan. Sehingga anak mengenal abjad dan

merepresentasikan benda dalam bentuk gambar disebut pemikiran simbolik (Hayati dkk., 2019)

Menurut hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* yang diterbitkan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* tahun 2019, tingkat literasi Indonesia termasuk dalam 10 besar negara. Indonesia menempati urutan 62 dari 70 negara (Retno, 2021). Hal lain dipaparkan oleh (Puspasari, 2021) bahwa perkembangan kemampuan membaca anak Indonesia masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan literasi penduduk Indonesia khususnya anak-anak berada di peringkat 57 dari 65 negara.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu di atas, terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang, penelitian terdahulu secara umum lebih menekankan terkait berkembangnya suatu teknologi sebagai pengembangan media dalam pembelajaran anak usia dini. Sedangkan analisis gap dari penelitian ini diperoleh urgensi yaitu menganalisis sejauh mana orang tua mengetahui terkait khasanah dalam penggunaan teknologi dalam mengoptimalkan kemampuan literasi anak.

Pembelajaran literasi pada anak sangat erat kaitannya dengan pembiasaan kegiatan sehari-hari anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan lima Ibu yang memiliki anak rentan usia 3-6 tahun mengatakan bahwasanya salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi salah satunya yaitu penggunaan teknologi multimedia berupa gadget. Menurut kelima subjek tersebut meskipun belum sepenuhnya anak dapat membaca, tetapi dengan pengenalan gadget yang berupa media untuk pengenalan huruf, video edukasi, dan permainan yang mengasah otak anak mampu menambah kosa kata baru pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan teknologi berupa gadget dalam mengoptimalkan kemampuan literasi anak usia 3-6 tahun di Kabupaten Kudus.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode peneltzzian kualitatif fenomenologis yaitu riset menggambarkan perasaan pengalaman beberapa orang tentang konsep tersebut (Herdiansyah, 2015). Informan penelitian ini yaitu lima Ibu di Kabupaten Kudus yang memiliki anak rentan usia 3 – 6 tahun. Informan dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atau seleksi topik penelitian sendiri dan lokasi penelitian yang diinginkan oleh peneliti, tujuannya adalah untuk mempelajari atau memahami fenomena sentral (Herdiansyah, 2015).

Tabel 1.
Ciri-ciri informan

No.	Informan	Usia	Usia Anak	Tingkat Pendidikan	Pekerjaan
1.	IR	+ 33 tahun	+ 5 tahun	Sl	Pengelola PAUD
2.	NS	+ 34 tahun	+ 6 tahun	Sl	Guru PAUD

3.	HNA	+ 29 tahun	+ 3 tahun	SI	IRT
4.	ZM	+ 28 tahun	+ 4 tahun	SI	Wiraswasta
5.	EL	+ 28 tahun	+ 3 tahun	SI	Guru PAUD

Dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data wawancara semi-terstruktur, observasi acak kejadian, dan observasi. Analisis Informasi melalui analisis isi, yaitu melalui pengumpulan data dengan kategori luas dari cerita yang berbeda berbagai informasi tersebut kemudian digabungkan menjadi satu atau dirinci mengatur informasi, kode data, membuat tema, merepresentasikan data, melaporkan temuan, interpretasikan temuan, dan konfirmasi akurasi keseluruhan (Creswell, 2015).

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian berdasarkan angket wawancara yang telah disebar ke Ibu yang memiliki anak pada rentan usia 3 – 6 tahun, sebagai berikut :

Tabel 2.
Hasil wawancara informan

No.	Pertanyaan Penelitian	Kesimpulan
1.	Bagaimana anak-anak bermain dengan gadget? Apa yang harus dimainkan dan dilihat?	Anak memainkan gadget sejak usia 3 tahun dengan memencet tombol on/off, aplikasi yang digunakan yaitu menggeser gambar tema online pada layer utama, memotret, melihat video dan foto kegiatan anak, sesekali melihat youtube nusa rara, pororo, lagu anak, stumble guys, PKXD, super bear adventure, omar hana, CNX, roma diana, ejen ali, boboiboy
2.	Kapan anak-anak bermain dengan gadget? Berapa lama durasinya?	Anak memainkan gadget pada waktu tertentu semisal anak sedang bepergian dan bosan dperjalanan, saat anak makan di luar dengan durasi 30 menit – 1,5 jam dengan dampingan orangtua
3.	Permainan edukatif apa yang biasanya diberikan kepada anak?	Game edukasi berupa <i>monkey stories</i> (terkadang anak membaca gambar sendiri/dibacakan oleh orangtua), permainan mencari huruf, angka, dan mengenal warna, puzzle (otak-atik gambar)
4.	Bagaimana keterampilan membaca, berbicara, dan menulis anak anda	Kemampuan memegang pensil dan penekanannya sudah kuat, membaca

	saat ini?	masih sekedar mengenal satu persatu huruf konsonan, selan itu anak juga sudah bisa mengetahui beberapa symbol baik huruf abjad maupun hijaiyah. Hal yang disiapkan Ibu saat mengajarkan literasi yaitu poster huruf, puzzle huruf, dan game edukasi serta aplikasi edukasi yang ada pada gadget
5.	Bagaimana Anda mengajarkan literasi kepada anak Anda?	Cara mengenalkan literasi anak dengan membacakan buku cerita, menyanyikan kartu huruf, bermain puzzle angka dan huruf, serta mengajak anak untuk berbicara dan berkomunikasi.
6.	Bagaimana Anda menggunakan gadget untuk meningkatkan keterampilan membaca anak?	Memilihkan aplikasi atau tontonan edukasi ke anak seperti halnya tontonan interaktif sehingga anak juga dapat meningkatkan perbendaharaan kata anak
7.	Bagaimana cara Anda mengajak anak bermain gadget selain <i>game</i> ?	Mengawasi dan membatasi saat anak menggunakan gadget, supaya tidak disalahgunakan untuk <i>game</i> maka orangtua harus memilihkan aplikasi edukasi yang mana dapat merangsang literasi anak semisal aplikasi <i>monkey stories</i> untuk belajar Bahasa Inggris, dan kumpulan dongeng untuk aktifitas pra membaca.
8.	Bagaimana pemberian <i>reward</i> setelah pengajaran ke anak?	Setelah anak belajar yang dikemas melalui bermain menggunakan gadget pemberian <i>reward</i> berupa pujian, pelukan, ucapan terimakasih, dan sesekali memberikan sesuatu yang sedang diinginkan anak, dengan pemberian <i>reward</i> maka hasil belajar literasi anak akan maksimal.
9.	Gadget digunakan anak untuk hal apa saja?	Gadget hanya boleh digunakan untuk mengakses aplikasi dan tontonan edukasi, terkadang juga anak menggunakan gadget untuk memotret dan memvideo.
10.	Kesulitan apa yang dialami saat	Anak mudah bosan jadi belum selesai

	pengenalan literasi melalui gadget ?	kegiatan atau tontonan videonya sudah minta ganti aplikasi atau video yang lain
11.	Apa dampak positif penggunaan gadget dalam menstimulasi kemampuan literasi?	Menambah kosa kata baru yang jarang digunakan oleh orangtua dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, melalui gadget anak bisa menyebutkan angka, huruf, dan simbol-simbol baru dari video yang dilihat.
12.	Apa dampak negatif penggunaan gadget dalam menstimulasi kemampuan literasi?	Gadget memiliki dampak negative yaitu kurangnya kemampuan motorik anak karena anak lebih banyak diam, dan jika melebihi waktu yang ditentukan dalam penggunaan gadget anak akan mudah tantrum

Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui pengenalan teknologi berupa gadget yang benar dan tepat melalui pendampingan orangtua dapat mengoptimalisasi kemampuan literasi anak usia 3-6 tahun. Namun, hasil tersebut memerlukan pembahasan lebih lanjut untuk mendapatkan interpretasi yang lebih dalam dari hasil penelitian yang diperoleh terkait dengan teori dan kerangka yang disajikan sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan informan diperoleh hasil yaitu melalui penggunaan gadget sebagai stimulasi kemampuan literasi anak usia 3-6 tahun meyakinkan bahwa aplikasi edukasi yang ada digadget dapat menstimulasi literasi anak yaitu menambah perbendaharaan kata pada anak, khususnya untuk literasi dini mengenal huruf, angka, dan simbol. Selain itu, literasi ini menunjukkan kemampuan menulis tahap awal anak untuk mengenali dan membuat coretan, lingkaran, dan garis yang berbeda. Penelitian ini didapatkan hasil bahwa dengan aplikasi edukatif berupa puzzle huruf, angka, dan simbol serta tontonan video interaktif melalui gadget dapat menambah perbendaharaan kata dan pengetahuan baru bagi anak sehingga dalam penerimaanya lebih menarik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Penggunaan perangkat gadget dengan audio visual juga tersedia isyarat visual bagi anak-anak untuk mengikuti petunjuk (Douglas, 1998). Pendapat tersebut juga didukung oleh (Nicolaou dkk., 2019) dengan media audio visual yang digunakan untuk menyampaikan berita, informasi, slide, gambar dalam bentuk dua dimensi lebih efektif dalam proses pengenalan kognitif seperti di dunia nyata. Hal tersebut terlihat ketika anak dapat mengikuti langkah-langkah dari perintah yang diberikan video yang ditonton bersama pendampingan orangtua. Kemudian, dengan gadget media audio visual dapat digunakan nanti atau diulang, dapat mengembangkan pikiran, imajinasi, dan latihan kritis. Sehingga dapat menarik dan melibatkan perhatian anak pada pengenalan huruf, angka, ukuran, gambar, bentuk, warna, dll. (Jalil & Hawang, 2018).

Hasil wawancara dan observasi tersebut juga didukung dengan hasil penelitian sebelumnya seperti (Rusdawati & Eliza, 2022) dan (Firda & Suharni, 2022) yang telah menyatakan bahwa penggunaan gadget dengan menonton video edukatif interaktif mampu menambah perbendaharaan kata pada anak. Seperti halnya yang telah dikemukakan oleh menjelaskan bahwa video edukasi merupakan lingkungan belajar interaktif bagi anak karena anak melihat gambar sambil mendengarkan penjelasan. Media ini mempromosikan keterampilan literasi dan kognitif anak akan berkembang. Selain itu, dengan media audio visual jenis ini anak betah berlama-lama karena sedang belajar menarik dan tidak membosankan. Literasi sains mengembangkan pemikiran kreatif, dan kreativitas anak usia dini. Anak-anak dengan pendidikan sains dasar yang baik bisa pemecahan masalah dan menawarkan solusi atas masalah yang mereka hadapi secara kreatif.

Selain itu penggunaan gadget sebagai stimulasi literasi kepada anak juga harus memiliki batasan tertentu karena segala perbuatan yang dilakukan secara berlebihan tidak baik. Penggunaan media teknologi seperti gadget kepada anak-anak membutuhkan batasan dan kontrol orang tua. Penggunaan gadget oleh anak kebanyakan digunakan saat anak setelah pulang sekolah, saat makan, dan sebelum tidur (Al-Ayouby, 2017). Hal ini senada dengan hasil wawancara bahwa anak-anak selalu bersama orang tuanya saat bermain gadget terutama ibu dan anak bermain gadget saat setelah pulang sekolah, saat makan, dan saat bepergian yang mana anak sudah merasa bosan dengan perjalanan. Hasilnya Pengamatan juga menunjukkan bahwa anak-anak bermain gadget didampingi oleh orangtua terutama ibu dengan Batasan waktu rentan 30 menit sampai dengan 90 menit.

Hal tersebut didukung hasil penelitian (Lindriany, J.,dkk., 2019) bahwasanya literasi digital keluarga memainkan peran yang sangat penting pada anak usia dini, jika diterapkan dengan benar. Keluarga yang paling dekat dengan tempat tinggal anak, dalam hal ini orang tua, saudara yang dekat dengan anak, diharapkan dapat memberikan contoh yang baik dan mengetahui bagaimana memanfaatkan teknologi digital yang ada dengan sebaik mungkin.

Pengenalan gadget dalam menstimulasi literasi pada anak usia 3-6 tahun juga memunculkan pengetahuan berupa simbol-simbol baru bagi anak yang mana anak aplikasikan pada tahap awal menulis berupa coretan, garis, dan lingkaran. Senada dengan hal tersebut disimpulkan juga oleh (Basyiroh, 2017) bahwa tahapan menulis sebagai tindakan, membuat coretan, gambar, yang dapat berupa garis, lingkaran, lekukan, dan sudut hingga membentuk teks yang dapat dibaca. Ini juga ditegaskan oleh (Santrock, 2012) bahwa anak-anak pada masa perkembangan menulis mempelajari secara perlahan tentang ciri-ciri huruf yang berbeda serta rangkaian huruf-huruf, apakah bengkok, melengkung, terbuka, tertutup, dan lain-lain.

Literasi memiliki tujuan utama yang dikemukakan oleh (Haryanti & Tejaningrum, 2020) yaitu untuk menggunakan keterampilan dasar membaca dan berhitung, sehingga memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan analisis fenomenologis dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwasanya dengan

menstimulasi literasi melalui teknologi gadget berupa pengenalan aplikasi dan audio visual berbasis konten edukasi dapat mengoptimalkan penambahan perbendaharaan kata dan pengetahuan baru pada anak. Dengan cara pengenalan huruf, angka, simbol, dan warna yang ditawarkan oleh aplikasi edukasi melalui teknologi gadget.

D. Kesimpulan

Strategi pendampingan orangtua yang benar dan tepat yakni dengan cara mengawasi dan membatasi dalam penggunaan teknologi berupa gadget terbukti dapat mengoptimalkan kemampuan literasi anak usia 3-6 tahun di Kabupaten Kudus. Pemberian teknologi berupa gadget harus disesuaikan dengan anak usia 3-6 tahun, melalui pemberian aplikasi edukatif berupa puzzle huruf, angka, simbol, serta tontonan video interaktif melalui gadget dapat menambah perbendaharaan kata dan pengetahuan baru bagi anak sehingga dalam penerimaannya lebih menarik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, stimulasi yang tepat melalui teknologi gadget dapat mengoptimalkan kemampuan literasi anak.

Daftar Pustaka

- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung. Dalam *Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas*.
- Amaliya, I., & Fathurohman, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–56. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7294>
- Aswat, H., G, N., & L, A. (2019). Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Kelas Terhadap Eksistensi Dayabaca Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 70–78. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V4i1.302>
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 1–16.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan : Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif & kuantitatif*. Pustaka Pelajar.
- Douglas, C. (1998). Young Children and Technology. Dalam *Forum on Early Childhood Science, Mathematics, and Technology Education* (hlm. 21).
- Firda, A., & Suharni. (2022). *Tingkat Kemampuan Literasi Sains Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 6, Nomor 5, hlm. 3868–3876). <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i6.1928>
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (t.t.). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru Paud Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i4.1657>
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. PT. Nasya Expanding Management.
- Hayati, M., Lestari, M. D. W., & Rahayuni, C. (2019). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak se-Ciputat. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 175–182. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i2.138>
- Herdiansyah, H. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu psikologi*. Salemba Humanika.
- Jalil, N., & Hawang, S. (2018). Penerapan Media Audio Visual (Lapotop) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 30–37.
- Karoma, S. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun* (Vol. 1, Nomor 1, hlm. 60–66).
- Khoiri Alfian Nur. (2019). Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-anak. <https://www.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak>.

- Lindriany, J., Hidayati, D., & Nasaruddin, D. M. (2023). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35-49.
- Maryono, M., Pamela, I. S., & Budiono, H. (2021). Implementasi Literasi Baca Tulis Dan Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491-498. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i1.1707>
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media. *Education Sciences*, 9(1992), 3.
- Puspasari, I. , & D. F. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*.
- Ramli, M. (2013). Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Pendidikan. Dalam *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. (Vol. 11, Nomor 19).
- Retno, H. (2021). Miris, Minat Baca di Indonesia Menurut UNESCO Hanya 0,001 persen," portalbandungtimur.pikiran-rakyat.com.
- Rusdawati, R., & Eliza, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun Untuk Belajar Dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3648-3658. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i4.1750>
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. B. Widyasinta.
- Widodo, A., Indraswati, D., & Sobri, M. (2019). Analisis Nilai-Nilai Kecakapan Abad 21 dalam Buku Siswa SD/MI Kelas V Sub Tema 1 Manusia dan Lingkungan. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 125. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v8i2.3231>