

**PENGARUH GAME EDUCAPLAY PADA KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK PEMBINA 1 KOTA JAMBI**

Siska Noviana¹, Destrinelli², Asih Nur Ismiatun³

¹PGAUD Universitas Jambi

²PGAUD Universitas Jambi

³PGAUD Universitas Jambi

Alamat e-mail : ¹ novianasiska200@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the Educaplay game on the literacy skills of children aged 4–5 years at TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. The background of this research is based on the low level of early literacy skills among children, as shown in initial observations, which indicates the need for more engaging and interactive learning media. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a one-group pretest-posttest model. The participants consisted of 12 children aged 4–5 years selected through a saturated sampling technique. The research instruments included pretest and posttest assessments as well as observation sheets consisting of six indicators of literacy skills, such as letter recognition, vocabulary understanding, word formation, and matching images with words. Data analysis techniques included normality testing, the Wilcoxon Signed Rank Test, and effect size calculation. The results showed that the mean pretest score was 12.58 with a percentage of 69.91%, while the mean posttest score increased to 18.75 with a percentage of 78.13%. The Wilcoxon test results indicated a significance value of 0.002 (< 0.05), meaning there was a statistically significant difference between pretest and posttest results. Furthermore, the effect size value of Cohen's $d = 2.72$ indicated a very large effect. These findings demonstrate that the use of the Educaplay game has a significant and strong effect on improving early literacy skills in children aged 4–5 years. The game-based learning approach enhances motivation, engagement, and active participation, making it more effective than conventional learning methods in early childhood education.

Keywords: early childhood literacy, Educaplay, educational game, early childhood education, early literacy skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game Educaplay terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan keaksaraan awal anak yang ditunjukkan dari hasil observasi, sehingga diperlukan

media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 12 anak usia 4–5 tahun yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest serta lembar observasi dengan enam indikator kemampuan keaksaraan. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji Wilcoxon Signed Rank Test, dan perhitungan effect size. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 12,58 dengan persentase 69,91%, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 18,75 dengan persentase 78,13%. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,002 ($< 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, nilai effect size Cohen's d sebesar 2,72 menunjukkan kategori pengaruh sangat besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game Educaplay berpengaruh signifikan dan sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun. Media pembelajaran berbasis game ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta kemampuan literasi awal anak secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: keaksaraan anak usia dini, Educaplay, game edukatif, PAUD, kemampuan literasi awal.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat fundamental dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan anak. Pada masa usia dini, anak berada pada fase golden age yang menentukan perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosionalnya di masa depan. Oleh karena itu, PAUD diharapkan dapat menyediakan berbagai pengalaman belajar yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pembelajaran di PAUD tidak hanya berfokus pada aspek

akademik, tetapi juga pada aspek moral, motorik, serta kemampuan berbahasa yang menjadi dasar bagi kemampuan literasi. Menurut Ismawati et al., (2023), peran guru PAUD adalah memfasilitasi anak dalam menemukan dan mengembangkan potensinya melalui media dan metode yang variatif.

Kemampuan keaksaraan merupakan salah satu aspek penting yang perlu distimulasi sejak dini. Keaksaraan tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan mengenal simbol, memahami makna kata, serta berkomunikasi secara

efektif. Anak usia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan awal keaksaraan, di mana mereka mulai menunjukkan minat terhadap huruf, angka, dan kata sederhana. Widiani et al., (2023) menegaskan bahwa kemampuan keaksaraan anak usia dini dapat menjadi landasan bagi keberhasilan belajar di tingkat pendidikan selanjutnya. Tanpa bekal keaksaraan yang memadai, anak akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran ketika memasuki jenjang sekolah dasar.

Proses perkembangan keaksaraan anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat belajar, kemampuan kognitif, serta kondisi fisik anak. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, peran guru, serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Fitria (2021) menekankan bahwa pemanfaatan media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaksaraan anak, asalkan penggunaannya sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran akan

sangat menentukan kualitas kemampuan keaksaraan anak.

Berdasarkan hasil observasi kemampuan keaksaraan kepada 12 anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 1 Kota Jambi, terlihat bahwa perkembangan anak dalam aspek keaksaraan menunjukkan variasi yang cukup beragam pada setiap indikator. Pada indikator pertama, yaitu kemampuan mengenal suara hewan atau benda di sekitarnya, mayoritas anak berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan jumlah 8 anak, sementara 3 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), 1 anak masih belum berkembang (BB), dan tidak ada yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).

Selanjutnya indikator kedua, dalam kemampuan memahami kosa kata sederhana, sebagian besar anak juga berada pada kategori MB dengan jumlah 11 anak, dan 1 anak BB. Indikator ketiga mengenai anak mampu menyesuaikan gambar dan angka yang sama menunjukkan hasil yang sama pada indikator sebelumnya, di mana 11 anak berada pada kategori BB dan 1 anak BB. Sementara itu, indikator keempat anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf dan angka yang sama

memperlihatkan bahwa 11 anak berada pada kategori MB, dan hanya 1 anak BB. Secara umum, data ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar anak sudah mulai berkembang, masih ada beberapa anak yang perlu mendapatkan perhatian khusus agar dapat mengejar ketertinggalannya.

Pada indikator kelima anak mampu menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai (gambar apel dengan kata apel)), terlihat di mana 3 anak berada pada kategori MB, dan 9 anak BB. Pada indikator keenam kemampuan memisahkan kata menjadi suku kata (ma-kan menjadi makan), dengan 11 anak berada pada kategori MB dan 1 anak BB.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan adalah melalui penggunaan game edukatif. Game edukatif berbasis digital kini semakin diminati karena dapat menyajikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan minat anak. Educaplay merupakan salah satu platform yang menawarkan beragam permainan edukasi, termasuk pengenalan huruf, kata, dan

kosakata sederhana. Isyanti (2021) menjelaskan bahwa penggunaan game edukatif dapat merangsang minat anak dalam belajar sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk menguasai keterampilan keaksaraan.

Educaplay memiliki berbagai fitur permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui game ini, anak dapat belajar mengenal huruf, menghubungkan kata dengan gambar, serta melatih kemampuan membaca secara bertahap. Penggunaan media ini juga memungkinkan anak belajar secara mandiri maupun bersama teman, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif. Fanni et al. (2022) menegaskan bahwa media berbasis animasi dan game digital memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan keaksaraan anak TK, khususnya dalam mengenal huruf dan kata sederhana.

Dengan mempertimbangkan berbagai uraian tersebut, jelas bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran digital yang menarik dalam meningkatkan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil observasi dan tinjauan literatur,

Educaplay memiliki potensi besar sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan keaksaraan di TK Pembina 1 Kota Jambi. Dengan latar belakang tersebut, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Educaplay pada Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina 1 Kota Jambi.” Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di TK Pembina 1 Kota Jambi dengan subjek anak usia 4–5 tahun yang berjumlah 12 orang, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada ketersediaan fasilitas pembelajaran berbasis digital serta kesiapan sekolah dalam menerapkan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini berlangsung selama dua

bulan, yaitu pada November hingga Desember tahun pelajaran 2025/2026, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukatif Educaplay terhadap kemampuan keaksaraan anak usia dini. Instrumen yang digunakan meliputi tes pretest dan posttest serta lembar observasi kemampuan keaksaraan anak yang mencakup aspek mengenal huruf, memahami kosakata sederhana, menyusun kata, hingga kemampuan menghubungkan gambar dan kata.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan Educaplay untuk melihat aktivitas dan perkembangan kemampuan anak secara langsung, sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung dari guru. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji t berpasangan (*paired sample t-test*), serta perhitungan *effect size* untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah

diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan dan konsistensi pengukuran. Dengan demikian, metode ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai efektivitas penggunaan Educaplay dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini.

C. Hasil Penelitian dan pembahasan

TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) formal yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Sekolah ini telah berdiri sejak tahun 1983 dan hingga saat ini masih aktif menyelenggarakan layanan pendidikan yang berfokus pada perkembangan anak usia dini secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam pelaksanaannya, sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka PAUD yang menekankan pada pembelajaran berbasis bermain dan pengalaman langsung anak.

Kepala sekolah saat ini adalah Juliani Sihombing, S.Pd.AUD, yang dibantu oleh tenaga kependidikan termasuk operator sekolah yaitu

Fitriana dalam mengelola kegiatan administrasi dan akademik. Dengan dukungan tenaga pendidik yang kompeten serta lingkungan belajar yang kondusif, TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi terus berupaya meningkatkan kualitas layanan pendidikan bagi anak usia dini. Sekolah ini juga telah memperoleh akreditasi B, yang menunjukkan bahwa standar mutu pendidikan yang diterapkan sudah sesuai dengan ketentuan nasional, meskipun masih terdapat ruang pengembangan untuk peningkatan kualitas yang lebih optimal di masa mendatang.

Pelaksanaan pretest dilakukan pada tanggal 26 Januari 2026 sebelum diberikan perlakuan (treatment) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal nilai-nilai kebhinekaan global serta kemampuan keaksaraan dasar. Instrumen yang digunakan berupa LKPD dan lembar observasi dengan 6 indikator penilaian (I1–I6). Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 12 anak, dengan skor maksimal setiap anak adalah 18.

Hasil pretest menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 151 dari skor ideal 216 dengan rata-rata 12,58. Skor

tertinggi yang dicapai anak adalah 17, sedangkan skor terendah adalah 7. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh persentase sebesar 69,91% yang menunjukkan bahwa kemampuan awal anak berada pada kategori cukup. Namun demikian, hasil ini masih menunjukkan bahwa anak memerlukan stimulasi dan pembelajaran tambahan agar kemampuan keaksaraan serta pemahaman konsep dasar dapat berkembang lebih optimal.

Setelah pretest dilakukan, penelitian dilanjutkan dengan pemberian treatment menggunakan Game Educaplay yang dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan. Setiap pertemuan memiliki fokus kegiatan yang berbeda namun tetap berada dalam satu tujuan utama yaitu meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun.

Pada pertemuan pertama, anak dikenalkan dengan game menebak suara hewan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak, konsentrasi, serta memperkaya kosakata dasar anak melalui stimulus audio. Anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan, meskipun masih terdapat beberapa anak yang

membutuhkan bimbingan dalam mengenali suara yang diperdengarkan.

Pertemuan kedua menggunakan game mencocokkan gambar dengan angka. Kegiatan ini berfokus pada pengenalan simbol angka dan konsep kuantitas. Anak diminta mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai, sehingga melatih kemampuan berpikir logis dan visual. Secara umum, anak mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam mengenali angka.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan difokuskan pada game mengurutkan huruf. Anak diminta menyusun huruf alfabet secara berurutan. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih literasi awal serta kemampuan mengenal pola huruf. Beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru, namun sebagian sudah mulai mampu menyusun huruf secara mandiri.

Pertemuan keempat merupakan penguatan dari game menebak suara hewan. Pada tahap ini, anak sudah menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali suara hewan dengan lebih cepat dan tepat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Guru juga memberikan

variasi pertanyaan untuk memperluas pemahaman anak.

Pertemuan kelima merupakan penguatan dari kegiatan mengurutkan huruf dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Anak mulai diberikan tugas secara lebih mandiri tanpa banyak contoh dari guru. Hasilnya, terlihat peningkatan kepercayaan diri serta kemampuan memori visual anak dalam menyusun urutan huruf.

Pada pertemuan keenam, kegiatan difokuskan pada game mencocokkan gambar dengan huruf awal kata. Anak diminta menghubungkan gambar dengan huruf awal yang sesuai. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan literasi awal serta memahami hubungan antara simbol huruf dan objek di sekitar mereka. Secara umum, anak menunjukkan peningkatan kemampuan yang cukup signifikan dalam mengenali huruf awal kata.

Setelah seluruh treatment selesai dilaksanakan, dilakukan posttest pada tanggal 13 Februari 2026 untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak setelah diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan sama seperti pretest dengan 6 indikator

penilaian, namun skor maksimal meningkat menjadi 24.

Hasil posttest menunjukkan jumlah skor keseluruhan sebesar 225 dengan rata-rata 18,75. Skor tertinggi yang diperoleh anak adalah 21, sedangkan skor terendah adalah 13. Persentase hasil posttest mencapai 78,13%, yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan keaksaraan anak mengalami perkembangan setelah diberikan perlakuan menggunakan Game Educaplay.

Perbandingan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan sebesar 8,22%.

Tabel 8. Selisih Persentase Pretest dan Posttest

Deskripsi	Pretest	Posttest	Selisih
	t	t	h
Persentase Hasil	69,91 %	78,13%	8,22%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa setiap anak mengalami peningkatan skor dengan selisih yang bervariasi. Rata-rata peningkatan skor adalah 6,17, yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan keaksaraan secara keseluruhan setelah diberikan treatment. Hal ini

memperkuat dugaan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak usia dini.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting sebagai dasar dalam menentukan jenis analisis statistik yang digunakan. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,278 ($> 0,05$), sedangkan data posttest tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$).

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a					
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Pretest	,150	12	,20	,919	,27
t		2	0*		8
Posttest	,365	18	,00	,721	,00
st		2	0		1

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data

posttest tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test yang sesuai untuk data berpasangan dengan jumlah sampel kecil.

Statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest.

Tabel 11. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Varia bel	N	Me an	Std. Devia tion	Minim um	Maxi mum
Pretest	12	12,58	3,315	7	17
Posttest	18	18,83	2,082	13	21

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan.

Tabel 12. Hasil Uji Wilcoxon

Ranks			
		Sum	
		Mean of	
	N	Rank	Ranks
Posttest Negative	0 ^a	,00	,00
- Pretest Ranks			

Positive Ranks	12 ^b	6,50	78,00
Ties	0 ^c		
Total	12		
a. Posttest < Pretest			
b. Posttest > Pretest			
c. Posttest = Pretest			

Nilai signifikansi sebesar 0,002 (< 0,05) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima.

Tabel 13. Hasil Uji Statistik

Test Statisticsa		
	Posttest	-
	Pretest	
Z	-3,070b	
Asymp. Sig. (2-tailed)	(2- ,002	
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based on negative ranks.		

Untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan, dilakukan uji effect size yang menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 2,72 dan Hedges' g sebesar 2,53. Nilai ini termasuk dalam kategori efek sangat kuat (very large effect), yang menunjukkan bahwa penggunaan Game Educaplay memberikan pengaruh yang sangat

besar terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan anak.

Tabel 14. Hasil Uji Effect Size

Pa	Varia	Standar	Point	95%
ir	bel	dizer	Estim	Confide
			ate	nce
				Interval
1	Prete			
	st – Cohen's		2,72	2,08 –
	Postt d			3,35
	est			
	Prete			
	st – Hedges'		2,53	1,93 –
	Postt correctio			3,13
	est n			

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan dan sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Peningkatan ini terlihat dari hasil pretest ke posttest, serta diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan dan effect size yang sangat tinggi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan game Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan nilai rata-rata antara pretest dan posttest, yaitu dari 12,58 menjadi 18,75, serta peningkatan persentase dari 69,91% menjadi 78,13%. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test juga menunjukkan nilai signifikansi 0,002 ($< 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, game Educaplay terbukti efektif dalam membantu perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak.

Selain itu, hasil perhitungan effect size menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 2,72 yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif tidak hanya memberikan pengaruh secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang besar secara praktis dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Educaplay dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia

dini, khususnya dalam mengenal huruf, kata, serta simbol-simbol dasar secara lebih efektif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- anggraini, R. P. (2024). Pengembangan Instrumen Evaluasi Hots Menggunakan Aplikasi Educaplay Pada Pelajaran Ipa Kelas 4 Mi 2 Drajat Baureno. Universitas Nahdhatul Ulama'sunan Giri.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Bindman, S. W., Skibbe, L. E., Hindman, A. H., Aram, D., & Morrison, F. J. (2014). Parental writing support and preschoolers' early literacy, language, and fine motor skills. *Early Childhood Research Quarterly*, 29(4), 614–624.
- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 199–212.
- Fanni, S., Bachri, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 13(2), 171–179.
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36–49. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>

- Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36–49.
- Hajaroh, S., & Adawiyah, R. (2018). Kesulitan guru dalam mengimplementasikan penilaian autentik. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 10(2), 131–152.
- Haloho, O. (2022). Strategi Guru dalam Pengembangan Logika Anak Usia Dini. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1429–1434.
- Hasan, T. D. (2025). Model Pembelajaran Visual Auditory Read Write And Kinesthetic Berbantuan Aplikasi Educaplay Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Iii Sdn Bintoro 01. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(1), 10.
<https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i1.1986>
- Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 1(1), 81–91.
- Johnson, J. E., & Christie, J. F. (2009). Play and digital media. *Computers in the Schools*, 26(4), 284–289.
- Kartikasari, N. D. (2018). Kemampuan baca tulis anak usia 4-5 tahun melalui kerjasama lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan orangtua di Taman Anak Sejahtera Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Komari, K., & Aslan, A. (2025). Menggali potensi optimal anak usia dini: Tinjauan literatur. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 68–78.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Maharani, A., Kasmianti, K., & Sofyan, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina I Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(1), 106–114.
<https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1589>
- MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 13.
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133–142.
<http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/110>
- Mubarroroh, A., Arafik, M., Wahyuni, S., & Arifin, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun and Happy Fonetik untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 732–745.

- <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.383>
- Muniroh, S. M., Khasanah, N., & Irsyad, M. (2020). Pengembangan literasi budaya dan kewargaan anak usia dini di sanggar Allegro Desa Podo Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan. *Lentera Anak*, 1(01).
- Nafiqoh, H., Aprianti, E., & Rohaeti, E. E. (2019). Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Nikiforidou, Z. (2018). Digital games in the early childhood classroom: Theoretical and practical considerations. In *Digital Childhoods: Technologies and Children's Everyday Lives* (pp. 253–265). Springer.
- Nurajijah, A. (2025). Meningkatkan Keaksaraan Awal Huruf Hijaiyah Melalui Media Flash Card Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Taujeh Cimerak. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 4(1), 94–111.
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2018). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media animasi. *Jurnal Ceria*, 1(1), 393–398.
- Nurrisa, T. M., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Pendahuluan Anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun berada di tahap perkembangan yang. *JAMBURA Early Childhood Education Journal*, 5(1), 172–183.
- Oblinger, D. G. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 2004(1), 10.
- Plowman, L. (2016). Learning technology at home and preschool. *The Wiley Handbook of Learning Technology*, 96–112.