Jambura Early Childhood Education Journal, (2026)
ISSN (p): 2654-752X; ISSN (e): 2716-2974
Volume (8) Nomor (1), (Maret) (2026), Halaman (216-226)
DOI: https://doi.org/10.37411/jecej.v8i1.5071

Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun

Denaya Yuliana Putri[1], Ika Elyza[2*], Laurensia Patrik Venesia[3] Laurencius Marco Triwibowo[4],Sulis Fitria[5], Gita Ramadona[6],Silfi Fitriyani[7]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung
Ikaelyza1122@gmail.com*

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Februari) (2026)
Di revisi (Maret) (2026)
Di setujui (Maret) (2026)

Keywords:

snakes and ladders game; number recognition; early childhood.

Abstract

The problem addressed in this study is the literacy skills of children aged 4–5 years at PAUD Mutiara Bunda Natar, which had not yet developed optimally. This study aimed to determine the effect of animated video stimulation on improving the literacy skills of children aged 4–5 years. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 15 children from Class A1 at PAUD Mutiara Bunda Natar. Data were collected through observation, and the data analysis technique used was the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed a significant improvement in children's literacy skills after they received learning stimulation through animated videos. The Wilcoxon test analysis yielded a Z value of 3.411 and an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.001, which is lower than 0.05 (≤ 0.05). Therefore, the alternative hypothesis (Ha) was accepted, indicating that animated videos have a significant effect on the literacy skills of children aged 4–5 years.

Abstrak

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kemampuan keaksaraan yang belum berkembang secara optimal pada anak usia 4-5 tahun di PAUD mutiara bunda natar, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stimulasi video animasi terhadap meningkatnya kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dan desain one-group pretest-posttest design Penelitian ini menggunakan sampel 15 anak di kelas A1 PAUD Mutiara bunda Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji wilcoxon signed rank test berdasarkan hasil penelitian, menujukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam kemampuan keaksaraan pada anak usia dini setelah diberi perlakuan dengan video animasi.Hasil analisis data uji wilcoxon memperoleh nilai Z=3.411 dengan asymp. Sig. (2-tailed) =0.001 menujukkan bahwa 0,05(≤0,05) Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun.

© 2026 Denaya Yuliana Putri, Ika Elyza, Laurensia Patrik Venesia, Laurencius Marco Triwibowo,Sulis Fitria, Gita Ramadona,Silfi Fitriyani
Under the license CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Masa usia dini adalah fase krusial dalam kehidupan seorang anak, di mana mereka sangat sensitif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar. Pada tahap ini, otak anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi secara optimal karena daya ingat mereka masih bersifat fleksibel dan mudah dibentuk. Setiap anak menjalani proses tumbuh kembang yang unik sehingga tidak ada dua anak yang berkembang dengan cara yang sama. Mereka akan tumbuh dan belajar dengan memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, pendidikan di usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Oktavia.,2021). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Bermain menjadi media utama bagi anak untuk belajar karena melibatkan seluruh pancaindra mereka. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan agar dapat menarik minat anak dan membuat mereka lebih fokus saat belajar. Penggunaan video animasi, misalnya, bertujuan untuk mengurangi rasa bosan dalam proses belajar sekaligus menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi anak melalui kegiatan bermain (Wirdasari & Maesaroh, 2022).

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, hasil belajar pun meningkat. Penggunaan video terbukti efektif dalam membantu anak-anak taman kanak-kanak memahami serta mengingat berbagai informasi, terutama simbol dan huruf, yang mendukung perkembangan literasi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video animasi dalam meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini. Selain itu, studi ini juga mengevaluasi efektivitas video animasi dalam mendukung proses pembelajaran serta memperkenalkan konsep dasar bahasa kepada anak-anak.

Hasil penelitian Aida (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual hal tersebut dikarenakan konsep pembelajaran yang kurang menarik karena guru kurang dapat memilih metode membaca. Audio visual dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, yang merupakan bagian dari perkembangan keaksaraan awal Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu memperdengarkan satu kalimat utuh yang terdiri dari 3–4 kata. Setelah itu, kalimat

tersebut diuraikan menjadi kata-kata terpisah, kemudian dipecah lagi menjadi huruf-huruf.

Anak kemudian diminta menyusun kembali huruf-huruf tersebut menjadi kata, dan merangkainya hingga menjadi kalimat seperti contoh yang diberikan sebelumnya.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan di PAUD Mutiara Bunda pada tanggal 14–20 Agustus 2025, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan Lembar Kegiatan Anak (LKA). Anak-anak berusia 4–5 tahun di sana cenderung mengikuti arahan guru saat belajar membaca dan menulis. Misalnya, saat mereka diminta membaca huruf "B", mereka melafalkannya sebagai "BA". Hal ini terjadi karena mereka terbiasa dengan pendekatan pembelajaran berbasis buku cetak. Namun, pendekatan ini dinilai kurang menarik dan membatasi minat anak dalam mengenal huruf serta kata. Anak-anak juga tampak kesulitan untuk tetap fokus dan kurang jelas dalam pelafalan saat berinteraksi dengan huruf atau kata.

Salah satu penyebab rendahnya minat dan kemampuan anak dalam pelafalan huruf minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil portofolio guru, terdapat anak yang masih belum bisa menulis mencoret pun tidak bisa, apalagi untuk keaksaraan. Untuk menebalkan saja, ia belum mampu dan harus dibantu oleh guru.

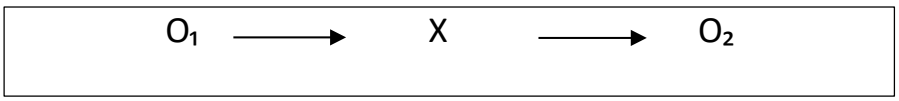
Penggunaan media pembelajaran media video animasi untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun sebagai alternatif yang lebih menarik bagi anak. video animasi yang menyajikan suara dan gambar seperti hewan, buah-buahan, sayuran, serta benda-benda yang ada di sekitar mereka dapat secara signifikan membantu anak mengenali simbol huruf dengan lebih baik. Selain itu, faktor lain yang turut memengaruhi adalah belum optimalnya daya ingat anak, yang menyebabkan mereka kesulitan dalam membedakan huruf-huruf abjad. Kurangnya pengulangan dalam proses belajar serta metode pengajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan anak usia dini juga menjadi tantangan. Anak-anak sering kesulitan menghubungkan simbol huruf dengan bunyi atau pelafalannya. Hambatan ini kemungkinan besar berkaitan dengan perkembangan kognitif yang masih dalam tahap pematangan, terutama dalam hal mengenali dan membedakan simbol-simbol huruf secara akurat.

Kemampuan bahasa merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dan penerapan metode yang tepat agar kemampuan ini dapat berkembang secara optimal sejak usia dini. Seiring dengan kemajuan zaman, hampir seluruh aspek kehidupan kini sangat bergantung pada teknologi, termasuk dalam dunia pendidikan (Oktavia.,2021). Anak-anak pada dasarnya memiliki dorongan alami untuk belajar sambil bermain. Kegiatan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok bersama teman sebaya memberikan pengalaman menyenangkan sekaligus edukatif. Melalui permainan, anak-anak terdorong untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka dan memanfaatkan berbagai benda yang ada untuk belajar, sehingga proses memperoleh pengetahuan pun terjadi secara alami. di masa kini, penggunaan gawai seperti ponsel dan komputer sudah menjadi hal yang lumrah bagi anak-anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain One Group Pretest-Posttest. Studi ini menggunakan metode kuantitatif dan termasuk jenis penelitian kuasi eksperimen. Desain yang digunakan hanya melibatkan satu kelompok tanpa membandingkannya dengan kelompok lain yang sepadan. Pendekatan ini memungkinkan analisis hasil perlakuan secara lebih akurat karena ada perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Skema desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Menurut Ismail (2018), desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. The One group Pretest-Posttest

Keterangan :

O1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

Sampel dalam penelitian ini adalah di PAUD Mutiara Bunda yang berjumlah 93 anak di kelas B1-B5 dengan menggunakan sampel 15 anak di kelas A1, Penelitian ini menggunakan teknik sampling di mana seluruh anggota populasi kelas A1 dijadikan sampel penelitian, total sampling adalah teknik pengumpulan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Teknik pengumpulan sampel di gunakan dalam

penelitian apabila jumlah populasi di teliti kurang dari 100 sehingga seluruh populasi di jadikan sampel penelitian (Bossuyt dkk., 2018). Artinya total sampling merupakan Teknik pengambilan sampel yang mengambil dan semua anggota populasi di mana seluruh populasi menjadi sampel.O2 = Nilai post-test (setelah diberi perlakuan)

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Berdasarkan hasil pretest kemampuan keaksaraan anak menunjukan bahwa pada kategori Belum Berkembang (BB) berjumlah 15 anak (100%), Mulai Berkembang (MB) berjumlah 0 anak (0%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 0 anak (0%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 0 anak (0%). Berdasarkan data yang diperoleh dari pretest di atas, frekuensi terbanyak pretest terletak pada kelas interval 21-36 yaitu sebanyak 15 anak (100%). Dapat disimpulkan bahwa hasil pretest kemampuan keaksaraan pada anak berada pada kategori Belum berkembang (BB). Hasil observasi yang diperoleh peneliti selama 2 kali pertemuan dengan jumlah anak 15 anak yang dikategorikan 3 dimensi berdasarkan instrumen penilaian kemampuan keaksaraan anak yaitu dimensi Pengenalan huruf dan kata terdapat 13 soal pernyataan dengan nilai tertinggi 13× 4 = 52 dan nilai terendah 13 × 1= 13.

Berdasarkan hasil posttest kemampuan keaksaraan anak menunjukan bahwa pada kategori Belum Berkembang (BB) berjumlah 0 anak (0%), Mulai Berkembang (MB) berjumlah 1 anak (20%), Mulai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 14 anak (86%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 0 anak (0%). Berdasarkan data yang diperoleh dari posttest di atas, frekuensi terbanyak pada posttest terletak pada kelas interval 53-68 yaitu sebanyak 14 anak (86%). Dapat disimpulkan bahwa hasil posttest kemampuan keaksaraan anak berada pada kategori Berkembang sesuai harapan (BSH).

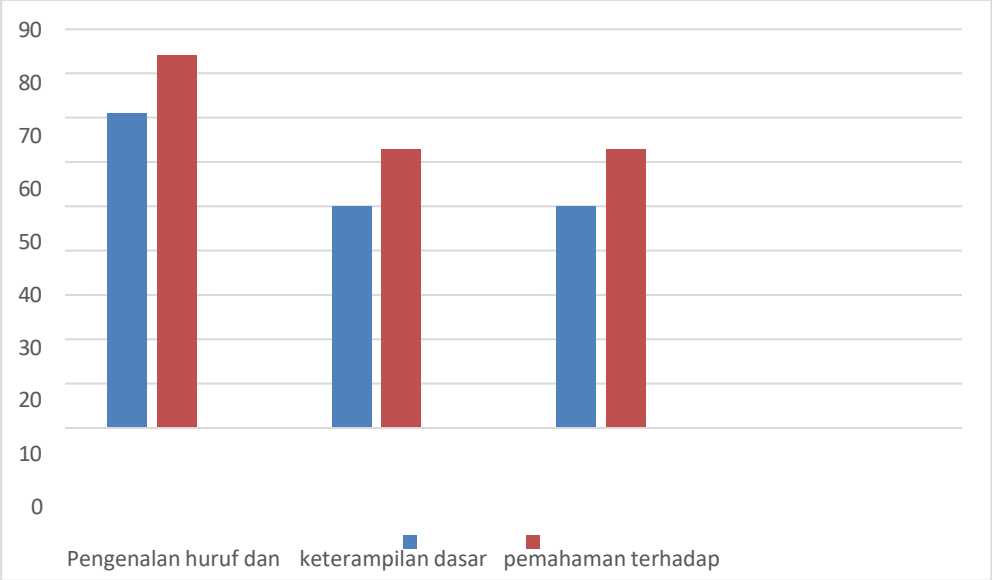
Berdasarkan hasil posttest kemampuan keaksaraan anak menunjukan bahwa pada kategori Belum Berkembang (BB) berjumlah 0 anak (0%), Mulai Berkembang (MB) berjumlah 1 anak (5%), Mulai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 14 anak (86%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 0 anak (0%). Berdasarkan data yang diperoleh dari posttest di atas, frekuensi terbanyak pada posttest terletak pada kelas interval 53-68 yaitu sebanyak 14 anak (86%). Dapat disimpulkan bahwa hasil

posttest kemampuan keaksaraan anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)..

Tabel 1. Perhitungan rata-rata keaksaraan anak

Dimensi	*Prettest*	Persentase	*Posttest*	Persentase
Pengenalan huruf dan kata	808	71%	229	84%
Keterampilan dasar menulis	120	50%	150	63%
Pemahaman dasar menulis	120	50%	150	63%

Gambar 1. Perhitungan rata-rata keaksaraan anak



Berdasarkan diagram tersebut, terlihat bahwa hasil pretest dan posttest dari 15 anak menunjukkan adanya perbedaan persentase yang cukup signifikan pada keaksaraan anak pada PAUD Mutiara bunda anak-anak baik dalam mengenal huruf,kata serta bacaan lainnya. Pada dimensi pengenalan huruf dan kata, terjadi peningkatan dari 71% saat pretest menjadi 84% pada posttest, dengan selisih kenaikan sebesar 14% Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan huruf dan kata mengalami perkembangan yang baik setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya, pada dimensi keterampilan dasar menulis, persentase 50% meningkat mengalami kenaikan sebesar 63% . Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu dalam keterampilan dasar menulis dengan lebih optimal. Pada dimensi pemahaman dasar menulis, nilai anak meningkat dari 50% saat pretest menjadi 63% pada posttest, dengan kenaikan sebesar 14%.

Hal ini menandakan bahwa kemampuan anak dalam pemahaman dasar menulis semakin berkembang video animasi berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Sedangkan keaksaraan anak untuk mengenal, memahami pengenalan huruf melalui kegiatan bermain serta interaksi yang bermakna dengan lingkungan sekitarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai sejauh mana pengaruh video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Analisis data dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mutiara bunda dengan memperhatikan kondisi nyata di lapangan serta hasil observasi yang diperoleh, sehingga temuan penelitian dapat dipaparkan secara jelas dan mudah dipahami. Penjelasan lebih rinci mengenai hasil analisis kemampuan keaksaraan anak akan dibahas pada bagian berikutnya.

Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Mutiara Bunda, diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan keaksaraan anak setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil pretest dan posttest. Pada pelaksanaan pretest, seluruh anak yang berjumlah 15 orang (100%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan keaksaraan anak masih rendah. Anak-anak masih membutuhkan stimulasi dan pendampingan dalam mengenal huruf, memahami kata, serta mengembangkan keterampilan dasar menulis.

Setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan video animasi, hasil posttest menunjukkan perubahan kemampuan keaksaraan anak. Sebanyak 14 anak (93,33%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 1 anak (6,67%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Perubahan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan kemampuan keaksaraan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan video animasi. Media video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, warna, dan teks sehingga materi pembelajaran lebih mudah menarik perhatian anak.

eningkatan kemampuan keaksaraan tersebut juga terlihat berdasarkan tiga dimensi penilaian yang digunakan dalam penelitian, yaitu pengenalan huruf dan kata, keterampilan

dasar menulis, serta pemahaman dasar menulis.

Pada dimensi pengenalan huruf dan kata, hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase dari 71% pada pretest menjadi 84% pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat membantu anak dalam mengenali bentuk huruf, membedakan huruf, serta memahami kata yang ditampilkan melalui tayangan visual dan audio. Melalui video animasi, anak dapat melihat bentuk huruf sekaligus mendengarkan pengucapannya sehingga proses pengenalan keaksaraan menjadi lebih menarik. Anak juga dapat menghubungkan simbol huruf dengan bunyi dan kata yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dimensi keterampilan dasar menulis, persentase kemampuan anak meningkat dari 50% pada pretest menjadi 63% pada posttest. Hasil ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak dalam keterampilan awal menulis. Penggunaan video animasi dapat memberikan contoh visual mengenai bentuk huruf dan kata sehingga anak memperoleh gambaran tentang cara mengenali serta meniru bentuk tulisan. Meskipun demikian, keterampilan menulis anak usia dini tetap perlu dikembangkan melalui kegiatan langsung, seperti menebalkan huruf, meniru bentuk huruf, menggambar, dan menggunakan media konkret yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Selanjutnya, pada dimensi pemahaman dasar menulis, persentase kemampuan anak meningkat dari 50% pada pretest menjadi 63% pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memahami hubungan antara simbol tertulis dengan makna atau informasi yang disampaikan. Melalui tayangan video animasi, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang membantu mereka memahami huruf, kata, dan informasi sederhana. Kegiatan pembelajaran yang disertai pengamatan, tanya jawab, dan pengulangan materi juga dapat membantu memperkuat pemahaman anak terhadap konsep keaksaraan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar anak usia 4–5 tahun yang cenderung lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman konkret, pengamatan visual, kegiatan bermain, dan interaksi langsung. Video animasi menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik sehingga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan anak selama kegiatan pembelajaran

berlangsung.

Namun, penggunaan video animasi tidak berarti menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tetap memiliki peran penting sebagai fasilitator yang memberikan arahan, mengajukan pertanyaan, membimbing anak dalam mengenali huruf dan kata, serta menyediakan kegiatan lanjutan yang memungkinkan anak mempraktikkan kemampuan keaksaraannya secara langsung. Dengan demikian, penggunaan video animasi akan lebih optimal apabila dikombinasikan dengan kegiatan bermain, bercakap-cakap, membaca gambar, mengenal simbol huruf, dan latihan menulis sederhana.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil pretest dan posttest serta peningkatan persentase pada ketiga dimensi penilaian, dapat diketahui bahwa kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun di PAUD Mutiara Bunda mengalami perkembangan setelah diberikan perlakuan menggunakan video animasi. Peningkatan paling tinggi secara persentase terlihat pada dimensi pengenalan huruf dan kata, yaitu dari 71% menjadi 84%, sedangkan keterampilan dasar menulis dan pemahaman dasar menulis masing-masing meningkat dari 50% menjadi 63%. Hasil ini memperlihatkan bahwa video animasi berpotensi mendukung stimulasi kemampuan keaksaraan anak, khususnya dalam pengenalan huruf dan kata.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menujukkan bahwa video animasi memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan anak usia 4–5 tahun hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali huruf dan kata, meniru serta menuliskan simbol-simbol sederhana, hingga memahami isi atau makna dari tulisan yang diberikan selama proses pembelajaran. Media video animasi mampu menghadirkan perpaduan rangsangan visual dan audio yang menarik, sehingga membantu anak lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Di sisi lain, penggunaan video animasi juga berpengaruh terhadap meningkatnya keaktifan dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Anak terlihat lebih bersemangat, mampu mempertahankan fokus, serta menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

Daftar Pustaka

Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestariningrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., & Harianti, R. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.

Agustini, Setyorini Dwi, Siti Yuliana, and Hamliyah Hamliyah. "Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Video Cerita Rakyat dalam Media Sosial YouTube pada Anak Usia Dini di PAUD Aster 36." Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara 5.4 (2024): 4903-4911.

Bossuyt, P., Louis, E., Mary, J. Y., Vermeire, S., & Bouhnik, Y. (2018). Partictical Research. In Journal of Crohn's and Colitis (Vol. 12, Issue 10).

Clay, M. M. (1991). Becoming literate: The construction of inner control. Portsmouth, NH: Heinemann.

Doby Putro Parlindungan, G. P. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Sd An-Nuriyah. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj, 167-174.

Dale, E. (1946) Audio-visual methods in teaching. New York: The Dryden Press.

Depdiknas, (2007) Model Pengembangan Kurikulum Keaksaraan Fungsional, Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). Kemampuan Keaksaraan

Melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan " Pada Anak Usia Dini. 5(1), 36–49.

Fitria, Nila, Zahrina Amelia, And Nadhifah Rahmadini Hidayat. (2021) "Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" Pada Anak Usia Dini." Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 5.1 :(36-49).

Farista, Rizal, And Ilham Ali. (2018) "Pengembangan Video Pembelajaran." Pengembangan Video Pembelajaran :1-6.

Sumardi, E., Haryanto, H., Handayani, B. V., Rachmadaniar, R., & Rahayu, D.

I. (2017). Pengembangan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5–6 tahun melalui buku cerita budaya lokal. BPPAUD dan Dikmas NTB, Kemendikbud.

Kurniawan, Alek. (2015) "Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul." Food And Nutrition Bulletin 12.3

Lenaini, I., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan. 6(1), 33–39.

Listriani, A., Hapidin, & Sumadi, T. (2021). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia Abstrak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 591–598.

Muhsyanur. (2019). Pengembangan Keterampilan Membaca. UniprimaPress. Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19.

Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2), 4120–4127.

Mamin, R. (2008). Applying of Scaffolding Study Method on Main Subject of Unsure Periodic System. Jurnal Chemica, 10(2), 55–60.

Nurcholimah (2008). Implementasi Program Pembelajaran Paud. Bandung:

Upi. Nasution, R. H., Hapidin, H., & Fridani, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Ict Dan Minat Belajar Terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 733.

Neumann, M. M., Finger, G., & Neumann, D. L. (2017). A Conceptual Framework for Emergent Digital Literacy. Early Childhood Education Journal, 45(4), 471–479. Pinto, G., Bigozzi, L., Vezzani, C., & Tarchi, C. (2017). E

Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., Whiren, A. P., & Rupiper, M. L. (2013). Teaching young children: An introduction. Pearson.

Henny, Henny. (2022) "Mengembangkan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Berbasis Media Pesisir Di Desa Boneatiro Barat." Jurnal Lentera Anak 3.1: 8-12.

Hartono (2008) SPSS 16.0 Analisis Data Statistika dan Penelitian Yogyakarta Pustaka Pelajar.

Ismail, F. (2018). Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial.Kencana.

Tangse, Uswatun Hasanah Masra. (2022) "Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Pentingnya Lingkungan Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini." Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains 6.1

T. Somantri. (2011) Melek Aksara Untuk Tigkat Dasar, Bandung : Pt. Indahjaya Adipratama.

Tjoe, J. L. (2012). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Rusdawati, Rusdawati, Dan Delfi Eliza. (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.

Of, T. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (September), 86–100. Oktavia, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audiovisual. 4(1), 1–7.

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8(3), 2476–2482.

Peraturan Menteri Pendidikan, (2025) Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 10.

Putri Ayu Maharani, E. N. (2021). Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. Jce (Journal Of Childhood Education), 5(1), 159-173.

Purnamasari, B. N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan Pembelajaran Literasi Dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara, 1–8.

Purnama, R. (2019). Meningkatkan Penguasaan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard di TK Para Bintang Kota Jambi Tahun Ajaran 2017-2018, 53(9), 1689–1699.

Rahmawati, I. Y., Nurlianharkah, R., Hasanudin, C., & Fadlillah, M. (2021). Aktualisasi whole language sebagai pendekatan pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Edutama, 8(2), 49–60.

U. M. (2021). Jpe (Jurnal Pendidikan Edutama) Tualisasi Whole Language. 8(2), 49–60.

Snow, C. E., Burns, M. S., & Griffin, P. (1998). Preventing reading difficulties in young children. National Academy Press

Sulzby, E., & Teale, W. (1991). Emergent literacy. In R. Barr et al. (Eds.), Handbook of Reading Research.

Jaarvis, Matt. (2021).Psikologi Perkembangan-Kognitif: Seri Teori Psikologi. Nusamedia.

Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2018). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media animasi. Jurnal CERIA, 1(1), 393–398

Wirdasari, A., & Maesaroh, N. (2022). Penerapan Pembelajaran Kartu Huruf Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok Bermain Roja ' Ul Huda Sarolangun. 6.