

## Implementasi Teknologi Multimedia dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Literasi Anak di TK Negeri Pembina 1 Pekuncen

Suci Sukmawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup> UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: sukmmasuci02@mail.com<sup>1</sup>

### Abstrak

Saat ini literasi memegang peranan penting bagi masa depan anak. Diketahui bahwa dalam proses kegiatan belajar literasi membaca menulis yang kurang bervariasi, kemampuan literasi anak memerlukan program khusus dalam fungsi pembelajarannya sehingga mengakibatkan konsentrasi anak menurun dan rasa bosan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi multimedia telah membuka arah baru dalam perkembangan media yang digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran di TK. Multimedia dianggap menjadi alat belajar mengajar yang sangat menarik berdasarkan kemampuannya dalam berbagai Indra: penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan teknologi multimedia sebagai pengembangan motivasi belajar anak usia dini dalam pembelajaran literasi, termasuk pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran interaksi anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Penelitian ini bersifat kualitatif. Data dikumpulkan melalui Teknik observasi wawancara dan telaah dokumen. Hasil dari analisis penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan teknologi multimedia ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak. Namun, penggunaan multimedia dalam Pendidikan bergantung pada banyak hal, seperti metode pengajaran, jenis siswa, lingkungan belajar yang tersedia, dan desain dan muatan isi multimedia. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam Pendidikan adalah pendekatan yang terpadu dan komprehensif.

**Kata Kunci:** Multimedia, Motivasi, dan Literasi.

### Abstract

Currently, literacy plays an important role in the future of children. It is known that in the process of learning to read and write which is less varied, children's reading and writing skills require special treatment in their learning functions, resulting in decreased children's concentration and boredom in the learning process. The use of a multimedia technology has opened a new era in the development of media used in learning and teaching in kindergarten. Multimedia is considered an interesting teaching and learning tool based on its ability in various senses: sight, hearing, and touch. The purpose of this is to implement multimedia technology as the development of early childhood learning motivation in literacy learning, including the use of multimedia technology in literacy learning for children aged 5-6 years. This research is a qualitative research. Observation, interview, and document analysis technique were used to collect data. The result of the analysis shows that the use of a multimedia can increase children's motivation, interest and learning outcomes. However, the effectiveness of the use of multimedia in education depends on several factors, such as the design and content of multimedia, the teaching method used, the characteristics of students, and the available learning environment. Therefore, the use of a multimedia in education requires a comprehensive and integrated approach.

**Keywords :** Multimedia, Motivation, and Literacy.

## PENDAHULUAN

Membangun keterampilan membaca dan menulis usia dini sangatlah penting, karena keterampilan dasar dari literasi membaca dan menulis merupakan komponen yang penting dalam interaksi masyarakat. Oleh karena itu, membangun generasi terpaksa harus dijadikan prioritas utama di antara prioritas penting lainnya. Pemerintahnya dari akan sulit meningkatkan angka milik

huruf di tanah air tampak adanya partisipasi seluruh lapisan di masyarakat. Kontribusi terhadap semua upaya terasi harus datang dari pemerintah, administrator pendidikan, dan organisasi lainnya. Tujuan Gerakan Literasi Nasional (GLN) pemerintah adalah untuk mendorong tokoh-tokoh penting dalam Gerakan literasi untuk bekerja sama dan meningkatkan partisipasi Masyarakat Indonesia dalam pengembangan budaya literasi.. Hal ini memastikan budaya literasi dan pendidikan (keluarga, sekolah, masyarakat) meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Suryani, 2022).

Baik orang tua maupun guru harus berusaha meningkatkan kualitas pendidikan usia dini dan minat anak dalam belajar ketrampilan literasi dasar. Dengan mengajar anak, orang tua serta guru bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan anak. Selain itu, membaca dan menulis merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai anak pada usia dini, yaitu pada usia 0 hingga 6 tahun (Aulinda, 2020). Kemampuan mengenal huruf saat Dini juga penting, pendekatan dalam menghasilkan literasi pada anak adalah dengan proses sosialisasi dan teknik pembelajaran literasi harus mencakup kegiatan yang disukai peserta didik.

Penalti yang dilakukan (Dina Nur, 2023) menyimpulkan bahwa kemampuan literasi anak usia 5 hingga 6 tahun yang diketahui memerlukan frekuensi dalam fungsi pembelajarannya belum sesuai target. Media yang digunakan kurang menarik sehingga membuat anak bosan dan sebagian anak kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran membaca dan menulis karena media tersebut karena menarik untuk pembelajaran awal yaitu dunia bermain. Media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam pembelajaran anak karena media pembelajaran memungkinkan anak belajar melalui bermain dengan menggunakan berbagai media nyata, audio, dan visual. Guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan kesempatan belajar kepada siswa, mengurangi rasa bosan dibandingkan dengan pembelajaran yang murni lisan, dan anak dapat menikmati konten yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran dan ketrampilan kritis akan meningkatkan.

Pelajaran video pembelajaran matematika meningkatkan mahasiswa dalam mempelajari keterampilan dasar (Nasrudin 2022). Selain itu, video pembelajaran matematika dapat memperoleh wawasan siswa ketika melaksanakan pembelajaran membaca dengan menulis. Video ini juga dilengkapi gambar animasi dan efek suara tangga untuk membuat pembelajaran menarik, merangsang imajinasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Hasil histris yang signifikan antara motivasi belajar siswa. (Suwama, 2023) Motivasi berperan sebagai saran yang memberikan dorong siswa untuk berpotensi aktif dalam proses pembelajaran, mau makan enak nya jangan sampai hasil yang lebih baik. Namun, siswa seringkali mendapati tantangan

seperti mempertahankan motivasi belajar terutama jika menyangkut pembacanya kompleks dan abstrak.

Teknologi multimedia memiliki daya tarik dari visual dan penawaran yang, merangsang imajinasi serta kreativitas siswa. Jika digunakan dengan benar, teknologi multimedia taman ajakan konten pembelajaran yang sulit atau abstrak satu pikir rupa sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya. Penelitian sebelumnya (Yuliansah, 2018) telah menunjukkan bahwa animasi membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar. Animasi memberikan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan, yang melibatkan siswa dengan materi pembelajaran. Selain itu, animasi dapat memberikan umpan baik langsung, memberikan konten yang relevan dan kontekstual, dan menyajikan scenario yang melibatkan siswa secara emosional (Susilo & Widiya, 2021). Dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi multimedia, pengertian ini diperluas dengan focus pada pengertian untuk mendorong siswa untuk belajar literasi. Tujuan utama adalah untuk mengetahui bagaimana teknologi multimedia memengaruhi keinginan siswa untuk belajar dalam konteks pembelajaran membaca menulis serta literasi dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif. Penggunaan teknologi modern dalam pembelajaran yang akan terjadi meliputi perencanaan penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran, implementasi teknologi dalam pembelajaran yang meningkatkan motivasi anak dan penilaian kemampuan literasi anak di TK Negeri Pembina 1 Pekuncen. Honor yang dilakukan di TK Negeri Pembina 1 Pekuncen beralamatkan di Pegantungan, Pekuncen, Kec. Wiradesa, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Pernyataan ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei tahun pelajaran 2013/2024 pukul 08.00 hingga 10.00 WIB.

Subjek penelitian ini adalah teknologi multimedia digunakan. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik usia 5 sampai 6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekuncen. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, studi dokumentasi: analisis komponen digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan. Analisis ini dilakukan dengan mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari metode pengukuran data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dikelompokkan berdasarkan observasi yang dilakukan penelitian pada tanggal 25 Mei 2024 dan dianalisis berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi pemanfaatan teknologi multimedia dalam pengembangan motivasi belajar literasi. Di TK Negeri Pembina 1

Pekuncen dilaksanakan keterampilan membaca dan menulis berdasarkan temuan penelitian lapangan dengan hasil sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan teknologi multimedia.

Wawasan yang diperoleh dari observasi dan wawancara peneliti dijadikan dasar analisis data untuk perencanaan kegiatan di TK Negeri Pembina 1 Pekuncen pembuatan rencana pembelajaran berdasarkan indikator pembelajaran.

2. Pelaksanaan penggunaan teknologi multimedia.

Hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti berdasarkan analisis data pemanfaatan teknologi multimedia dalam motivasi belajar literasi di TK Pembina 1 Pekuncen. Metode yang digunakan guru untuk mencapai perkembangan emosional anak antara lain media video pembelajaran interaktif, permainan, membaca, dan bercerita. Saat pembelajaran menggunakan teknologi multimedia anak melihat gambar di layar komputer, memikirkan gambar dan materi, bertanya kepada guru, dan merefleksikan apa yang dipelajari selama kegiatan pembelajaran.

3. Evaluasi penilaian pelaksanaan penggunaan teknologi multimedia.

Berdasarkan pengertian yang dilakukan peneliti, guru melakukan evaluasi dengan cara mengamati bagaimana mereka memberikan supor dan kata-kata motivasi. Anak yang bermasalah diperlakukan secara individual berdasarkan pengamatan guru. Guru kemudian menceritakan permasalahan tersebut kepada orang tua anak.

Pembelajaran di TK Negeri Pembina 1 Pekuncen diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka acara kurikulum yang memasukkan muatan yang lebih optimal dan pembelajaran dengan kurikuler yang beragam sehingga memberikan siswa waktu yang cukup untuk memperdalam konsep dan memperkuat keterampilan. Namun potensi teknologi multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar membaca dan menulis masih terbatas dan belum dapat diterapkan secara optimal.

## **Pembahasan**

### **Teknologi Multimedia**

Pemanfaatan teknologi multimedia merupakan media menarik yang dapat memberikan motivasi kepada anak dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran membaca dan menulis. Multimedia digunakan untuk meningkatkan integrasian pada anak usia 5 hingga 6 tahun, memastikan anak itu bosan saat belajar membaca dan menulis. Sugiono dalam (Sukiman, 2020) nyatakan bahwa media adalah alat yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi siswa, serta memotivasi barang untuk melaksanakan pembelajarannya secara mandiri. Ankowo (Aprinawati, 2017) mengerjakan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keterampilan siswa, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi dan berkontribusi Dalam proses pembelajaran.

1. Multimedia interaktif adalah Kumpulan materi yang terdiri dari kombinasi teks, grafik, animasi, video, foto, dan audio. Ciri utama dari multimedia interaktif adalah kemampuan untuk mengatur dan menghubungkan materi secara efektif satu sama lain. Pengaturannya dengan cara yang berbeda mencari persamaan saraf, dan menavigasi dalam berbagai kombinasi oleh pengguna yang berbeda.
2. Motivasi hiperaktif adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan hiperteks yang memiliki kemampuan untuk membuka halaman web baru dengan mengklik link teks di browser web, memungkinkan berguna untuk mengakses file server file eksternal yang berisi gambar, video, dan merk media lainnya.
3. Penyajian multimedia pembelajaran. Powerpoint adalah program presentasi tayangan slide yang merupakan bagian dari rangkaian aplikasi Microsoft office (Putri Indana, 2023).

Teknologi multimedia mempunyai kelebihan yang unik dibandingkan media pembelajaran lainnya. Keunggulan dari pembelajaran adalah: membantu menjelaskan konsep untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran yang umum dibahas, dapat mengabulkan isi dan objek pembelajaran yang bersifat abstrak atau tidak dapat dilihat secara langsung, dapat menarik perhatian motivasi dan kreativitas siswa sehingga pembesaran menjadi seru dan menyenangkan.

### **Motivasi**

Motivasi belajar merupakan dorongan yang menimbulkan semangat dan keinginan untuk memisahkan permasalahan dalam proses kegiatan belajar sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Faktanya, anak-anak baru belajar di sekolah dan masih membiasakan diri dengan kehidupan sekolah. Selain itu, ada juga ciri-ciri anak yang sering "marah", terutama dalam hal belajar. Anak bisa semangat sekolah, bisa juga malas. (Fadillah, 2021) Menemukan bahwa motivasi belajar pada anak usia dini masih memerlukan golongan dan dunia orang tua sebagai penggerak atau motivator, baik orang tua maupun guru. Anak yang senang belajar akan punya waktu belajar yang berkualitas dan menyenangkan. Definisi motivasi ini terdiri dari tiga elemen kunci: upaya, tujuan dan kebutuhan. Faktor usaha merupakan ukuran intensitas atau motivasi, kebutuhan mengacu pada keadaan internal yang menghasilkan hasil. Motivasi juga sangat penting dalam menentukan seberapa baik anak memahami segala permasalahan melalui aktivitas yang berbeda.

Peran guru dalam memotivasi baja dilakukan melalui berbagai jenis sumber belajar. Sumber belajar yang tersedia dari mana saja contohnya dari lingkungan, teman sebaya, orang tua, lingkungan, dan teknologi yang sedang berkembang pada saat ini. Teknologi ini menjadikan pendidikan sebagai wadah untuk mencetak manusia yang unggul dan berkualitas dalam berbagai perbedaan kehidupan, apalagi di zaman modern ini.

### **Literasi**

Keterampilan membaca pemahaman dan pemahaman merupakan sebuah langkah awal dalam memahami keterampilan dasar literasi membaca dan menulis. Literasi merupakan keterampilan dasar

yang harus dikuasai siswa. Literasi adalah kemampuan penting yang harus dikuasai siswa, karena dengan kemampuan ini mereka dapat memperoleh informasi dan menyebarkan gagasan mereka ke seluruh dunia (Hermawan, 2023). Literasi digital adalah kemampuan menggunakan komunikasi, media atau jaringan digital untuk mengevaluasi, menggunakan, dan mengkomunikasikan informasi dengan cara yang sehat, bijak dan cermat (Taufiqur, 2023). Prasasti yang memprestasikan hasil penelitian tentang literasi budaya melalui ikatan seni seperti gambar, melukis, dalam permainan peran (Muwadda, 2023).

Dalam pengenalan literasi dasar berupa huruf di TK Pembina 1 Pekuncen menggunakan konten membaca dan bercerita. Kegiatan tersebut dibagi lagi menjadi beberapa bagian, seperti mengenal huruf, nama benda di lingkungan, hewan, dan suara hewan. Pengenalan literasi dasar yaitu huruf kepada anak dapat dilakukan dengan mudah dikarenakan media pembelajaran berupa teknologi dengan animasi yang menarik. Lebih lanjut, dalam menstimulasi untuk memberikan pemahaman mengenai arti kata dalam sebuah cerita, guru mempersiapkan video pembelajaran berupa dongeng atau cerita. Dari hasil pengamatan menunjukkan hasil bahwa ketika peserta didik menyaksikan video dongeng, hal itu meningkatkan suasana di dalam kelas dan membantu mereka berkonsentrasi. Anak-anak akan duduk dalam menonton video pembelajaran sampai video selesai, terlihat anak memiliki ketertarikan terhadap video yang disajikan oleh guru. Ketertarikan berupa pertanyaan maupun pernyataan dari apa yang disertakan dalam video untuk mengetahui tindakan dari cerita dalam video tersebut.

### **Teknologi Multimedia Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Literasi Anak**

Modernisasi dan globalisasi saat ini menjadi sebuah tantangan di dalam pendidikan terlebih bagi orang tua, pemerintah, siswa dan guru. Tantangan tersebut dapat dirasakan khususnya oleh para guru TK Negeri Pembina 1 Pekuncen karena dalam mendidik seorang anak yang tumbuh di masa dimana globalisasi dan teknologi yang pesat ini dirasa cukup sulit. Guru sebagai pendidik sekolah memiliki peran penting dalam berinteraksi dengan siswa selama kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, guru harus mampu sehingga suasana belajar dalam kelas menjadi menarik bagi siswa sehingga kegiatan pembelajaran di dalamnya menjadi lebih bermakna. Kegiatan berbicara menjadi lebih bermakna dengan melibatkan Indra dan isi pembelajaran, dibandingkan hanya sekedar mendengarkan guru menjelaskan materi. Salah satu macam-macam yang inovatif adalah manfaat teknologi multimedia sebagai media pembelajaran.

Berbagai penelitian diliteratur menunjukkan hasil bahwa implementasi teknologi multimedia sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar literasi. Media teknologi yang menarik dan interaktif menimbulkan minat, ingin tahunya, dan pengalaman belajar yang bermakna (Farastuti 2021). Teknologi multimedia dapat menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa sehingga meningkatkan minat siswa untuk belajar. Teknologi ini juga memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan meningkatkan

keterlibatan siswa. Namun tinjauan literatur juga mengungkapkan beberapa tantangan ketika menggunakan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran tantangannya antara lain kualitas konten teknologi seperti keakuratan informasi kesesuaian dengan kurikulum dan keterkaitan dengan kehidupan nyata siswa (Yuliansyah, 2018).

Penggunaan teknologi multimedia dalam kegiatan pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor teknologi seperti perangkat teknologi yang memadai, keterbatasan akses teknologi dan kecepatan internet. Hasil studi literatur (Safitri, 2021) menunjukkan hasil bahwa penggunaan teknologi multimedia meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi. Penggunaan teknologi multimedia memberikan keleluasaan dalam penyajian materi literasi, teknologi multimedia dapat disesuaikan berdasarkan kreativitas pendidik, kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga memudahkan proses pembelajaran literasi. Tinjauan literatur menemukan bahwa teknologi multimedia memungkinkan Siswa belajar dengan kecepatannya sendiri karena dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan. Hal ini mengurangi kecenderungan siswa untuk merasa tertinggal dalam dunia atau merasakan tekanan yang tidak semestinya. Namun untuk menerapkan penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran beberapa faktor penting juga harus diperhatikan.

Tinjauan literatur menemukan bahwa teknologi multimedia yang berkualitas mempengaruhi efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran. (Yuliansyah, 2018) Teknologi multimedia harus mengikuti prinsip desain dan konteks yang baik seperti konsistensi visual dan kejelasan pesan konteks pembelajaran. Peran pendidik sebagai pengawas dan fasilitator dalam pemanfaatan teknologi multimedia juga merupakan faktor penting untuk memastikan pemanfaatan teknologi berjalan secara efektif dalam proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan keinginan siswa untuk membaca dan keterlibatan mereka dalam kreativitas. Dengan memberikan representasi visual dan konten yang jelas, interaktif, dan menarik, teknologi multimedia memperkaya pengalaman belajar literasi siswa. Dalam penerapan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran tantangan terkait keakuratan informasi kesesuaian dengan kurikulum dan keterkaitan dengan kehidupan nyata siswa juga harus diperhatikan.

## **SIMPULAN**

Mengingat perkembangan teknologi yang meningkat, pendidikan juga perlu mengembangkan pola pengajaran yang modern untuk menciptakan kesan dan suasana baru selama pembelajaran. Kemudian muncul inovasi baru dalam pembelajaran yang mencakup teknologi digital, video, dan multimedia. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk anak-anak, karena globalisasi teknologi dalam dunia pendidikan membuat cara pelajaran disampaikan menjadi lebih menarik bagi anak-anak. Fokus utama pada pembahasan ini ialah pemberian materi pendidikan

yang dikemas secara menarik akan meningkatkan minat dan konsentrasi anak dalam belajar sehingga pemberian materi yang menarik akan membantu anak mempelajari dasar-dasarnya. Artinya mereka akan lebih mudah mempelajari keterampilan dasar membaca dan menulis dengan cepat dan mudah.

Peneliti berharap penelitian yang peneliti lakukan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi permasalahan dan tantangan serta mengoptimalkan penggunaan teknologi multimedia sebagai sebuah alat dan media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berpotensi memperdalam pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi membaca peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721.
- Aulinda, I. F. (2020). *Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini*. *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88-93.
- Ega Safitri, & Titin. (2021). *Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon*. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>.
- Farastuti, S, K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas IV Dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta*. *Poltekkes Kemenkes Yogyakarta*. <https://eprints.poltekkesjogja.ac.id/6367/>.
- Maulida, Dina Nur. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Koper Listrik Untuk Menstimulus Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*. *Muhrum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Nasirun, H. M, Suprapti, Ardina, & Bengkulu, U. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Calon Guru*. *Aulad: Jounla Early Childhood*, 5(1), 133-139. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.303>.
- Suryani, Meutia, Iqbal, Syahrawati, Fitria, & Jannah. (2022). *Peningkatan Literasi Dan Numerasi Terhadap Anak Anak Pemulung Di Taman Edukasi Anak Aceh*. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 233-238.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). *Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Di STKIP PGRI Lubuklinggau*. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30-38.



- Suwarma, D. M, Munir, M, & Hta, I. P. (2023). *Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. Community Development Journal: Jurnal Pnegabdian Masyarakat*, 4(2), 1234-1239. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13044>.
- Tabi'in, A Syifa Fauziah, Leli Fertiana Dea, & Arditya Prayogi. (2024). Reformasi Pembelajaran Abad 21, Merdeka Belajar pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Loose part: 21st Century Learning Reform, Freedom to Learn in Early Childhood Through the Use of Loose Parts. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3001>
- Yuliansah. Y. (2018). *Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar. Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*. 15(2), 24-32.