

PERBEDAAN MINAT MEMBACA ANAK USIA DINI BERDASARKAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI

Ana Fitria, Dewi Komalasari, Kartika Rinakit Adhe, Muhammad Reza
Universitas Negeri Surabaya

Email: ana.22010684037@mhs.unesa.ac.id, dewikomalasari@unesa.ac.id,
kartikarinakit@unesa.ac.id, muhammadreza@unesa.ac.id

ABSTRACT

This quantitative study with an ex post facto comparative design aims to identify the differences in early childhood reading interest based on the use of technology-based media (interactive learning applications, animated videos, and e-books) at Preschool At Taqwa 1. The research sample consisted of 45 children from the TK B group (aged 5–6 years) selected via purposive sampling, where the same group of children was evaluated across all three media formats. Data were closed questionnaires completed by parents to observe six dimensions of children's reading interest. Due to the non-normal distribution of data indicated by the Shapiro-Wilk prerequisite test, the hypothesis testing was conducted using thenon-parametric Kruskal-Wallis test and further analyzed via Post Hoc Pairwise Comparisons with Bonferroni correction. TheKruskal-Wallis test results revealed a statistically significant difference in children's reading interest based on technology-based media, with an Asymp. Sig. value of 0.002 ($p < 0.05$). The post hoc analysis showed that animated videos and interactive learning applications were significantly more effective in triggering reading interest compared to e-books (withAdj. Sig. values of 0.002 and 0.017, respectively). Meanwhile, the comparison between interactive applications and animated videos showed no statistically significant difference (Adj. Sig. value of 1.000), indicating equivalent effectiveness. Animated videos excelled in the enjoyment and task persistence dimensions, while interactive learning applications were superior in the value of reading dimension. Conversely, e-books recorded the lowest scores as their static characteristics induced visual fatigue and boredom. In conclusion, the integration of dynamic, multi-sensory technology-based media is far superior to static digital media in fostering an autonomous and sustainable reading interest in early childhood.

Keywords: Reading Interest, Technology-Based Media, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian kuantitatif dengan desain komparatif ex post facto ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan minat membaca anak usia dini berdasarkan penggunaan media berbasis teknologi (aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi, dan e-book) di Preschool At Taqwa 1. Sampel penelitian berjumlah 45 anak kelompok TK B (usia 5–6 tahun) yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, di mana kelompok anak yang sama dinilai untuk ketiga jenis media tersebut. Data Dikumpulkan melalui instrumen kuesioner tertutup yang diisi oleh orang tua berdasarkan pengamatan enam dimensi minat membaca anak. Karena uji prasyarat Shapiro-Wilk menunjukkan data tidak berdistribusi normal, analisis pengujian hipotesis dilakukan menggunakan teknik statistik non-parametrik uji Kruskal-Wallis dan diperdalam melalui uji lanjut Post Hoc Pairwise Comparisons dengan koreksi Bonferroni. Hasil uji Kruskal-Wallis menunjukkan terdapat perbedaan minat membaca anak yang signifikan berdasarkan media berbasis teknologi dengan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,002 ($p < 0,05$). Uji lanjut mengungkap bahwa kelompok video animasi dan aplikasi pembelajaran interaktif secara signifikan jauh lebih efektif dalam memacu minat membaca anak dibandingkan dengan media e-book (nilai Adj. Sig. masing-masing sebesar 0,002 dan 0,017). Sementara itu, komparasi antara aplikasi pembelajaran interaktif dan video

animasi secara statistik tidak menunjukkan perbedaan signifikan (nilai Adj. Sig. sebesar 1,000), mengindikasikan bahwa kedua media berbasis teknologi dinamis tersebut memiliki tingkat efektivitas yang setara. Video animasi terbukti unggul pada dimensi kesenangan dan konsistensi perilaku, sedangkan aplikasi pembelajaran interaktif dominan pada dimensi nilai membaca. Sebaliknya, e-book mencatatkan skor terendah karena karakteristiknya yang statis sehingga memicu kejenuhan visual anak. Simpulan penelitian menegaskan bahwa integrasi teknologi media berbasis teknologi yang dinamis dan multi-sensorik jauh lebih superior dalam membangun fondasi minat membaca yang otonom pada anak usia dini.

Kata Kunci: Minat Membaca, Media Berbasis Teknologi, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa untuk anak usia dini memiliki urgensi yang sangat tinggi karena menjadi dasar fundamental bagi kemampuan literasi mereka di masa depan. Stimulasi bahasa yang optimal sejak dini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak yang berpengaruh langsung terhadap minat membaca mereka (Sari, 2020). Lingkungan yang kaya akan paparan bahasa, baik lisan maupun tulisan, dapat mendorong anak untuk lebih aktif dan tertarik dalam kegiatan membaca (Sari, 2020). Selain itu, atmosfer lingkungan yang mendukung, seperti interaksi intensif dengan orang dewasa dan teman sebaya, sangat berpengaruh dalam membentuk karakter serta minat baca anak yang menjadi salah satu indikator krusial dalam perkembangan literasi (Hidayati, 2024). Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk mengenalkan literasi sejak dini, yang kualitasnya dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan guru; guru berlatar belakang S1 PG-PAUD cenderung lebih memahami karakteristik perkembangan anak prasekolah (Sa'diyah et al., 2022). Kompetensi Pedagogik guru berhubungan signifikan dengan optimalisasi pembelajaran membaca permulaan (Komalasari, 2023), didukung oleh tingkat literasi digital guru dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran yang efektif di era modern (Maghfiroh et al., 2026).

Tantangan terbesar yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia saat ini adalah rendahnya minat membaca masyarakat yang berada pada peringkat memprihatinkan

secara global. Berdasarkan data dari Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) melalui program PISA tahun 2012, Indonesia mencatatkan skor literasi sebesar 396 poin dan hanya meningkat satu poin menjadi 397 pada tahun 2015, menempatkan Indonesia di peringkat 62 dari 70 negara peserta (OECD, 2022). Data PISA terbaru pada tahun 2022 menunjukkan penurunan yang kian memprihatinkan, di mana skor literasi membaca Indonesia merosot menjadi 359 poin, turun sebanyak 2 poin dari capaian tahun 2018 yang sebesar 371 poin. Fakta Empiris ini menegaskan bahwa jika tingkat literasi di suatu negara rendah, maka fondasi awalnya yaitu minat membaca juga berada pada tingkat yang rendah. Minat membaca pada anak usia dini bukan sekadar kemampuan mekanis melafalkan huruf, melainkan sebuah dorongan psikologis internal untuk mengeksplorasi pengetahuan dan meningkatkan keterampilan kognitif mereka.

Di era digital saat ini, anak usia dini tidak lagi hanya dihadapkan pada media cetak konvensional, melainkan telah terpapar secara intensif oleh berbagai ragam media berbasis teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif, e-book, dan video animasi yang menawarkan metode baru penyampaian informasi. Kebijakan akselerasi dan analisis penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran berbasis digital di ranah PAUD sendiri telah berkembang pesat sejak masa pandemi (Afifah et al., 2022). Media berbasis teknologi menawarkan pendekatan yang lebih personal, adaptif, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan

motivasi belajar anak secara signifikan (Asmara et al., 2023). Penguatan literasi digital ini tentunya perlu didukung oleh instrumen kesiapan belajar anak yang tepat melalui perspektif neurosains agar stimulasi yang diberikan selaras dengan tahap perkembangan otak anak (Fitri et al., 2022). Sebagaimana ditegaskan Horton, pemberdayaan media berbasis digital harus ditinjau secara maksimal dari aspek desain pembelajaran, teori belajar, dan desain pesan agar mampu menghasilkan pengalaman belajar yang berkualitas bagi anak (Horton Dalam Prawiradilaga, 2014).

Berdasarkan observasi di lapangan pada Preschool At Taqwa 1 Surabaya, pemanfaatan media berbasis teknologi telah berjalan secara lumrah dan terintegrasi melalui model pembelajaran sentra, khususnya pada pembelajaran sentra *Digital Land*. Melalui sentra ini, anak-anak diperkenalkan pada simbol literasi dasar menggunakan perangkat tablet PC dan LCD proyektor sebagai alat bantu utama. Pendidik menyediakan ragam variasi media digital seperti game edukatif, e-book, dan video animasi yang diterapkan untuk menstimulasi pembelajaran secara menyenangkan. Tren pemanfaatan aspek permainan digital ini sejalan dengan meluasnya penggunaan inovasi teknologi pembelajaran PAUD mutakhir, seperti penggunaan aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak (Sholikhah et al., 2024), permainan vokal Bingo untuk kemampuan mengenal huruf vokal (Nabila et al., 2025), aplikasi *Fun Box* Hijaiyah untuk pengenalan huruf hijaiyah (Muzaro'ah et al., 2025), serta modifikasi permainan tradisional engklek berbasis digital untuk kemampuan *problem solving* (Salim & Komalasari, 2021). Di sisi lain, stimulasi metode phonics melalui media video terbukti efektif menghubungkan bunyihuruf secara interaktif (Komalasari et al., 2025), sementara efektivitas bacaan digital didukung oleh teori pengembangan e-

book interaktif khusus anak usia dini (Aini et al., 2022).

Meskipun pemanfaatan teknologi di Preschool At Taqwa 1 telah berjalan secara reguler, masih terdapat kekosongan teoritis mengenai bagaimana perbedaan karakteristik jenis media berbasis teknologi tersebut mempengaruhi minat membaca anak. Aplikasi pembelajaran interaktif mendorong eksplorasi aktif-taktil, video animasi menampilkan aspek visual naratif yang kuat, sedangkan e-book menekankan pada bacaan digital statis. Karakteristik media digital yang dinamis ini memiliki perbedaan mendasar dengan media cetak konvensional seperti media *busy book* (Putri et al., 2022) maupun penggunaan modul pembelajaran terstruktur (Reza et al., 2020) yang biasa dioptimalkan melalui pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan berpikir kritis anak (Rahmaningrum et al., 2025). Ragam stimulasi visual lainnya juga kerap ditemukan pada media fisik seperti *pop-up book* untuk melatih berpikir logis (Dewi et al., 2023), buku ajar cetak bertema lingkungan untuk berpikir kreatif (Nazar et al., 2023), serta buku panduan konsep pola (Ayuniet al., 2022). Berlandaskan pandangan psikologi perkembangan Elizabeth Hurlock, minat bukanlah bawaan sejak lahir melainkan hasil dari proses belajar dan pengalaman yang memberikan kepuasan emosional (Hurlock, 1978). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membedah secara mendalam perbedaan minat membaca anak usia dini berdasarkan tiga jenis media berbasis teknologi (aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi, dan e-book) guna mengidentifikasi jenis media mana yang paling efektif membangun minat membaca yang menetap pada anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode komparatif desain *ex post facto*. Pendekatan kuantitatif diaplikasikan untuk mengukur variabel secara objektif melalui data numerik

dan analisis statistik (Cozby & Bates, 2015). Desain *ex post facto* dipilih karena peneliti tidak memberikan perlakuan atau memanipulasi variabel, melainkan mengkaji peristiwa atau pengalaman stimulasi media digital yang telah terjadi sebelumnya di sekolah. Penelitian dilaksanakan di Preschool At Taqwa 1 Wiyung, Surabaya, pada semester genap bulan April 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang terdaftar di Preschool At Taqwa 1 pada tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling* dengan kriteria khusus: (1) anak berusia 5-6 tahun yang berada di kelompok TK B, (2) bersekolah di Preschool At Taqwa 1, dan (3) telah mendapatkan paparan reguler terhadap ketiga kelompok media berbasis teknologi (aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi, dan e-book) di sentra Digital Land. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel penelitian sebanyak 45 anak, di mana kelompok subjek yang sama dinilai secara paralel untuk ketiga jenis media tersebut.

Variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah Minat Membaca Anak Usia Dini (Y), sedangkan variabel bebas (*independen*) yang menjadi konteks komparasi terdiri dari tiga jenis media berbasis teknologi yaitu Aplikasi Pembelajaran Interaktif (X1), Video Animasi (X2), dan E-book (X3). Konstruk Minat membaca dioperasionalkan melalui sintesis indikator minat menurut Hurlock (1978) dan dimensi motivasi membaca dari Children's Motivation for Reading Scale (CMRS) yang dikembangkan oleh Baker dan Scher (2002), yang mencakup 6 dimensi utama: (1) Kesenangan/Kenikmatan Membaca (*Enjoyment*), (2) Nilai Membaca (*Value of Reading*), (3) Rasa Mampu/Kompetensi Membaca yang Dirasakan (*Perceived Competence*), (4) Keterlibatan dan Perhatian (*Engagement & Attention*), (5) Kemandirian (*Autonomy*), serta (6) Konsistensi atau Persistensi Perilaku (*Task Persistence*).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga bentuk kuesioner tertutup paralel yang disebarkan kepada orang tua sebagai *proxy-report*, mengingat anak usia dini belum mampu memberikan respons tertulis secara mandiri dan objektif. Setiap kuesioner terdiri dari 12 butir pernyataan positif (*favorable*) yang diukur menggunakan skala Likert 4 tingkat: Selalu (SL, skor 4), Sering (S, skor 3), Kadang-Kadang (KK, skor 2), dan Tidak Pernah (TP, skor 1). Sebelum digunakan, instrumen telah melalui pengujian validitas empiris menggunakan rumus *Product Moment Pearson*, menunjukkan seluruh 12 item pernyataan memiliki nilai *r* hitung > *t* tabel (0.3160) pada taraf signifikansi 5% sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha Cronbach* menghasilkan nilai sebesar 0,909 (> 0,60), menandakan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi dan layak digunakan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Sebagai uji prasyarat analisis, dilakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data minat membaca pada kelompok Aplikasi Pembelajaran Interaktif berdistribusi normal ($p = 0,080 > 0,05$), namun data pada kelompok Video Animasi ($p = 0,048 < 0,05$) dan E-book ($p = 0,028 < 0,05$) tidak berdistribusi normal. Karena prasyarat normalitas parametrik gugur, analisis pengujian hipotesis beralih menggunakan statistik non-parametrik yaitu Uji *Kruskal-Wallis (Independent-Samples Kruskal-Wallis Test)* yang dilanjutkan dengan uji lanjut *Post Hoc Pairwise Comparisons* berbantuan koreksi Bonferroni menggunakan program IBM SPSS Statistics.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Statistik

Pengujian hipotesis utama ditujukan untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan minat membaca anak usia dini yang signifikan berdasarkan penggunaan media berbasis teknologi. Ringkasan hasil uji

statistik non-parametrik *Kruskal–Wallis* disajikan pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis *Kruskal–Wallis*

Variabel Pengujian	Total N	Nilai Chi-Square	df	Asymp. Sig (2-sided)	Keputusan
Minat Membaca Anak Usia Dini	135	12,766	2	0,0022	H_0 Ditolak/ H_1 Diterima

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi kekeliruan (Asymp. Sig.) sebesar 0,002. Nilai ini didapatkan dari hasil komparasi dengan nilai *Test Statistic Chi-Square* sebesar 12,766 pada derajat kebebasan(df) = 2. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari taraf nyata yang ditentukan ($0,002 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak secara meyakinkan dan hipotesis kerja (H_1) diterima. Hasil ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat perbedaan minat membaca anak usia dini

yang signifikan berdasarkan jenis media berbasis teknologi (aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi, dan e-book) yang digunakan.

Untuk melacak pasangan kelompok media mana saja yang memiliki perbedaan minat membaca secara signifikan, analisis data diteruskan melalui pengujian lanjut *Post Hoc Pairwise Comparisons* dengan penyesuaian signifikansi menggunakan koreksi Bonferroni. Hasil analisis komparasi berpasangan tersebut dirangkum pada Tabel 2:

Tabel 2. Hasil Uji Lanjut Perbandingan Berpasangan (*Pairwise Comparisons*)

Perbandingan Kelompok	Nilai Adj. Sig.	Kriteria	Keterangan Kesimpulan
Media 3 (E-book) vs Media 1 (Aplikasi Pembelajaran Interaktif)	0,01	$< 0,05$	Berbeda signifikan
Media 3 (E-book) vs Media 2 (Video Animasi)	0,002	$< 0,05$	Berbeda signifikan
Media 1 (Aplikasi Pembelajaran Interaktif) vs Media 2 (Video Animasi)	1	$> 0,05$	Tidak berbeda signifikan

Temuan empiris pada Tabel 2, menunjukkan pola perbedaan yang sangat tajam. Pada perundingan pertama antara kelompok dan Aplikasi Pembelajaran Interaktif, diperoleh nilai signifikansi penyesuaian (Adj. Sig.) sebesar 0,017 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan minat membaca yang signifikan antara kedua media tersebut, dimana aplikasi interaktif terbukti lebih efektif. Perbandingan kedua antara kelompok E-book dan Video Animasi menghasilkan nilai *Adj. Sig.* sebesar 0,002 ($< 0,05$), mengindikasikan adanya perbedaan efektivitas yang sangat signifikan, di mana

video animasi memiliki keunggulan tajam atas e-book. Sementara itu, komparasi ketiga antara Aplikasi Pembelajaran Interaktif dan Video Animasi mencatatkan nilai *Adj. Sig.* sebesar 1,000 ($> 0,05$). Angka ini menunjukkan bahwa secara statistik tidak terdapat perbedaan minat membaca yang berarti di antara anak yang menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif dan video animasi, mengisyaratkan bahwa kedua format media digital dinamis tersebut memiliki tingkat efektivitas yang setara.

Untuk mendalami sebaran pengaruh media digital secara lebih mikro, analisis

dilakukan pada nilai rata-rata (mean) pencapaian skor anak pada masing-masing dari 6 dimensi pembentuk minat membaca.

Deskripsi perbandingan skor rata-rata per dimensi disajikan pada Tabel 3:

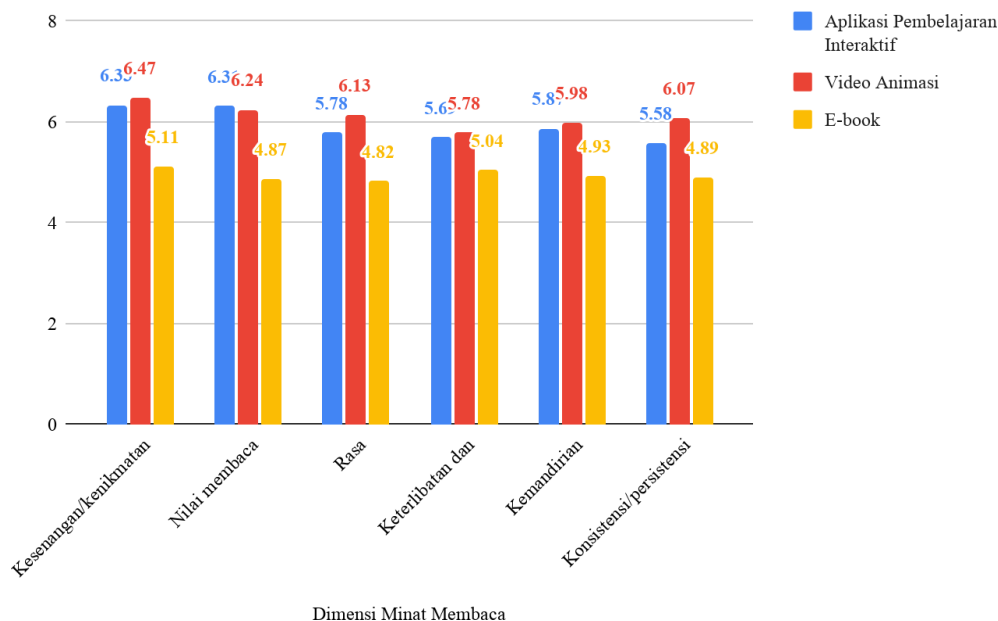
Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Skor 6 Dimensi

No	Dimensi Struktur Minat Membaca	Aplikasi Pembelajaran Interaktif	Video Animasi	E-book	Media Unggul
1	Kesenangan/kenikmatan membaca (<i>Enjoyment</i>)	6, 35	6, 47	5,11	Video Animasi
2	Nilai Membaca (<i>Value of Reading</i>)	6,31	6,24	4,87	Aplikasi Pembelajaran Interaktif
3	Rasa Mampu/Kompetensi (<i>Perceived Competence</i>)	5,78	6,13	4,87	Video Animasi
4	Keterlibatan dan Perhatian (<i>Engagement & Attention</i>)	5,69	5,78	5,04	Video Animasi
5	Kemandirian (<i>Autonomy</i>)	5,87	5,98	4,93	Video Animasi
6	Konsistensi/Persistensi Perilaku (<i>Task Persistence</i>)	5,58	6,07	4,89	Video Animasi

Pembahasan dan Interpretasi Teoritis

Temuan utama penelitian ini menegaskan adanya disparitas psikologis yang nyata pada respon minat membaca anak prasekolah akibat perbedaan stimulus teknologi digital yang mereka terima di dalam kelas. Dari hasil uji lanjut, superioritas video animasi dan aplikasi pembelajaran interaktif terlihat sangat mutlak dalam

mengungguli media e-book, sedangkan karakteristik operasional video animasi dan aplikasi interaktif memiliki kekuatan efek yang sebanding. Pola fenomena ini dapat dibedah secara komprehensif melalui integrasi kacamata psikologi perkembangan anak dan teori pembelajaran multimedia.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Skor 6 Dimensi Minat Membaca Per Kelompok Media

Rendahnya skor e-book pada seluruh dimensi minat membaca (sebagaimana tertera pada Gambar 1) memberikan sebuah peringatan pedagogis (*pedagogical warning*) yang fundamental bagi pemanfaatan teknologi di dunia PAUD. Fakta lapangan membuktikan bahwa sekadar memindahkan teks cetak konvensional ke dalam layar gawai digital yang statis tanpa disertai restrukturisasi elemen animasi dinamis dan interaktivitas taktil, tidak memberikan kontribusi yang bermakna bagi stimulasi minat baca anak. Berdasarkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana pola pikir mereka sangat bergantung pada persepsi visual yang konkret, bergerak, dan dinamis (Piaget, 1964). Media e-book yang dominan menyajikan teks dan gambar diam memaksa anak melakukan pemrosesan informasi visual yang terlalu abstrak bagi struktur kognitif mereka, sehingga memicu kejenuhan visual dengan cepat (*screen fatigue*). Dari aspek sensorik-mekanis, e-book mengalami keterbatasan

mekanisme kontrol kinetik; interaksi taktil anak dibatasi pada fungsi navigasi linier monoton seperti menggeser (*swiping*) halaman, sehingga kehilangan daya manipulatifnya. Ketangan anak aktif bergerak namun layar merespons secara pasif menimbulkan kejenuhan kinetik, yang mengkritisi asumsi lama bahwa gadget melalui e-book otomatis memicu minat karena faktor visual semata (Anggriani, 2020). Akibatnya, ketahanan mental anak langsung goyah (dimensi persistensi merosot ke 4,89), perhatian mereka mudah terpecah, dan inisiatif mandiri tidak terbentuk karena aktivitas membaca dirasakan sebagai beban kognitif pasif, bukan rekreasi (Aulinda, 2020).

Sebaliknya, kesetaraan efektivitas yang tinggi antara Video Animasi dan Aplikasi Pembelajaran Interaktif berakar pada kesesuaian stimulasi multimedia dinamis terhadap karakteristik perkembangan sensorik anak. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan Richard Mayer, anak-anak belajar secara mendalam dari kata-

kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja karena otak memproses informasi melalui saluran visual dan auditori secara terpisah (Mayer, 2009). Video animasi dan aplikasi interaktif memanfaatkan saluran ganda kognitif (*dual-channel processing*) manusia secara optimal dan simultan, mengintegrasikan teks, warna kontras, gerakan karakter ekspresif, musik latar, serta narasi bantuan suara yang memperkuat retensi memori kerja anak tanpa menimbulkan beban kognitif berlebih (Mayer, 2009). Stimulasi multi-sensorik yang dinamis ini bertindak sebagai energi penggerak afektif yang kuat, sukses memikat atensi sensori murni anak dari distraksi sekeliling kelas, memicu ekspresi ceria, dan membangun memori emosional positif (*enjoyment*) bahwa membaca adalah aktivitas yang menyenangkan (Sari & Rachmadyanti, 2021).

Meskipun secara total skor statistik keduanya setara (Adj. Sig. = 1,000), terdapat spesialisasi psikologis yang unik pada masing-masing media jika ditinjau dari dimensi minat membaca Hurlock (1978). Video animasi mencatatkan skor tertinggi pada dimensi kesenangan (6,47) dan persistensi perilaku (6,07). Keunggulan ini disebabkan oleh kekuatan kontinuitas alur cerita naratif visual yang mengalir lancar, rasa penasaran anak terhadap kelanjutan cerita karakter fiksi mampu menjaga konsentrasi perhatian mereka dalam durasi yang lama, melatih ketahanan mental memproses informasi yang kompleks secara tenang. Disisi lain, Aplikasi Pembelajaran Interaktif mencatatkan keunggulan dominan pada dimensi nilai membaca (6,31). Karakteristik utama aplikasi interaktif terletak pada interaktivitas dua arah dan adanya sistem umpan balik langsung (*instant feedback*) serta mekanisme penghargaan (*digital reward*) yang muncul setiap kali anak menyelesaikan tantangan mengenal huruf atau menebak kata. Dari sudut pandang konstruktivisme Vygotsky, aplikasi memfasilitasi anak untuk mengonstruksi pengetahuan secara aktif melalui

keterlibatan langsung (Vygotsky, 1978). Keterlibatan fisik memanipulasi objek di layar memberikan otonomi dan rasa kendali penuh bagi anak atas belajarnya, menghasilkan pengalaman sukses (kepuasan kognitif) yang meningkatkan rasa percaya diri anak (*perceived competence*) untuk mencoba tantangan baru (Azizah & Nurhaqiqi, 2023). Pengalaman kepuasan kognitif dan afektif yang berulang inilah yang memicu inisiatif intrinsik otonom anak untuk mencari dan membuka kembali media tersebut secara mandiri di rumah (Slameto, 2010), yang menurut Hurlock (1978) merupakan ciri utama dari minat yang telah menetap dan mengakar kuat dalam kepribadian anak menjadi sebuah kebiasaan jangka panjang.

KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data empiris dan pembahasan, dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan minat membaca anak usia dini yang signifikan berdasarkan penggunaan media berbasis teknologi di Preschool At Taqwa 1 Surabaya, yang dibuktikan secara statistik melalui nilai Asymp. Sig. sebesar 0,002 ($p < 0,05$). Penggunaan media berbasis teknologi yang bersifat dinamis, yaitu video animasi edukatif dan aplikasi pembelajaran interaktif, terbukti jauh lebih superior dan efektif dalam memicu serta membangun fondasi minat membaca awal anak dibandingkan dengan penggunaan media e-book yang bersifat statis digital. Video animasi memiliki spesialisasi afektif yang unggul dalam merawat dimensi kesenangan dan persistensi fokus anak melalui kekuatan kontinuitas alur cerita naratif, sedangkan aplikasi pembelajaran interaktif memiliki spesialisasi kognitif-manipulatif yang dominan meningkatkan dimensi nilai membaca dan kemandirian anak melalui mekanisme kontrol kinetik otonom serta sistem penghargaan langsung. Sebaliknya, e-book mencatatkan efektivitas terendah karena penyajian teks dan gambar

diam yang monoton memicu kejenuhan visual dan kelelahan sensorik dengan cepat pada anak tahap pra-operasional.

Saran

Bertolak dari temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi strategis diajukan kepada berbagai pihak:

1. Bagi Pendidik PAUD: Disarankan untuk secara konsisten memprioritaskan integrasi media digital dinamis (video animasi edukatif dan aplikasi pembelajaran interaktif) dalam rancangan pembelajaran membaca permulaan, khususnya di area sentra digital. Penggunaan e-book statis sebaiknya dibatasi kecuali telah dimodifikasi memiliki fitur interaktif (seperti *text-highlighting* otomatis). Pendidik harus tetap mengimbangi digital scaffolding dari media dengan bimbingan verbal langsung (*interpersonal scaffolding*) agar interaksi tetap bermakna secara sosial-emosional.
2. Bagi Orang Tua: Diharapkan lebih selektif dalam menyaring konten digital anak di rumah dengan mengutamakan aplikasi edukasi literasi berbasis permainan interaktif dua arah. Orang tua disarankan menjaga batas aman durasi layar (*screen time*) maksimal satu jam per hari serta melakukan pendampingan aktif guna meminimalkan kejenuhan visual sekaligus membangun komunikasi dua arah yang suportif.
3. Bagi Pengembang Media: Diharapkan menerapkan prinsip-prinsip Multimedia Learning secara ketat dengan menyelaraskan saluran visual dan auditori secara seimbang, menjauhi desain abstrak, serta menyisipkan fitur navigasi ramah anak (*child-friendly UI*) dan sistem reward edukatif untuk merangsang inisiatif otonom anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk mengembangkan desain penelitian eksperimen murni (*true experimental design*) guna menguji hubungan sebab-akibat secara lebih presisi, memperluas ukuran sampel, menggunakan metode observasi perilaku anak secara langsung untuk menghindari bias pelaporan orang tua (*reporting bias*), serta mengeksplorasi potensi teknologi mutakhir seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Artificial Intelligence* (AI) dalam stimulasi membaca sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M. N., Widayati, S., Adhe, K. R., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan Ebook Mitigasi Bencana Kebakaran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. 5(5), 401–411. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.411>
- Afifah, A. N., Widayati, S., Reza, M., Ningrum, M. A., & Nisa, A. (2022). Analisa Penggunaan Aplikasi Pendukung Pembelajaran Daring Di Paud Pada Masa Pandemi Covid-19. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 141–154. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.141-154>
- Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan gadget dalam meningkatkan minat baca anak di keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 10(2), 138-147.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6),

- 7253–7261.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan budaya literasi pada anak usia dini di era digital. *Tematik*, 6(2), 88-93.
<https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15550>
- Ayuni, Y. R. P., Komalasari, D., Ningrum, M. A., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan Buku Panduan Concept Pola untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD*, 3(2), 155–172.
- Azizah, N., & Nurhaqiqi, M. R. (2023). Pengembangan media digital dalam menstimulasi kemandirian dan minat belajar anak usia dini. *Jurnal Teratai: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNESA*, 12(1), 45–56.
- Baker, L., & Scher, D. (2002). *Beginning Readers' Motivation for Reading in Relation to Parental Beliefs and Home Reading Experiences*. *Reading Psychology*, 23(4), 239-269.
<https://doi.org/10.1080/713775283>
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction to Early Childhood Education: Preschool Through Primary Grades* (6th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Cozby, P. C., & Bates, S. C. (2015). *Methods in Behavioral Research* (12th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Dewi, M. P., Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, D. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Mitigasi Bencana Banjir Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 12(2).
- Fitri, R., Reza, M., & Ningrum, M. A. (2022). Instrumen Kesiapan Belajar: Asesmen Non-Tes Untuk Mengukur Kesiapan Belajar Anak Usia Dini Dalam Perspektif Neurosains. *JP2KG AUD*, 1(1), 17–32.
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.1.17-32>
- Hidayati, N. (2024). Pengaruh Media Digital terhadap Minat Membaca Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 45-58.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Komalasari, D. (2023). Hubungan Kompetensi Pedagogik Guru TK terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia Dini di Kota Surabaya. *PAUD Teratai*, 12(2).
- Komalasari, D., Sukartiningsih, W., Hendratno, H., Suryanti, S., & Adi, A. S. (2025). *Teaching Phonics through Video: Connecting Letter Sounds and Sign Language for Kinesthetic Children*. *International Journal of Language Education*, 9(2), 313-330.
<https://doi.org/10.26858/ijole.v1i2.74997>
- Maghfiroh, Z. D., Adhe, K. R., Patria, W., Kristanto, A., Istiq, N., & Syahidul, M. (2026). Literasi Digital Guru PAUD dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 514–526.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7779>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Muzaro'ah, T., Komalasari, D., Hasibuan, R., & Widayanti, M. D. (2025). Pengembangan Aplikasi Fun Box Hijaiah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiah Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 15(2).
- Nabila, S., Komalasari, D., Dewi, D. J. K., & Rahmaningrum, A. (2025). *The*

- Influence Of Vocal Bingo Game On The Ability To Recognize Vowel Letters In Children Aged 4-5 Years. Jurnal Ceria*, 14(02), 264-282. <https://doi.org/10.31000/ceria.v14i2.13915>
- Nazar, L., Ningrum, M. A., Adhe, K. R., & Widayanti, M. D. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tema Peduli Lingkungan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 5, 347–361.
- OECD. (2022). *PISA 2022 Result Factsheets: Indonesia*. Paris: OECD Publishing.
- Piaget, J. (1964). *Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020302>
- Putri, M. S., Reza, M., & Widayanti, M. D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Busy Book Dalam Meningkatkan Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 66–77. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6483>
- Rahmaningrum, A., Rakhmawati, N. I. S., Komalasari, D., Reza, M., & Dewi, D. J. K. (2025). Pelatihan Pendekatan *Deep Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Dedikasi Cendekia: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(2), 12-18. <https://doi.org/10.66653/dedikasicen.dekia.v2i2.48>
- Reza, M., Ningrum, M. A., Saroinsong, W. P., Maulidiyah, E. C., & Fitri, R. (2020). *Trial Design of Sexual Education Module on Children. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 503, 108–110.
- Sa'diyah, S. A., dkk. (2022). Kompetensi profesional guru PG-PAUD dalam merancang pembelajaran sesuai karakteristik anak. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD*, 5(1), 15–26.
- Salim, H. A., & Komalasari, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 10(1).
- Sari, D. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Teori dan Praktik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 123-135
- Sari, D. P., & Rachmadyanti, P. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini. *Jurnal Teratai: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNESA*, 10(3), 1–12.
- Sholikah, A. A., Komalasari, D., Hasibuan, R., & Widayanti, M. D. (2024). Pengembangan Aplikasi Game Kotapin (Kosakata Pintar) terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14275-14280.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.