

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Adalah tahap fundamental dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik anak. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak berada dalam masa keemasan (*golden age*) yang sangat menentukan kesiapan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.² Pada masa ini, anak memerlukan stimulasi yang tepat melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tumbuh kembangnya. Oleh sebab itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga seluruh potensi perkembangan mereka dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan merupakan usaha yang digunakan untuk membekali generasi muda agar siap menghadapi perkembangan zaman ditengah era lobal.³ Sebuuah pendidikan harus diberikan secara semaksimal mungkin agar dapat menghasilkan kualitas Pendidikan yang baik dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan bangsa Indonesia. Perkembangan teknologi ternyata mempengaruhi bidang Pendidikan. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses

² Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36-41.

³ Susianita, R. A., & Riani, L. P. (2024). Pendidikan sebagai kunci utama dalam mempersiapkan generasi muda ke dunia kerja di era globalisasi. *Prosiding Pendidikan Ekonomi*, 1-12.

belajar, seperti dari siswa itu sendiri, guru atau pendidik, fasilitas yang ada, lingkungan sekitar, serta media pembelajaran yang digunakan.⁴ Penggunaan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berbasis digital dinilai mampu meningkatkan minat serta motivasi anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif, anak menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi anak usia dini.

Media Pembelajaran *e-Learning* merupakan cara belajar menggunakan komputer yang terhubung dengan internet, sehingga siswa bisa mendapatkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka.⁵ Namun, diberbagai Lembaga PAUD, kondisi sesungguhnya menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital masih belum cukup baik. Sebagian besar pendidik masih mengandalkan metode konvensional seperti buku cetak dan gambar statis, yang kurang mampu merangsang minat dan partisipasi aktif anak dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada kurangnya

⁴ Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2 no. (2), hlm 136.

stimulasi terhadap aspek perkembangan anak. Namun, pemanfaatan platform ini di lingkungan PAUD masih terbatas, baik karena kurangnya pengetahuan pendidik tentang teknologi maupun keterbatasan fasilitas pendukung. Media Wordwall memiliki fitur menarik yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih aktif. Wordwall menarik karena menyediakan berbagai template yang interaktif, dapat diakses di berbagai platform, dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Menurut Wagstaff, Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui permainan edukasi yang menarik, fleksibel, dan mudah diakses secara daring.⁶ dalam penggunaan media ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas variatif dan menyenangkan.⁷ Penggunaan *game* Wordwall pada anak bertujuan untuk mengenalkan kepada anak mengenai teknologi dan *game* edukatif yang menarik.

Literasi berpengaruh pada kemampuan untuk membaca dan menulis, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah, dan berkomunikasi dengan baik. Kemampuan ini membantu seseorang mengembangkan potensi diri dan ikut serta dalam berbagai kegiatan kehidupan sosial.⁸ Kemampuan literasi sangat penting

⁶ Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.

⁷ Khorayah, Rifatul, and Abdul Muhid. "Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan pustaka." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* (2022) hlm. 192-205.

⁸ Semua Guru, "Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Membaca Menulis Di Kalangan Anak Muda," 3, No. 2 (2022)Hlm. 182-91.

dimiliki sejak usia dini karena dapat membantu anak mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Oleh karena itu, penanaman budaya literasi perlu diterapkan sejak anak masih kecil agar kemampuan bahasa dan komunikasi mereka berkembang dengan baik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, terdapat enam literasi dasar yang perlu dikembangkan, yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Keenam literasi tersebut memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan anak agar mampu memahami informasi, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, literasi baca tulis dan literasi digital menjadi aspek yang sangat penting untuk dikenalkan melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga anak dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran yang interaktif dalam mengembangkan pemahaman anak usia dini. Pada studi oleh Fitria dan Ummah, memperoleh hasil bahwa menggunakan *game* Wordwall dapat Meningkatkan kognitif anak, mempermudah anak memahami pembelajaran, serta menambah semangat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas.⁹ Demikian pula, penelitian oleh Hauro menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara sistematis dapat meningkatkan

⁹ Fitria, F., & Ummah, A. K. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif di PAUD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3).

kemampuan berbahasa anak, termasuk dalam menyebutkan simbol huruf, mengenal bunyi awal kata, dan paham keterkaitan antara *symbol* huruf dan bunyinya.¹⁰ kesimpulan dari dua penelitian tersebut bahwa penggunaan Wordwall dalam meningkatkan kemampuan literasi pada anak sangat menarik untuk mengembangkan kognitif anak.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui Kevalidan media pembelajaran, efektivitas dan Kepraktisan penggunaan media Wordwall terhadap pemahaman anak dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tercipta pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam perkembangan anak, pada stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan pertumbuhan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak.¹¹ Namun, pada penerapannya, pembelajaran di PAUD sering kali mengalami kendala, terutama dalam hal pemanfaatan media

¹⁰ Hauro, A. B., Susanti, F., Sari, Y. M., & Nur Ismiatun, A. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall sebagai Stimulasi Kemampuan Berbahasa Anak di TK Islam Mutiara Al-Madani. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).

¹¹ Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Plamboyan Edu*, 1(1), 37-44.

pembelajaran yang sesuai dan efektif bagi anak usia 5-6 tahun. Berikut ini beberapa Masalah yang dihadapi:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di PAUD.

Padahal, di era sekarang, anak-anak sangat akrab dengan teknologi digital sehingga pembelajaran berbasis *e-learning* berpotensi meningkatkan efektivitas belajar mereka.

2. Kendala guru dalam Penerapan pembelajaran berbasis *e-learning*.

Beberapa guru PAUD kurang memahami penggunaan teknologi pembelajaran digital karena keterbatasan pelatihan dan pengalaman.

3. Keterbatasan infrastruktur pendukung pembelajaran digital di PAUD.

Tidak semua lembaga PAUD memiliki perangkat teknologi dan koneksi internet yang memadai untuk menjalankan media *e-learning* secara optimal.

Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya kegunaan media pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi kebutuhan belajar anak secara optimal. Sebagai contoh, penelitian oleh Rahayu dan Hidayat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, namun masih terdapat

keterbatasan dalam hal interaktivitas dan keterlibatan anak secara efektif pada proses pembelajaran.¹²

Wordwall adalah salah satu platform *e-learning* yang menawarkan bermacam-macam permainan edukatif yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran.¹³ Dengan demikian, diperlukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran *e-learning* menggunakan Wordwall sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia 5-6 tahun, dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

C. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan keterbatasan yang dimiliki peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, maupun waktu penelitian, maka diperlukan pembatasan masalah agar penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah dan sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran E-learning menggunakan Wordwall untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun.”

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan platform Wordwall sebagai media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun di RA Nahdlatul Ulama Sumbergempol. Adanya pembatasan masalah tersebut bertujuan agar

¹² Rahayu, M., & Hidayat, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Khalifah. *Jurnal Anak Bangsa*, 2(1), Hal 1-11.

¹³ Rohmah, A. N. (2024). *Efektivitas Media Google Site Berbantu Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas X Ma Syi'ar Islam Maibit* (Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).

peneliti dapat lebih fokus dalam mengkaji permasalahan yang diteliti sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan lebih efektif dan mendalam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada pembelajaran E-learning menggunakan Wordwall dalam meningkatkan kemampuan Literasi pada anak usia 5-6 tahun di RA Nahdlatul Ulama Sumbergempol, Maka rumusan masalah akan difokuskan kepada:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall untuk meningkatkan Literasi yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol?
- 2) Bagaimana Validitas terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall dalam meningkatkan Literasi anak?
- 3) Bagaimana Keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall dalam meningkatkan Literasi anak usia 5-6 tahun di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol?
- 4) Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall dalam meningkatkan Literasi anak usia 5-6 tahun di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol?

E. Tujuan Penelitian

Selaras dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Untuk Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall untuk meningkatkan Literasi yang sesuai

untuk anak usia 5-6 tahun di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan validitas terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall dalam meningkatkan Literasi anak.
3. Untuk Mengetahui Keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall dalam meningkatkan Literasi anak usia 5-6 tahun di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol.
4. Untuk Mengetahui Kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis Wordwall dalam meningkatkan Literasi anak usia 5-6 tahun di RA Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol.

F. Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran e-Learning menggunakan Wordwall yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

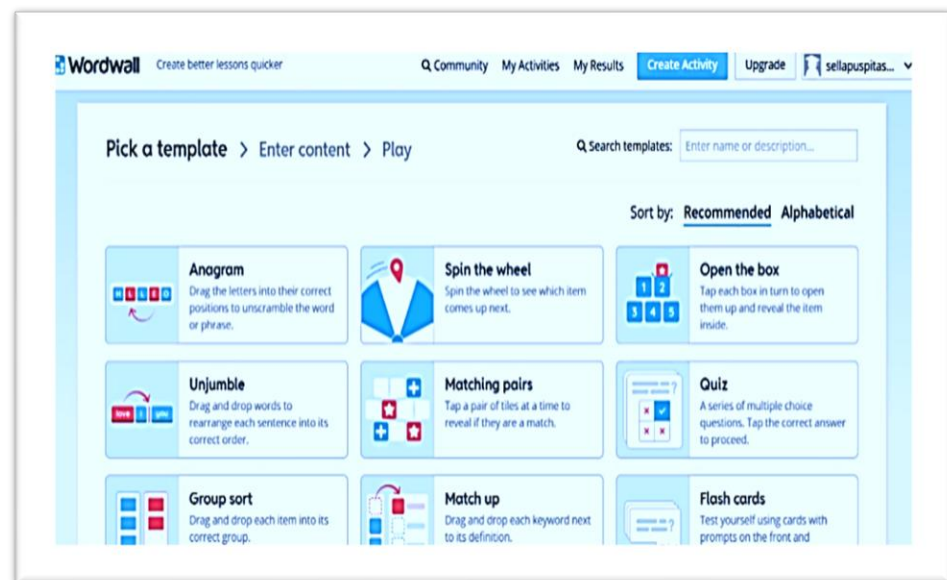
1. Identitas Produk

Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis game interaktif yang telah terbukti efektif dalam mendukung literasi dan kosakata anak usia dini. misalnya, penelitian “Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Dengan *Game* Literasi Digital Melalui Aplikasi Wordwall” menunjukkan bahwa kelompok eksperimen (anak-anak) yang belajar melalui Wordwall memperlihatkan peningkatan signifikan.¹⁴ Media

¹⁴ Salsabila, C., Nurjannah, E., Elvira, E., Maysaroh, S., Ulida, U., & Utami, W. S. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Dengan Game Literasi Digital Melalui Aplikasi Wordwall*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4369–4377.

Pembelajaran *E-Learning* dengan menggunakan Platform Wordwall dengan Target Pengguna Anak usia 5-6 tahun (Kelompok B), Tujuan Penggunaan media ini untuk Meningkatkan kemampuan literasi Anak usia 5-6 tahun berbasis digital.

Gambar 1.1 Tampilan Platform Wordwall



Sumber: <https://wordwall.net/create/picktemplate?folderId=0>

2. Karakteristik Produk

- a. Format Interaktif: Menggunakan berbagai template Wordwall seperti: Pilihan Ganda, Pasangan, dan Kuis tujuannya untuk meningkatkan minat anak dalam belajar.
- b. Konten Visual dan Audio: Menampilkan gambar ilustratif dan suara narasi yang sesuai dengan perkembangan kecerdasan anak guna mendukung pemahaman konsep kebutuhan dasar.

- c. Aksesibilitas: Dapat diakses melalui perangkat komputer, tablet, maupun *smartphone*, memungkinkan fleksibilitas dalam pembelajaran di rumah atau di sekolah.
- d. Desain *User-Friendly*: adalah proses menciptakan produk atau layanan digital yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan kognitif, emosional, dan interaksi anak-anak, sehingga mudah digunakan, menarik, aman, dan mendukung eksplorasi serta pembelajaran.

Ini melibatkan pemahaman tentang cara anak-anak berpikir dan berinteraksi, serta penggunaan elemen visual yang menarik, bahasa sederhana, dan meningkatkan pemahaman anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan media edukatif berbasis digital.

3. Keunggulan Produk

- a. Penguatan Konsep Pengembangan Literasi: Membantu anak mengenali dan memahami pengembangan Bahasa melalui pendekatan visual dan interaktif berbasis digital.
- b. Stimulasi Perkembangan Kognitif dan Bahasa: Aktivitas dalam media ini dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir dan berbahasa anak.
- c. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Mengenalkan anak pada penggunaan teknologi secara positif dan edukatif sejak dini.
- d. Fleksibilitas Penggunaan: Dapat digunakan oleh guru di kelas maupun oleh orang tua di rumah sebagai alat bantu belajar.

G. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Kajian ini membantu membangun teori dalam pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai bagaimana pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran interaktif. Dengan membuat materi e-learning dengan Wordwall, penelitian ini menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran yang efektif dan menarik untuk anak usia 5-6 tahun.¹⁵ Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru dan Lembaga PAUD

Media pembelajaran yang dibuat dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar khususnya untuk membangun literasi pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint untuk pembelajaran interaktif membantu meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.¹⁶ Menggunakan Wordwall memungkinkan guru menampilkan materi dengan cara yang

¹⁵ Malpaleni Satriana, dkk., "Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 10, No. 3, 2022, hlm. 408-414.

¹⁶ Maulina Rahayu dan Amat Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Khalifah," *Jurnal Anak Bangsa*, Vol. 2, No. 1, 2023, hlm. 1-11.

menyenangkan dan interaktif, yang membantu meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar.

b. Bagi Anak Usia Dini

Media pembelajaran Wordwall ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan bahasa anak melalui aktivitas menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, anak dapat lebih mudah memahami konsep pembelajaran Literasi melalui pembelajaran interaktif berbasis digital.

c. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi pengembang media pembelajaran ketika merancang aplikasi atau platform e-learning yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa membuat materi pembelajaran yang menggunakan suara dan gambar dapat membantu meningkatkan kemampuan mendengar dan memahami bahasa anak usia 5-6 tahun.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah merupakan Upaya untuk memberikan Gambaran berupa penafsiran dalam mencermati pemahaman yang berjudul “Pengembangana media pembelajaran E-learning menggg unakan Woardwall untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun” maka perlu di jabarkan berupa penegasan secara istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran E-Learning

Media pembelajaran *e-learning* merujuk pada Sarana berbasis teknologi digital yang digunakan pada pembelajaran untuk menyampaikan materi secara interaktif dan fleksibel.¹⁷ Pada anak usia dini, media ini harus disusun sesuai karakteristik kebutuhan anak, seperti kebutuhan akan visual yang menarik, interaktivitas, dan kemudahan navigasi. Penggunaan *e-learning* dapat meningkatkan minat anak dalam belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Wordwall

Wordwall adalah sebuah *platform* digital yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran digital yang interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan *game* edukatif lainnya.¹⁸ Platform ini mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat perkembangan anak usia dini. Dalam penelitian ini, Wordwall digunakan sebagai media untuk mengembangkan Literasi secara interaktif berbasis pembelajaran *e-learning* kepada anak usia 5-6 tahun.

3. Literasi

Literasi secara umum merujuk pada kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, dan memahami teks tertulis. Namun, seiring

¹⁷ Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.

¹⁸ Sudianto, S., & Wibowo, R. I. S. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dan Menarik Menggunakan Wordwall. *Saniskala: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), hlm 46-51.

kemajuan teknologi dan perubahan budaya, pengertian literasi telah mengalami perubahan. Saat ini, literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk memahami, menafsirkan, serta menerapkan informasi dari berbagai sumber dan format.¹⁹ literasi saat ini bukan hanya sekadar aktivitas membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber. Hal ini penting agar kita bisa menjadi lebih kritis dan bijak dalam menghadapi perkembangan teknologi dan aliran informasi yang sangat cepat.

4. Anak Usia 5-6 Tahun

Anak berusia 5-6 tahun berada pada fase perkembangan pra-operasional menurut teori Piaget, di mana mereka mulai dapat berpikir simbolis dan memahami konsep-konsep dasar melalui pengalaman nyata.²⁰ Selain itu, mereka juga mulai memahami konsep dasar melalui pengalaman nyata yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Meskipun demikian, cara berpikir anak pada usia ini masih bersifat konkret sehingga mereka lebih mudah memahami sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dan dialami secara langsung.

Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap berbagai hal di sekitarnya. Mereka cenderung aktif bertanya,

¹⁹ Fahrina Yustiasari Liriwati et al., (2024). *Pendidikan Literasi*, hlm 2.

²⁰ Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 18(1), hlm 1-9.

mencoba hal baru, serta mengeksplorasi lingkungan untuk memperoleh pengalaman belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran bagi anak usia dini perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Anak akan lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain, bernyanyi, bercerita, maupun permainan edukatif yang melibatkan penggunaan indera secara langsung.