

PENINGKATAN LITERASI ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PENERAPAN APLIKASI *CHATTERKID* SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA KELOMPOK A TK CENDANA RUMBAI

Dea Nita Cahyani Putri¹, Suharni², Sean Marta Efastri³, Yesi Novitasari⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lancang Kuning, Indonesia

Corresponden E-mail: deanitacahyaniputri31@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Cendana Rumbai serta perlunya media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun melalui penerapan aplikasi *Chatterkid* sebagai media interaktif. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan aplikasi *Chatterkid* secara langsung dalam pembelajaran literasi melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengembangkan media interaktif menggunakan model ADDIE. Indikator literasi yang diamati meliputi kemampuan berbicara, menyimak, mengikuti instruksi, menggunakan kosakata dan menyusun kalimat sederhana, serta mengenal simbol dan bunyi huruf. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan model *Kemmis dan McTaggart* yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 19 anak usia 4-5 tahun, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi setelah penerapan aplikasi *Chatterkid*. Rata-rata kemampuan literasi pada pra-siklus sebesar 35% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), meningkat menjadi 45% pada siklus I pertemuan 1, 60% pada siklus I pertemuan 2, 70% pada siklus II pertemuan 1, dan mencapai 82% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus II pertemuan 2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Chatterkid* dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi anak dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Chatterkid* dapat menjadi alternatif media digital interaktif dalam mendukung kegiatan literasi anak usia dini.

Kata kunci: Literasi Anak Usia Dini, *Chatterkid*, Media Interaktif, Anak Usia 4-5 Tahun, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstract

This study was motivated by the low literacy skills of children aged 4–5 years in Group A at Cendana Rumbai Kindergarten, as well as the need for interactive learning media that keeps pace with technological advancements. The study aimed to determine the improvement in literacy skills among children aged 4–5 years through the use of the *ChatterKid* application as an interactive medium. The novelty of this research lies in the direct application of *ChatterKid* within literacy instruction using Classroom Action Research (CAR), distinguishing it from previous studies that developed interactive media using the ADDIE model. The literacy indicators observed included speaking, listening, following instructions, vocabulary usage, simple sentence construction, and the recognition of letter symbols and sounds. The study employed the *Kemmis and McTaggart* CAR model, conducted over two cycles, with each cycle comprising two sessions. The participant consisted of 19 children aged 4-5 years (8 boys and 11 girls). Data were collected through participant observation and documentation, then analyzed using descriptive quantitative methods. The results demonstrated an improvement in literacy skills following the implementation of the *Chatterkid* application. The average literacy proficiency was 35% categorized as starting to develop or (MB) during the pre-cycle stage this increased to 45% in cycle I session 1, 60% in cycle I session 2, 70% in cycle II session 1 and reached 82% categorized as developing very well or (BSB) in cycle II session 2. These findings indicate that the *Chatterkid* application supports the enhancement of childrens literacy skills and successfully met the study success criterion of 75%. The study demonstrates that *Chatterkid* serves as a viable alternative interactive digital medium for supporting early childhood literacy activities

Keywords : Early Childhood Literacy, *Chatterkid*, Interactive Media, Children Aged 4-5 Years, Classroom Action Research

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang baru dalam penyelenggaraan pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini. Anak-anak semakin familiar dengan perangkat digital seperti smartphone dan tablet, sehingga perkembangan tersebut perlu diarahkan pada pemanfaatan teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan interaktif serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain, pengalaman langsung, dan interaksi dengan lingkungan. Salah satu aspek perkembangan yang dapat distimulasi melalui pemanfaatan media digital adalah kemampuan literasi (Yusuf, 2023).

Literasi pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis secara formal, tetapi merupakan proses perkembangan yang mencakup berbagai kemampuan awal yang menjadi dasar bagi perkembangan literasi selanjutnya. Konsep *emergent literacy* memandang bahwa perkembangan literasi telah dimulai sebelum anak memperoleh kemampuan membaca dan menulis secara formal. Kemampuan tersebut antara lain meliputi perkembangan bahasa lisan, kosakata, kemampuan menyimak, kemampuan mengungkapkan gagasan, serta kemampuan naratif. Dengan demikian, kegiatan literasi pada anak usia dini perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan bahasa secara aktif melalui kegiatan berbicara, menyimak, bercerita, mengenal kosakata, dan mengungkapkan pengalaman maupun gagasan.

Kemampuan bahasa lisan memiliki posisi penting dalam perkembangan literasi awal karena melalui bahasa lisan anak belajar memahami dan menggunakan kata, menyusun kalimat, mengomunikasikan gagasan, serta mengorganisasi pengalaman ke dalam suatu cerita. Kemampuan naratif dan kosakata juga menjadi bagian penting dalam perkembangan bahasa dan literasi anak. Kajian sistematis mengenai penggunaan teknologi digital untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan literasi anak usia dini menunjukkan bahwa kosakata awal dan kemampuan naratif merupakan salah satu aspek yang banyak dikaji dalam kaitannya dengan perkembangan literasi anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa stimulasi literasi pada anak usia dini perlu diarahkan pada pengalaman bahasa yang aktif dan bermakna, bukan hanya pada pengenalan huruf dan kemampuan membaca awal.

Meskipun memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital pada pendidikan anak usia dini belum sepenuhnya optimal. Penggunaan perangkat digital pada anak masih sering diarahkan pada aktivitas hiburan, seperti menonton video atau bermain game, dibandingkan dengan aktivitas yang mendukung perkembangan kemampuan literasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi digital sebagai media pembelajaran dengan pemanfaatannya dalam praktik Pendidikan (Nurfitri & Izzurroza, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini masih menghadapi tantangan dalam penerapannya sebagai sarana edukatif. Oleh karena itu, diperlukan media digital yang tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga dapat digunakan secara terarah untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan perkembangan anak. Selain pemanfaatan teknologi yang belum optimal, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi juga dapat menjadi kendala dalam kegiatan literasi anak

usia dini. Penggunaan buku cerita secara berulang tanpa variasi aktivitas dapat menyebabkan anak mudah bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Padahal, karakteristik anak usia dini membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi secara aktif. Media digital interaktif memiliki peluang untuk menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas anak sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah. Melalui media tersebut, anak dapat diberikan kesempatan untuk menyimak, berbicara, bercerita, mengenal kosakata, serta mengungkapkan gagasan.

Salah satu media digital yang memiliki karakteristik tersebut adalah *Chatterkid*. Aplikasi ini memungkinkan anak menggunakan gambar atau foto kemudian menambahkan rekaman suara sehingga gambar tersebut dapat ditampilkan seolah-olah berbicara. Karakteristik tersebut memberikan peluang untuk mengubah kegiatan literasi dari aktivitas menerima informasi menjadi aktivitas menghasilkan bahasa. Anak dapat memilih gambar atau karakter, mengembangkan gagasan berdasarkan gambar, kemudian merekam suara berupa kata, kalimat, dialog, atau cerita sederhana. Dengan demikian, fitur *Chatterkid* dapat digunakan untuk memberikan stimulus visual sekaligus kesempatan kepada anak untuk memproduksi bahasa secara lisan.

Secara pedagogis, penggunaan fitur *Chatterkid* memiliki keterkaitan dengan beberapa aspek literasi awal. Fitur gambar dapat digunakan sebagai stimulus untuk membantu anak mengembangkan kosakata dan gagasan; fitur rekaman suara memberikan kesempatan kepada anak untuk memproduksi bahasa secara lisan; fitur animasi berbicara menghubungkan gambar dengan bahasa sehingga anak dapat menyampaikan makna melalui representasi visual dan auditori; sedangkan kegiatan mendengarkan kembali hasil rekaman dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menyimak dan merefleksikan penggunaan bahasanya. Ketika fitur-fitur tersebut digunakan dalam kegiatan bercerita, anak juga memperoleh kesempatan untuk mengorganisasi tokoh, peristiwa, dan gagasan secara berurutan sehingga dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan naratif. Dengan demikian, potensi *Chatterkid* dalam mendukung literasi tidak semata-mata berasal dari penggunaan teknologi, tetapi dari aktivitas bahasa yang dapat difasilitasi melalui fitur-fitur tersebut.

Penggunaan teknologi digital untuk mendukung bahasa dan literasi anak usia dini telah menjadi perhatian dalam sejumlah penelitian. Melalui kajian sistematis terhadap penelitian mengenai penggunaan teknologi digital dalam pengembangan bahasa dan literasi anak usia dini, menunjukkan bahwa teknologi digital telah digunakan untuk mendukung berbagai kemampuan, termasuk kosakata awal dan kemampuan naratif (Liu, 2024) temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi media pendukung perkembangan bahasa dan literasi apabila digunakan dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa efektivitas teknologi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan perangkat digital, tetapi juga oleh karakteristik fitur, aktivitas pembelajaran, serta cara teknologi tersebut diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media interaktif dan digital dalam mendukung perkembangan literasi dan bahasa anak usia dini. (Purnamasari 2023), melalui penelitian berjudul “Meningkatkan Literasi Melalui Media Interaktif Pada Anak Usia

Dini”, mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan efektif digunakan dalam pengenalan huruf, membaca awal, serta meningkatkan keterlibatan aktif anak. Meskipun demikian, penelitian tersebut berfokus pada proses pengembangan media dan pengujian produk, sehingga belum menggambarkan proses peningkatan kemampuan literasi anak secara bertahap melalui tindakan pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus. Perbedaan tersebut menjadi penting karena penelitian tindakan kelas memungkinkan guru melakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan kondisi anak.

Penelitian (Megawati, dkk 2025) yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun” mengembangkan media Anak Usia 4–5 Tahun” mengembangkan media storybook interaktif untuk mendukung kemampuan bahasa anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memiliki validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang baik serta dapat mendukung kemampuan bahasa reseptif, bahasa ekspresif, literasi awal, minat membaca, dan kemampuan bercerita anak. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media cerita interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak. Namun, media yang digunakan merupakan produk storybook interaktif yang dikembangkan dan diuji melalui tahapan pengembangan produk. Penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji penggunaan aplikasi digital siap pakai yang memungkinkan anak menghasilkan respons verbal melalui aktivitas kreatif secara langsung dalam pembelajaran berbasis siklus.

Selanjutnya, (Novitasari, dkk 2025) melalui penelitian berjudul “Transformasi Literasi Anak Usia Dini Melalui Media Digital: Studi di TK PKK Bangilan” menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak melalui pemanfaatan unsur visual dan auditori yang menarik serta dekat dengan kehidupan anak. Temuan tersebut memperkuat potensi media digital dalam mendukung kegiatan literasi anak usia dini. Namun, penelitian tersebut masih membahas pemanfaatan media digital secara umum dan belum secara khusus mengkaji penggunaan aplikasi *Chatterkid* sebagai media interaktif dalam pembelajaran literasi. Penelitian ini menempatkan proses perbaikan pembelajaran melalui siklus tindakan kelas sebagai bagian penting dalam penerapan media.

Penelitian yang secara khusus menggunakan *ChatterPix Kids* juga menunjukkan potensi aplikasi tersebut dalam pembelajaran bahasa (Rajendran dan Yunus, 2021) melaporkan bahwa penggunaan *ChatterPix Kids* dalam kegiatan praktik berbicara memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih memproduksi bahasa dan mendukung perkembangan kelancaran berbicara. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada konteks pembelajaran bahasa siswa sekolah dasar dan berfokus pada kemampuan berbicara. Dengan demikian, temuan tersebut belum secara langsung menjelaskan penerapan *Chatterkid* untuk mendukung perkembangan literasi anak usia 4–5 tahun, khususnya melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat dilihat bahwa penelitian mengenai media interaktif, buku cerita interaktif, dan media digital telah memberikan kontribusi terhadap pengembangan literasi dan kemampuan bahasa anak usia dini. Namun, masih terdapat ruang untuk mengkaji media digital interaktif yang memungkinkan anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam menghasilkan ungkapan bahasa melalui

aktivitas kreatif. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengembangan dan pengujian produk media atau pemanfaatan media digital secara umum. Belum ditemukan kajian yang secara khusus menempatkan aplikasi *Chatterkid* sebagai media interaktif dalam kegiatan literasi anak usia 4–5 tahun melalui penelitian tindakan kelas, khususnya pada Kelompok A TK Cendana Rumbai.

Aplikasi *Chatterkid* memiliki karakteristik yang relevan dengan kebutuhan tersebut karena memungkinkan anak terlibat dalam proses menghasilkan karya digital melalui gambar dan suara. Anak dapat memilih gambar atau foto, memberikan unsur pendukung pada gambar, kemudian merekam suara untuk menghasilkan ungkapan atau cerita sederhana. Dalam proses tersebut, anak tidak hanya menjadi penerima materi dari guru, tetapi juga menjadi pencipta pesan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan kosakata, mengungkapkan gagasan, berlatih berbicara, dan mengembangkan kemampuan bercerita. Aplikasi *Chatterkid* dapat diposisikan sebagai media pendukung yang memfasilitasi aktivitas literasi secara aktif, kreatif, dan multimodal.

Penggunaan *Chatterkid* dalam pembelajaran tetap memerlukan pendampingan guru. Anak usia 4–5 tahun belum sepenuhnya mampu menggunakan teknologi secara mandiri, sehingga guru berperan dalam memberikan arahan, membantu anak menggunakan fitur aplikasi, memperkenalkan kosakata, serta menghubungkan aktivitas menggunakan aplikasi dengan tujuan pembelajaran literasi. Pendampingan tersebut penting agar teknologi tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi menjadi bagian dari aktivitas pembelajaran yang memiliki tujuan pedagogis. Dengan demikian, *Chatterkid* dalam penelitian ini tidak ditempatkan sebagai pengganti peran guru, tetapi sebagai media pendukung untuk menciptakan kegiatan literasi yang lebih interaktif dan berpusat pada aktivitas anak.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut juga ditemukan berdasarkan observasi awal di Kelompok A TK Cendana Rumbai. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, kemampuan literasi sebagian anak masih perlu ditingkatkan. Dari 19 anak dalam satu kelas terdapat 10 anak yang mengalami kesulitan dalam aspek literasi. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam artikulasi dan kelancaran berbicara, kesulitan mengeja atau mengucapkan kata secara utuh, serta keterbatasan kosakata yang menyebabkan anak belum mampu menyampaikan ide atau keinginannya secara lengkap. Kegiatan literasi di kelas juga masih didominasi oleh penggunaan buku dan aktivitas yang kurang bervariasi, sehingga sebagian anak mudah bosan dan kurang terlibat secara aktif. Berdasarkan keterangan guru, pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif dalam kegiatan literasi juga belum dilakukan, termasuk penggunaan *Chatterkid*.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran literasi yang lebih menarik dan interaktif dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi media konvensional. Oleh karena itu, posisi penelitian ini adalah melengkapi penelitian terdahulu dengan mengkaji penerapan *Chatterkid* sebagai media digital interaktif yang digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran literasi anak usia 4–5 tahun melalui penelitian tindakan kelas. Penggunaan metode PTK memungkinkan penerapan *Chatterkid* dievaluasi melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji penggunaan media digital, tetapi juga memberikan gambaran empiris mengenai proses penerapan *Chatterkid* dalam pembelajaran literasi pada konteks kelas yang nyata. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi anak usia 4–5 tahun melalui penerapan aplikasi *Chatterkid* sebagai media interaktif pada Kelompok A TK Cendana Rumbai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memanfaatkan media digital secara terarah serta memberikan alternatif kegiatan literasi yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *chatterkid* sebagai berikut



Gambar 1. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Chatterkid*

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas, diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Penelitian ini dilaksanakan dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan nyata di dalam kelas. Melalui penerapan aplikasi *Chatterkid* sebagai media interaktif pada beberapa siklus tindakan, diharapkan kemampuan literasi anak usia dini di TK Cendana Rumbai mengalami peningkatan secara signifikan dan memberikan solusi praktis dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran literasi serta meningkatkan keterlibatan aktif anak di kelas. Berdasarkan latar belakang mengenai permasalahan yang dihadapi di kelas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pemanfaatan Aplikasi *Chatterkid* Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Di TK Cendana Rumbai Pekanbaru”

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model *Kemmis dan McTaggart*. Model ini terdiri atas empat tahapan yang dilaksanakan secara berulang dan berkesinambungan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus, terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Chatterkid* sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi anak. Aspek kemampuan literasi awal yang diamati meliputi kemampuan berbicara, mendengar, kosakata bahasa, dan pengenalan huruf (Machali, 2022).

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2025/2026 di kelas A TK Cendana Rumbai. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Cendana Rumbai yang berjumlah 19 orang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dengan rentang usia 4-5 tahun. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak kelompok A berada pada tahap perkembangan yang sesuai dengan fokus penelitian, serta memberikan data yang relevan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelompok A TK Cendana Rumbai Pekanbaru yang beralamatkan JL. Komplek Flamboyan PT. PERTAMINA HULU ROKAN Kel. Lembah Damai, Kec. Rumbai, Kota Pekanbaru, Riau.

Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menyiapkan perangkat yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan. Kegiatan perencanaan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), penyiapan aplikasi *Chatterkid* sebagai media pembelajaran, serta penyusunan dan penyiapan lembar observasi. RPPH disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan kemampuan literasi awal yang menjadi fokus penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mencatat perkembangan kemampuan anak pada aspek berbicara, mendengar, kosakata bahasa, dan pengenalan huruf selama proses pembelajaran.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Aplikasi *Chatterkid* digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan literasi awal anak. Peneliti memberikan arahan dan stimulus kepada anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara, mendengarkan, menggunakan kosakata, dan mengenal huruf melalui kegiatan yang telah dirancang.

Tahap ketiga adalah observasi. Observasi dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung. Peneliti mengamati perhatian, keaktifan, respon, dan perkembangan kemampuan literasi awal anak. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aspek yang diamati meliputi kemampuan berbicara, mendengar, kosakata bahasa, dan pengenalan huruf. Hasil observasi dicatat berdasarkan indikator yang telah ditentukan dan digunakan sebagai data untuk mengetahui perkembangan kemampuan literasi awal anak selama pelaksanaan tindakan.

Tahap keempat adalah refleksi. Setelah pelaksanaan tindakan dan observasi selesai, peneliti melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran pada siklus I. Refleksi

dilakukan dengan menganalisis hasil observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan literasi awal anak serta mengidentifikasi kendala dan kekurangan selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Chatterkid*. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada tahap perencanaan siklus II.

Tabel 1. Kisi-kisi instrument penelitian

Aspek Yang Diamati	Indikator	Skor Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Berbicara	Anak mampu berbicara menggunakan kalimat sederhana melalui fitur rekaman Anak mampu berbicara lancar tanpa ragu saat merekam suara				
Mendengar	Anak mampu mengungkapkan ide secara lisan melalui cerita Anak mampu fokus mendengarkan suara atau cerita sampai selesai Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru Anak mampu mengikuti instruksi sederhana pada saat menggunakan aplikasi				
Kosakata Bahasa	Anak mampu menggunakan kosakata sederhana saat bercerita Anak mampu mengucapkan kosakata dengan cukup jelas Anak mampu menyusun kalimat dalam 3-6 kata				
Pengenalan Huruf	Anak mampu mengenal simbol/bentuk huruf (A-Z) Anak mampu mengenal bunyi huruf Anak mampu menyebutkan huruf pada nama nya sendiri dengan benar				

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan literasi awal anak. Instrumen disusun berdasarkan empat aspek yang diamati, yaitu berbicara, mendengar, kosakata bahasa, dan pengenalan huruf. Masing-masing aspek terdiri atas tiga indikator sehingga keseluruhan instrumen mencakup 12 indikator penelitian. Kisi-kisi instrumen yang digunakan peneliti meliputi :

Penilaian kemampuan literasi awal anak menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Setiap indikator diberi skor 1-4 sesuai dengan kemampuan yang ditunjukkan anak selama kegiatan pembelajaran. Pengukuran dilakukan secara berulang

pada setiap tahap penelitian untuk mengetahui perubahan tingkat kemampuan literasi anak setelah penerapan tindakan. Tingkat keberhasilan penelitian ditetapkan sebesar 75%. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

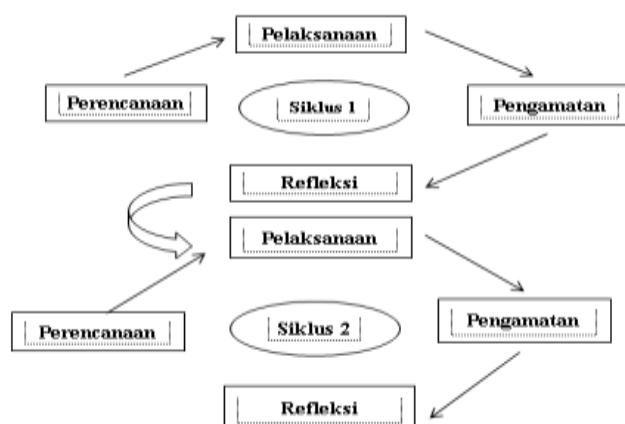
1. 0%-25% = Belum Berkembang (BB)
2. 26%-50% = Mulai Berkembang (MB)
3. 51%-75%= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. 76%-100%= Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 2. Skala Penilaian

Skor	Kategori	Kriteria Penilaian
1	BB (Belum Berkembang)	Anak belum mampu menunjukkan kemampuan sesuai indikator yang diamati meskipun telah diberikan stimulus atau bimbingan.
2	MB (Mulai Berkembang)	Anak mulai menunjukkan kemampuan sesuai indikator, tetapi masih memerlukan bantuan atau bimbingan.
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Anak mampu menunjukkan kemampuan sesuai indikator secara mandiri dan sesuai dengan yang diharapkan.
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	Anak mampu menunjukkan kemampuan sesuai indikator secara mandiri, konsisten, dan melebihi kemampuan yang diharapkan.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati pelaksanaan dan perkembangan literasi anak usia dini dengan menggunakan aplikasi *chatterkid* yang dilakukan oleh guru. Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data dari seluruh dokumentasi yang ada. Dokumentasi pada penelitian ini adalah foto-foto kegiatan pembelajaran, lembar pengamatan anak, lembar observasi guru dan anak (Iqlima Firdaus, 2023).

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang didukung dengan analisis persentase untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi anak pada setiap siklus. Persentase pencapaian dihitung berdasarkan jumlah anak yang memenuhi indikator dibandingkan dengan jumlah seluruh subjek penelitian. Keberhasilan tindakan ditetapkan apabila sedikitnya 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Analisis dilakukan secara berkesinambungan pada setiap tahap refleksi sehingga hasil observasi menjadi dasar dalam merancang perbaikan tindakan pada siklus berikutnya dan menggunakan instrumen penelitian untuk mengukur dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses penelitian sehingga data yang diperoleh valid, reliabel, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini aspek yang diamati yaitu berbicara, mendengar, kosakata bahasa, pengenalan huruf (Majalaya, 2021)



Gambar 2. Alur Penelitian Kemmis dan Taggart

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Chatterkid* dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi awal anak. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil observasi dari siklus I pertemuan kedua sebesar 60% menjadi 82% pada siklus II pertemuan kedua. Peningkatan sebesar 22 poin persentase menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan kemampuan literasi anak. Peningkatan tersebut tidak hanya dapat dilihat dari perubahan persentase, tetapi juga perubahan perilaku belajar anak selama proses pembelajaran. Pada siklus I, beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru untuk berbicara, menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, dan menggunakan aplikasi. Pada siklus II, anak diberi kesempatan yang lebih banyak untuk berlatih secara langsung, memperoleh pendampingan sesuai kebutuhan, dan mengikuti kegiatan yang lebih bervariasi. Kondisi tersebut membuat anak menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan literasi.

Penggunaan aplikasi *Chatterkid* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi peserta didik. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran yang mendasari penggunaan media interaktif, yaitu bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam memperoleh, memahami, dan mengolah informasi. Dalam konteks penelitian ini, *Chatterkid* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif. Kesesuaian antara teori dan hasil penelitian terlihat dari adanya peningkatan kemampuan literasi setelah peserta didik menggunakan *Chatterkid*. Secara teoretis, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dapat membantu mereka membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Ketika peserta didik membaca, mengamati informasi, memahami isi materi, serta memberikan respons terhadap aktivitas yang tersedia dalam media, mereka tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi melakukan proses memahami dan mengolah informasi. Proses tersebut berkaitan langsung dengan

kemampuan literasi, khususnya terhadap kemampuan memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi.

Peningkatan literasi melalui *Chatterkid* dapat terjadi karena karakteristik media yang bersifat interaktif dan menarik perhatian peserta didik. Penyajian materi melalui media digital dapat membantu mengurangi pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi. Interaksi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Aplikasi *Chatterkid* dapat menjadi stimulus yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca dan memahami informasi.

Selain itu, penggunaan *Chatterkid* dapat meningkatkan literasi karena media tersebut memberikan pengalaman belajar yang melibatkan beberapa aktivitas kognitif secara bersamaan. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk membaca informasi, tetapi juga memahami makna, menghubungkan informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki, dan memberikan respons berdasarkan informasi yang diperoleh. Aktivitas tersebut merupakan bagian penting dari proses literasi karena literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca teks, tetapi juga kemampuan memahami dan menggunakan informasi secara tepat.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori Richard E. Mayer 2009 bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat mendukung keterlibatan aktif peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peningkatan literasi yang ditemukan dalam penelitian bukan semata-mata disebabkan oleh penggunaan teknologi, tetapi karena *Chatterkid* memberikan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan informasi, memproses informasi, dan membangun pemahaman secara lebih aktif. Aplikasi *Chatterkid* berpotensi menjadi media pendukung pembelajaran literasi apabila penggunaannya disertai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.

Peningkatan literasi anak usia 4–5 tahun melalui penerapan *Chatterkid* sebagai media interaktif dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme psikologis yang terjadi selama proses pembelajaran. Salah satu mekanisme yang dapat menjelaskan peningkatan tersebut adalah meningkatnya perhatian dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Fitur interaktif pada *Chatterkid* memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi secara langsung, terutama melalui aktivitas berbicara dan perekaman suara. Ketika anak diminta untuk berbicara dan merekam suaranya sendiri, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat aktif dalam menghasilkan bahasa. Keterlibatan aktif tersebut dapat membantu anak memusatkan perhatian pada apa yang akan disampaikan, mendengarkan kembali atau memperhatikan hasil ucapannya, serta mempertahankan keterlibatan selama kegiatan berlangsung. Mekanisme ini relevan dengan indikator kemampuan anak untuk berbicara menggunakan kalimat sederhana, berbicara dengan lebih lancar, mengungkapkan ide secara lisan, serta mengikuti kegiatan sampai selesai.

Kegiatan berbicara melalui media interaktif dapat mendukung perkembangan rasa percaya diri dan mengurangi keraguan ketika anak menggunakan bahasa secara lisan. Kesempatan untuk mencoba berbicara melalui aktivitas perekaman memungkinkan anak berlatih sebelum menyampaikan bahasa secara langsung kepada orang lain. Dalam konteks penelitian ini, kondisi tersebut dapat berkaitan dengan indikator kemampuan anak berbicara lebih lancar tanpa ragu ketika melakukan perekaman. Anak memperoleh kesempatan untuk mengorganisasikan gagasan dan memilih kata yang akan digunakan sebelum menyampaikan

pesan secara lisan. Dengan demikian, peningkatan kemampuan berbicara tidak hanya berkaitan dengan bertambahnya kosakata, tetapi juga dengan meningkatnya kesiapan anak untuk menggunakan bahasa secara aktif.

Mekanisme psikologis lainnya berkaitan dengan perhatian, pemahaman bahasa, dan kemampuan mengikuti arahan. Ketika anak mendengarkan suara atau cerita melalui aplikasi dan kemudian diminta memberikan respons, anak perlu mempertahankan perhatian, memahami informasi yang diterima, dan menghubungkannya dengan pertanyaan atau instruksi yang diberikan. Proses tersebut dapat mendukung kemampuan menyimak dan pemahaman bahasa. Hal ini sejalan dengan indikator kemampuan anak untuk fokus mendengarkan suara atau cerita sampai selesai, menjawab pertanyaan peneliti, dan mengikuti instruksi sederhana ketika menggunakan aplikasi. Dengan kata lain, interaksi dengan media tidak hanya menstimulasi kemampuan ekspresif anak melalui berbicara, tetapi juga kemampuan reseptif melalui mendengarkan dan memahami bahasa. Pada aspek literasi awal, penggunaan media interaktif dapat membantu anak memusatkan perhatian pada simbol dan bunyi yang diperkenalkan selama kegiatan. Pengenalan bentuk huruf A–Z dan bunyi huruf memberikan pengalaman yang menghubungkan representasi visual huruf dengan informasi fonologisnya. Proses mengamati simbol, mendengarkan bunyi, kemudian menyebutkan kembali huruf atau bunyinya memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun hubungan antara bentuk huruf dan bunyi bahasa. Aktivitas yang berkaitan dengan huruf pada nama sendiri juga memiliki makna yang dekat dengan pengalaman anak sehingga dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam mengenali simbol yang familiar. Mekanisme tersebut dapat mendukung kemampuan anak dalam mengenal simbol atau bentuk huruf A–Z, mengenali bunyi huruf, serta menyebutkan huruf pada namanya sendiri dengan benar. Peningkatan kemampuan literasi melalui penerapan *Chatterkid* dapat dipahami sebagai hasil dari keterlibatan beberapa proses psikologis, yaitu perhatian, keterlibatan aktif, motivasi untuk berpartisipasi, latihan dan pengulangan, pemrosesan bahasa, serta penguatan hubungan antara simbol dan bunyi. Media interaktif dalam penelitian ini berperan sebagai lingkungan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mendengarkan, berbicara, merespons, mengikuti instruksi, mengulang penggunaan bahasa, dan mengenali simbol huruf. Proses tersebut secara bersama-sama dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan bahasa lisan dan literasi awal anak usia 4–5 tahun. Peningkatan skor atau capaian indikator literasi setelah penerapan *Chatterkid* tidak hanya dapat dilihat sebagai akibat dari penggunaan teknologi, tetapi juga sebagai hasil dari keterlibatan aktif anak dalam proses psikologis dan kognitif yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Temuan ini sesuai dengan landasan teori mengenai *Chatterkid* yang menjelaskan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media *digital storytelling* interaktif yang memungkinkan anak memberikan suara pada gambar dan bercerita. Penggunaan aplikasi dalam kegiatan literasi memberikan pengalaman yang lebih kreatif dan memungkinkan anak mengekspresikan ide melalui suara mereka sendiri (Najibah, 2026). Hasil penelitian ini memperkuat penelitian (Purnamasari, 2023) yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan literasi anak usia dini, khususnya dalam pengenalan huruf, membaca awal, dan keterlibatan aktif anak. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan media interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi. Namun, terdapat perbedaan pendekatan penelitian. (Purnamasari, 2023) mengembangkan media menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan

aplikasi *Chatterkid* sebagai media yang diterapkan langsung dalam Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai proses peningkatan kemampuan literasi melalui tindakan yang diperbaiki secara bertahap berdasarkan hasil observasi dan refleksi.

Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian (Megawati dkk, 2025) mengenai pengembangan media buku cerita interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media cerita interaktif dapat mendukung kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif, literasi awal, serta minat anak dalam membaca dan bercerita. Kesamaan tersebut terlihat dalam pemanfaatan unsur cerita interaksi untuk mendorong anak menggunakan bahasa. Perbedaannya, penelitian (Megawati dkk, 2025) berfokus pada pengembangan dan pengujian media buku cerita interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Chatterkid* dan menerapkannya melalui siklus PTK. Penelitian ini memperlihatkan bahwa media digital yang bersifat interaktif juga dapat dimanfaatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk memberikan kesempatan latihan bahasa secara berulang.

Selanjutnya, penelitian (Novitasari dkk, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak melalui unsur visual dan auditori yang menarik dan relevan dengan kehidupan anak. Temuan tersebut memiliki hubungan dengan hasil penelitian ini karena aplikasi *Chatterkid* juga menggabungkan unsur visual dan auditori melalui gambar serta rekaman suara. Akan tetapi penelitian ini memiliki kekhususan karena penggunaan media digital tersebut dilakukan dalam rangkaian PTK yang memungkinkan guru melakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang. Hasil siklus I sebesar 60% digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan sehingga pada siklus II kemampuan literasi meningkat menjadi 82%.

Berdasarkan perbandingan tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemanfaatan media digital, khususnya aplikasi *Chatterkid* sebagai media pembelajaran literasi awal yang tidak hanya menarik perhatian anak tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk mempraktikkan kemampuan bahasa secara langsung. Keunggulan penerapan *Chatterkid* dalam penelitian ini terletak pada kesempatan anak untuk berbicara dan mendengarkan hasil rekaman, sehingga kegiatan literasi menjadi lebih partisipatif.

Tahap Penelitian	Presentase	Kategori
Pra Siklus	35%	Mulai Berkembang (MB)
Siklus 1 Pertemuan 1	45%	Mulai Berkembang (MB)
Siklus 1 Pertemuan 2	60%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus 2 Pertemuan 1	70%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus 2 Pertemuan 2	82%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi

Berdasarkan Tabel 1 rekapitulasi, terjadi peningkatan kemampuan anak pada setiap tahap penelitian. Pada kondisi awal (pra-siklus), rata-rata kemampuan literasi anak mencapai 35% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu mengembangkan kemampuan literasi secara optimal,

seperti mengenal huruf, menyebutkan huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi nya, serta memahami kata sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Setelah tindakan melalui kegiatan literasi menggunakan aplikasi *chatterkid* diterapkan pada Siklus I, persentase meningkat menjadi 45% pada pertemuan pertama dan 60% pada pertemuan kedua. Meskipun telah menunjukkan peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sehingga dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II.

Pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Persentase rata-rata meningkat menjadi 70% pada pertemuan pertama dan mencapai 82% pada pertemuan kedua dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% telah terlampaui. Secara keseluruhan, kemampuan literasi anak meningkat sebesar 47%, yaitu dari 35% pada pra-siklus menjadi 82% pada akhir Siklus II. Selain itu, indikator dengan capaian tertinggi pada akhir penelitian adalah kemampuan anak berbicara lancar tanpa ragu saat merekam suara (indikator 2), dengan skor 65 (86%) menunjukkan bahwa anak telah mampu mengungkapkan kata atau kalimat secara lancar, percaya diri, dan tanpa menunjukkan keraguan saat melakukan kegiatan literasi. Capaian tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berbicara anak setelah mengikuti kegiatan yang diberikan selama penelitian.

Peningkatan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan literasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan minat, pemahaman, kemampuan menyimak, serta kemampuan anak dalam mengungkapkan kembali cerita. Selama kegiatan berlangsung, anak tidak hanya mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan bercerita melalui media interaktif. Pemanfaatan aplikasi *chatterkid* sebagai media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga anak menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami isi cerita. Penggunaan aplikasi *chatterkid* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan literasi anak melalui kegiatan yang interaktif dan melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *chatterkid* yang bervariasi terbukti menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini bertahap di setiap siklusnya. Pada kondisi awal sebelum adanya tindakan, kemampuan literasi anak dinilai belum maksimal dan masih kurang sesuai harapan dengan kategori Mulai Berkembang. Setelah diterapkannya aplikasi *chatterkid* pada siklus pertama, kemampuan literasi anak mulai menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik meskipun belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Puncaknya terjadi pada siklus kedua, dimana kemampuan literasi anak mengalami lonjakan peningkatan yang sangat pesat hingga berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian, semakin baik dan bervariasi penggunaan aplikasi *chatterkid* dalam pembelajaran, maka akan semakin optimal perkembangan literasi yang dicapai oleh anak. Hasil penggunaan aplikasi tersebut menunjukkan adanya perubahan peningkatan yang cukup baik terhadap kemampuan literasi anak di kelompok A. Maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya penerapan aplikasi *chatterkid* menjadi solusi yang tepat terhadap peningkatan kemampuan literasi anak. Semakin baik dan semakin bervariasi

penggunaan aplikasi *chatterkid* dalam kegiatan literasi, maka semakin tinggi kemampuan berbicara anak dan meningkatkan motivasi belajarnya menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 3. Kegiatan literasi menggunakan aplikasi *chatterkid*

Kegiatan literasi dengan menggunakan aplikasi *chatterkid* dilaksanakan secara interaktif dan melibatkan anak dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan tersebut, anak memanfaatkan perangkat digital seperti laptop untuk mengakses materi serta melakukan aktivitas literasi secara berkelompok. Pendampingan dari guru juga terlihat dalam membantu anak menggunakan aplikasi dan memahami materi yang diberikan. Pemanfaatan aplikasi digital ini diharapkan dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan kemampuan literasi anak melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Anak terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan literasi dengan menggunakan aplikasi *chatterkid*. Penggunaan aplikasi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif dalam menuangkan ide, gagasan, dan kreativitas mereka selama kegiatan berlangsung. Anak tidak hanya mengikuti materi yang diberikan, tetapi juga berani mengemukakan pendapat serta mengembangkan ide-ide yang mereka miliki melalui aktivitas yang dilakukan pada aplikasi.

Secara teoritis, keberhasilan ini didukung oleh pendapat Suharni (2025) (Anak, 2025) yang menyatakan bahwa aplikasi *chatterkid* memiliki kemampuan untuk membantu perkembangan kognitif dan emosional anak. Dengan menggunakan suara dan visual yang familiar, anak-anak merasa lebih dekat dengan karakter dalam cerita. Hal ini diperkuat oleh (Asmara, 2023) yang menyatakan bahwa aplikasi *chatterkid* mampu meningkatkan pembelajaran dua arah dan komukatif. Anak-anak bukan hanya penerima informasi tetapi juga subjek pembelajaran yang aktif. Melalui pengalaman menciptakan alur cerita secara langsung, mereka juga belajar mengelola emosi dan memahami sudut belajarnya. Media pembelajaran interaktif dapat berperan sebagai alat bantu yang memberikan petunjuk, umpan balik, dan kesempatan berlatih sehingga mendukung peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Keterkaitan yang kuat antara teori dan hasil empiris di lapangan menunjukkan adanya kebaruan (*novelty*) pada penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan aplikasi *chatterkid* sebagai media interaktif yang dirancang melalui beberapa siklus perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan literasi anak usia dini. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya mengkaji efektivitas

media digital atau aplikasi pembelajaran secara umum, penelitian ini menekankan proses perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan yang memanfaatkan fitur rekaman suara dan animasi pada *chatterkid*. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara, bercerita, dengan bahasa lisan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berpusat pada anak (Indah, 2026).

Besarnya peningkatan kemampuan literasi anak di kelompok A TK Cendana Rumbai dapat dilihat dari pengujian analisis data yang menunjukkan adanya kemajuan yang konsisten di setiap tahapan. Dari tahap pra siklus ke siklus pertama, kemampuan literasi anak sudah menunjukkan adanya kenaikan. Peningkatan tersebut kemudian berkembang secara signifikan dari siklus pertama menuju siklus kedua, sehingga secara keseluruhan dari awal sebelum tindakan hingga siklus akhir terjadi lonjakan capaian yang sangat tinggi hingga berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemajuan yang pesat ini disebabkan oleh meningkatnya keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran melalui aplikasi *chatterkid* serta kegiatan yang bervariasi di setiap pertemuan, sehingga mampu memberikan dampak positif yang nyata pada setiap tindakan dalam kegiatan literasi anak di sekolah tersebut.

Secara teori dijelaskan (Najibah, 2026) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, menekankan media yang sederhana, dan mudah digunakan agar guru dapat mengoptimalkan pembelajaran. Teori tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi anak menggunakan aplikasi *chatterkid*. Hasil ini juga telah dijelaskan (Masfufah, 2021) yang menyatakan media interaktif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena mampu melibatkan anak secara aktif melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan aktivitas yang menarik. Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi *chatterkid*. Selain itu, penelitian (Melati, 2025) penggunaan aplikasi *chatterkid* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, serta partisipasi anak karena materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Kelebihan utama dari hasil penelitian ini adalah penelitian ini dilaksanakan pada sekolah yang belum pernah memanfaatkan aplikasi *chatterkid* sebagai media dalam kegiatan literasi. Sebelum penelitian dilakukan, kegiatan literasi di sekolah tersebut menggunakan buku cerita dan video dari YouTube sebagai kegiatan literasi. Penggunaan aplikasi *chatterkid* menghadirkan inovasi pembelajaran yang memberikan pengalaman bagi guru dan anak serta Penggunaan aplikasi *chatterkid* mampu meningkatkan antusias anak selama kegiatan literasi berlangsung. Anak menunjukkan minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran, berani mengungkapkan ide, pendapat, dan imajinasi mereka secara lisan dan aplikasi *chatterkid* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan literasi, Anak memperoleh kesempatan untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan gagasan dan berkomunikasi secara lisan melalui aktivitas bercerita (Yunita, 2026).

Namun, kelemahan dari hasil penelitian ini adalah tidak semua anak memiliki kemampuan berbicara dan bercerita yang sama. beberapa anak masih memerlukan bimbingan dan pendampingan guru dalam mengungkapkan ide serta menyampaikan cerita melalui aplikasi *chatterkid* dan aplikasi *chatterkid* terletak pada pengoperasian aplikasi memerlukan pendampingan dari guru karena tidak semua anak usia dini mampu menggunakan fitur-fitur

aplikasi secara bergantian, dan aplikasi *chatterkid* memiliki batas durasi perekaman suara sekitar 30 detik, sehingga beberapa anak belum dapat menyampaikan cerita secara utuh karena waktu perekaman telah berakhir, kondisi tersebut menyebabkan guru perlu mengarahkan anak agar menyampaikan cerita secara lebih singkat atau melakukan perekaman ulang.

Secara keseluruhan, hasil penelitian telah menunjukkan adanya peningkatan pada setiap tindakan kelas yang dijalankan dengan aplikasi *chatterkid* pada kegiatan literasi anak, sebagaimana peningkatan tersebut semakin banyak melakukan tindakan kelas dengan aplikasi *chatterkid* semakin baik kemampuan literasi anak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak yang semakin baik ketika menggunakan aplikasi *chatterkid*. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan literasi anak merupakan suatu indikator keberhasilan dari penerapan aplikasi *chatterkid* dalam kegiatan literasi. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, keberhasilan ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila lebih dari 75% anak mencapai kriteria BSH/BSB, dan hal ini telah tercapai. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan aplikasi *chatterkid* dalam proses kegiatan literasi untuk anak usia dini.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian serta dukungan dari teori dan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi anak dapat ditingkatkan melalui aplikasi *chatterkid* yang dikelola dengan baik oleh guru. Kegiatan literasi melalui aplikasi *chatterkid* berhasil membentuk kemampuan literasi awal anak yang mencakup keterampilan berbahasa lisan, penguasaan kosakata, kemampuan bercerita, serta keberanian dalam mengungkapkan ide. Dengan mengoptimalkan kelebihan dan kelemahan yang ada, kegiatan ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi anak menjadi lebih baik.



Gambar 4. Peningkatan kemampuan literasi anak pada setiap siklus

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan literasi anak melalui aplikasi *chatterkid* pada pra siklus nilai persentase rata-rata mencapai 35% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus 1 pertemuan 1 nilai persentase rata-rata mencapai 45% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), dan pada siklus 1 pertemuan 2 nilai persentase 60% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Siklus 2 pertemuan 1 dengan persentase 70% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pada siklus 2 pertemuan 2 dengan persentase 82% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan persentase diatas dapat dijelaskan bahwa aplikasi *chatterkid* dapat meningkatkan

kemampuan literasi anak di kelas A TK Cendana Rumbai. Peningkatan kemampuan literasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *chatterkid* memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi anak. Peningkatan persentase dari pra siklus hingga siklus 2 pertemuan 2 menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak yang berlangsung secara bertahap setelah diberikan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *chatterkid*. Anak menjadi lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan literasi, sehingga kemampuan dalam mengenal, memahami, menyimak, serta mengungkapkan bahasa dapat berkembang dengan lebih baik. Penggunaan aplikasi *chatterkid* sangat berguna untuk mendukung kegiatan literasi.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Chatterkid* sebagai media interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4–5 tahun pada Kelompok A TK Cendana Rumbai. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif dapat menciptakan kegiatan literasi yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, penggunaan *Chatterkid* mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak, terutama dalam aspek menyimak, mendengarkan, berbicara, mengungkapkan ide, dan berkomunikasi secara lebih lancar. Dengan demikian, *Chatterkid* tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi sarana stimulasi literasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru pendidikan anak usia dini untuk memanfaatkan media interaktif secara lebih kreatif dalam kegiatan literasi. Penggunaan *Chatterkid* dapat dipadukan dengan kegiatan bercerita, bercakap-cakap, menyimak, mengenal kosakata, dan mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh anak. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan arahan, pendampingan, dan stimulasi selama penggunaan aplikasi agar teknologi tidak sekadar menjadi media hiburan, tetapi benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Bagi satuan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilaksanakan pada satu kelompok anak usia 4–5 tahun di TK Cendana Rumbai sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh anak usia dini dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, penelitian berfokus pada penggunaan aplikasi *Chatterkid* dalam kegiatan literasi sehingga belum membandingkan efektivitasnya dengan media pembelajaran interaktif lainnya. Ketiga, penelitian dilakukan dalam periode dan kondisi pembelajaran tertentu sehingga perkembangan kemampuan literasi anak dalam jangka panjang belum dapat diketahui secara lebih mendalam.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta dan satuan pendidikan yang lebih beragam agar diperoleh temuan yang lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat membandingkan penggunaan *Chatterkid* dengan media interaktif lainnya serta mengembangkan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengetahui keberlanjutan peningkatan kemampuan literasi anak. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan media digital interaktif pada aspek perkembangan lain, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak TK Cendana Rumbai yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah TK Cendana Rumbai dan guru yang telah memberikan dukungan, pendampingan, serta membantu selama proses pelaksanaan kegiatan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada anak-anak yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam kegiatan pemanfaatan aplikasi *chatterkid* sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak sangat membantu dalam terlaksananya kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak, J., Dini, U., Anak, P., Dini, U., Penelitian, A., & Chatterkid, A. (2025). *Penggunaan Media Digital Storytelling Interaktif: Pemahaman Nilai-Nilai Moral Anak Usia Dini Di Tk Bhayangkari 3 Kota Pekanbaru Fakultas Pendidikan dan Vokasi Universitas Lancang Kuning* PENDAHULUAN Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa . 11, 122–131.
- 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>
- Indah, W., Santika, F., Rahmana, E. M., & Amanda, Z. A. (2026). *Strategi Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. 03(01), 288–296.
- Iqlima Firdaus, Rahmadisha Hidayat, R. S. H. dan R. C. K. K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas, Insitut Agama Islam Darussalam (AID), Ciamis, Jawa Barat. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2023.
- Liu, S., Reynolds, B. L., Thomas, N., & Soyoo, A. (2024). The use of digital technologies to develop young children's language and literacy skills: A systematic review. *SAGE Open*, 14(1), 1-18. <https://doi.org/10.1177/21582440241230850>
- Machali, I. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 317–318.
- Majalaya, K., Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Karawang, U. S. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5209565>
- Masfufah, U. (2021). Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(01), 7–13. <https://doi.org/10.51675/alzam.v1i01.131>
- Melati, R. (2025). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Minat Membaca pada Anak Usia Dini Melalui Sudut Baca Kreatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Anak Usia Dini (JUPENBAUD)*, 1(2).
- Najibah, N. S., Rahayu, T. S., & Tazkiyah, N. (2026). *Pemanfaatan Media Digital Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Bagi Anak Usia Dini*. 08(02), 133–141.
- Nurfitri, K., & Izzurroza, I. (2024). *No Title Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif*. PT.Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam

- meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
- Rajendran, T., & Yunus, M. M. (2021). ChataterPix Kids: A potential mobile app for helping primary ESL pupils improve their speaking fluency. *International Journal Of Learning, Teaching and Educational Research*, 20 (4), 18-42. <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.4.2>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Media Akademik*, 2(11), XX–XX. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869/788>
- Stiawan, A., Adetia, C., Mulyani, N., Nuraulia, W., & Sifa, W. (2023). *Membangun Profesionalisme Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas*. 1(1), 24–38.
- Wahyuni, M. P. N., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Literasi Baca Tulis (Praliterasi) untuk Menunjang Pengetahuan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3604–3617. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4799>
- Yunita, M., Ranggayoni, R., Negeri, I., & Nahrasiyah, S. (2026). *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Media Papan Magnet Pada Anak Usia Dini*. 5(1), 11–22. <https://doi.org/10.56921/jumper.v5i1.335>
- 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. *Jurnal Plamboyon Edu (JPE)*, 1(1), 37–44. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyon/article/view/320>