ANALISIS KONTEN APLIKASI SERIAL BELAJAR SI KECIL (SECIL) UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA 4-6 TAHUN

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

UMMI USWATUN HASANAH

19104030017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2026

SURAT PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2886/Un.02/DT/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : ANALISIS KONTEN APLIKASI SERIAL BELAJAR SI KECIL (SECIL) UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA 4-6 TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : UMMI USWATUN HASANAH
Nomor Induk Mahasiswa : 19104030017
Telah diujikan pada : Jumat, 14 Agustus 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Eko Suhendro, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a87c76942fbb

Penguji I

Dra. Nadlifah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a86ce680ea75

Penguji II

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A
SIGNED

Valid ID: 6a86bf70034e7

Yogyakarta, 14 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a8835e7a1278

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama	: Ummi Uswatun Hasanah
NIM	: 19104030017
Judul Skripsi	: **Analisis Konten Aplikasi Serial Belajar Si Kecil (Secil) Untuk Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun**

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang pendidikan.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 10 Agustus 2026

Pembimbing,

Eko Suhendro, M.Pd
NIP. 19891007 201903 1 006

Mengetahui:
Ketua Prodi,

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A
NIP. 19800420 201101 2 004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ummi Uswatun Hasanah
NIM	: 19104030017
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: **"Analisis Konten Aplikasi Serial Belajar Si Kecil (Secil) Untuk Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun"** adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penyusun.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 10 Agustus 2026
Yang menyatakan,



Ummi Uswatun Hasanah
NIM 19104030017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummi Uswatun Hasanah

NIM : 19104030017

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta **(atas pemakaian jilbab dalam Ijazah Strata Satu saya)**. Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat ini dibuat dengan sesungguh-sungguhnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 10 Agustus 2026

Yang menyatakan



Ummi Uswatun Hasanah

NIM.19104030017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

"Bukan tentang melarang anak menggunakan layar, melainkan tentang bagaimana kita memilih konten yang tepat dan mendampingi mereka saat menggunakannya."

(Christakis. 2013)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Dengan Rasa Syukur yang mendalam

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Ummi Uswatun Hasanah. 2026. *Analisis Konten Aplikasi Serial Belajar Si Kecil (Secil) Untuk Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Eko Suhendro, M.Pd.

Perkembangan teknologi digital mendorong penggunaan aplikasi edukasi sebagai salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini. Aplikasi pembelajaran digital perlu memiliki konten dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fitur-fitur pembelajaran dalam aplikasi Secil Pelajaran Anak Usia Dini serta menganalisis kesesuaian kontennya dengan aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis konten (*content analysis*). Sumber data utama berupa dokumentasi fitur, materi, aktivitas permainan, tampilan visual, instruksi, dan bentuk interaksi dalam aplikasi Secil, sedangkan ulasan pengguna pada *Google Play Store* digunakan sebagai data pendukung. Analisis dilakukan berdasarkan enam indikator perkembangan kognitif, yaitu kemampuan mengenali dan membedakan simbol, mengelompokkan dan mencocokkan objek, mengenali pola dan hubungan sederhana, mengenal konsep angka dan berhitung sederhana, mengingat dan menggunakan informasi sederhana, serta memecahkan masalah sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Secil memiliki 44 menu yang terdiri atas 28 konten Area Belajar dan 16 aktivitas Area Bermain. Analisis difokuskan pada Area Huruf, Area Angka, serta Area Warna dan Bentuk. Ketiga area tersebut memuat aktivitas pengenalan dan diskriminasi simbol, hubungan simbol dengan objek konkret, pengenalan konsep bilangan dan kuantitas, klasifikasi, pencocokan, diskriminasi visual, serta penyelesaian tugas sederhana. Selain unsur kognitif, fitur aplikasi juga memuat unsur bahasa, motorik halus, seni/visual, dan sosial-emosional sebagai unsur pendukung. Aplikasi memiliki kelebihan berupa kombinasi gambar, teks, audio, warna, dan aktivitas interaktif serta pemberian umpan balik langsung. Namun, beberapa aktivitas masih bersifat pasif-reseptif, tingkat tantangan kognitif belum merata, sebagian materi memerlukan pengunduhan atau layanan berlangganan, dan pengalaman belajar tetap terbatas pada lingkungan digital. Dengan demikian, aplikasi Secil memiliki potensi sebagai media pendukung stimulasi perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun, tetapi tidak dapat disimpulkan secara langsung meningkatkan kemampuan kognitif anak karena penelitian ini tidak mengukur perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah penggunaan. Pemanfaatan aplikasi perlu disertai pendampingan orang dewasa dan diseimbangkan dengan permainan, aktivitas fisik, interaksi sosial, serta pengalaman belajar konkret.

Kata Kunci: Aplikasi Secil, analisis konten, media pembelajaran digital, perkembangan kognitif, anak usia dini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

***Ummi Uswatun Hasanah**. 2026. Content Analysis of the "Serial Belajar Si Kecil" (SECIL) Application for Children Aged 4–6 Years. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta. Eko Suhendro, M.Pd.*

*Advancements in digital technology have driven the adoption of educational applications as learning tools for early childhood. Digital learning apps must feature content and activities aligned with children's developmental characteristics, particularly cognitive development. This study aims to describe the learning features of the *Secil Pelajaran Anak Usia Dini* (Secil Early Childhood Lessons) application and analyze the alignment of its content with aspects of early childhood cognitive development. A descriptive qualitative approach utilizing content analysis was employed. Primary data sources included documentation of features, materials, game activities, visual interfaces, instructions, and interaction modes within the Secil app, while user reviews from the Google Play Store served as supporting data. Analysis was conducted based on six cognitive development indicators: recognizing and distinguishing symbols; classifying and matching objects; recognizing simple patterns and relationships; understanding number concepts and basic counting; recalling and using simple information; and solving simple problems. The results indicate that the Secil app comprises 44 menus, consisting of 28 "Learning Area" content items and 16 "Play Area" activities. The analysis focused on the Letters Area, Numbers Area, and Colors and Shapes Area. These three areas feature activities involving symbol recognition and discrimination, linking symbols to concrete objects, understanding number and quantity concepts, classification, matching, visual discrimination, and simple task completion. Beyond cognitive elements, the app incorporates language, fine motor skills, art/visual, and socio-emotional elements as supporting components. The app's strengths lie in its combination of images, text, audio, colors, and interactive activities, alongside the provision of immediate feedback. However, some activities remain passive-receptive, the level of cognitive challenge is uneven, certain materials require downloading or a subscription, and the learning experience is confined to the digital environment. Thus, while the Secil app holds potential as a tool to support cognitive development stimulation for children aged 4–6, it cannot be concluded that it directly enhances children's cognitive abilities, as this study did not measure changes in ability before and after usage. The use of applications requires adult guidance and should be balanced with play, physical activity, social interaction, and concrete learning experiences.*

***Keywords:** Secil application, content analysis, digital learning media, cognitive development, early childhood.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ، وَبِهِ نَسْتَعِيْنُ عَلَى أُمُوْرِ الدُّنْيَا وَالدِّيْنِ،

وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ، نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِيْنَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayahnya-Nya kepada kita semua. Tidak lupa sholawat serta salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di dunia hingga yaumul akhir nanti. Penelitian skripsi ini merupakan laporan dari penelitian yang berjudul *"Analisis Konten Aplikasi Serial Belajar Si Kecil (Secil) Untuk Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun"*. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Noorhaidi, M., M.Phil, Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menginspirasi.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan suasana yang baik bagi mahasiswa.
3. Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bimbingannya kepada mahasiswa.
4. Ibu Dra. Nadlifah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi selama perkuliahan.
5. Bapak Eko Suhendro, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, membina, mengarahkan, dan memberikan ilmu serta masukan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Tidak hanya sebagai

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

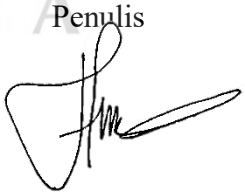
pembimbing skripsi saja namun dalam membimbing, memberikan kesan, dan pembelajaran yang baik serta motivasi bagi Peneliti.

6. Untuk para dosen, karyawan, dan seluruh staff akademik yang telah memberikan bantuan, fasilitas dan ilmu dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tua tercinta Bapak dan Mamak, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup Penulis. Terima kasih atas doa, cinta, kepercayaan dan segala bentuk yang telah diberikan, sehingga Penulis merasa terdukung di segala pilihan dan keputusan yang diambil oleh Peneliti, serta tanpa lelah mendengar keluh kesah Penulis hingga di titik ini.
8. Kepada ketiga saudara tersayang terima kasih atas doa, dukungan, dan canda tawa yang membuat Penulis menjadi lebih semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada sahabat-sahabat Penulis tercinta yang tidak dapat Peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih atas canda, doa, dan dukungan yang menguatkan Peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini, kehadiran kalian adalah anugerah yang tak ternilai.
10. Kepada keluarga besar, yang sedia selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada Penulis.
11. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2019, yang telah membersamai selama masa perkuliahan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 10 Agustus 2026

Penulis



Ummi Uswatun Hasanah

NIM.19104030017

DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI I
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRRIPSI III
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB IV
MOTTO V
PERSEMBAHAN VI
ABSTRAK VII
ABSTRACT VIII
KATA PENGANTAR IX
DAFTAR ISI XI
DAFTAR TABEL XIII
DAFTAR GAMBAR XIV
DAFTAR LAMPIRAN XV
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Kajian Penelitian Yang Relevan 10
F. Landasan Teori 14
1. Media Pembelajaran Digital Anak Usia Dini 14
2. Batasan Waktu Menonton Layar (*Screen Time*) 21
3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini 23
G. Kerangka Berpikir 30
BAB II METODE PENELITIAN 32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 32
B. Objek dan Waktu Penelitian 33
C. Fokus Penelitian 33
D. Sumber Data Penelitian 34
E. Prosedur Penelitian 35

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

F. Teknik Pengumpulan Data 37
G. Teknik Pemilihan Data 38
H. Instrumen Penelitian 39
I. Teknik Analisis Data 40
J. Uji Keabsahan Data 40
BAB III HASIL PENELITIAN 42
A. Profil Aplikasi Secil Pelajaran Anak Usia Dini 42
B. Pemaparan Data Fitur Konten Game pada Aplikasi Secil 44
C. Pemaparan Data Ulasan Pengguna *Google Play Store* 65
D. Rekapitulasi Data Ulasan Pengguna 66
BAB IV PEMBAHASAN 67
A. Analisis Aktivitas Pembelajaran Secil terhadap Perkembangan Kognitif 67
B. Analisis Unsur Pendukung Perkembangan pada Fitur Aplikasi Secil 72
C. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Secil dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak 76
BAB V PE NUTUP 81
A. Kesimpulan 81
B. Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 94

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu Relevan 11
Tabel 2. 1 Instrumen Penelitian..... 39
Tabel 3. 1 Profil Aplikasi Secil Pelajaran Anak Usia Dini 43
Tabel 3. 2 Fitur Permainan Pengenalan Angka 49
Tabel 3. 3 Fitur Permainan Huruf 54
Tabel 3. 4 Pemaparan Fitur Permainan Mencocokkan Bentuk dan Warna..... 59
Tabel 3. 5 Fitur Permainan Mengeja Kata..... 60
Tabel 3. 6 Identifikasi Unsur Perkembangan pada Fitur Aplikasi Secil 61
Tabel 3. 7 Ulasan Positif Pengguna terhadap Aplikasi Secil 65
Tabel 3. 8 Kendala Pengguna terhadap Aplikasi Secil..... 66
Tabel 3. 9 Rekapitulasi Ulasan Pengguna Aplikasi Secil 66

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan dalam Permainan Pengenalan Angka 45
Gambar 3. 2 Tampilan Papan Semua Angka pada Permainan Pengenalan Dasar Angka 46
Gambar 3. 3 Tampilan Jumlah benda dengan Simbol Angka Permainan Pengenalan Dasar Angka 47
Gambar 3. 4 Tampilan Simulasi Menulis Angka pada Permainan Pengenalan Angka 48
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Pemainan Huruf : Pengenalan Huruf Kapital dan Kecil 49
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Pemainan Huruf : Huruf Kapital 50
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Pemainan Huruf : Huruf Kecil 51
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Pemainan Huruf : Pengenalan Keaksaraan Awal .. 52
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Pemainan Huruf : Simulasi Menulis Huruf Alfabet 53
Gambar 3. 10 Tampilan Menu : Pengenalan Bentuk Bangun Datar 55
Gambar 3. 11 Tampilan Menu : Pengenalan Macam Warna dengan Icon Cupcake 56
Gambar 3. 12 Tampilan Menu : Mecocokkan Bentuk & Benda 57
Gambar 3. 13 Tampilan Menu: Pengenalan Warna dan Contoh Bendanya 58

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Rekapitulasi Ulasan Aplikasi di Playstore 94
lampiran 2 Hasil Dokumentasi 100
lampiran 3 Penunjukkan Dosen Pembimbing Skripsi 104
lampiran 4 Seminar Proposal 105
lampiran 5 Bukti Mengikuti Seminar Proposal 106
lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi 107
lampiran 7 Sertifikat PBAK 108
lampiran 8 Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran 109
lampiran 9 Sertifikat User Education 110
lampiran 10 Sertifikat PKTQ 111
lampiran 11 Sertifikat TOEIC 112
lampiran 12 Sertifikat IKLA 113
lampiran 13 Sertifikat ICT 114
lampiran 14 Sertifikat PLP-KKN Integratif 115

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan anak usia dini. Aplikasi edukasi berbasis digital kini banyak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang mudah diakses melalui perangkat *mobile*. Penyajian materi dalam bentuk visual, audio, dan interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Kondisi ini mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran anak sejak usia dini. Media digital memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara mandiri dan eksploratif. Hal tersebut menjadikan aplikasi edukasi sebagai bagian dari lingkungan belajar modern (Windiastuti dkk., 2024).

Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini berkaitan erat dengan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif mencakup kemampuan berpikir, memahami informasi, mengingat, dan memecahkan masalah sederhana. Anak usia usia 4-6 tahun berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan kemampuan simbolik. Pada tahap ini, anak mulai mengenali huruf, angka, dan gambar sebagai representasi makna. Proses ini menjadi dasar bagi perkembangan literasi awal. Stimulasi yang tepat akan membantu memperkuat kemampuan berpikir anak secara bertahap (Carretti dkk., 2022).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Kemampuan membaca awal merupakan bagian penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Membaca pada tahap awal tidak hanya berkaitan dengan mengenali huruf, tetapi juga memahami hubungan antara simbol dan bunyi. Anak mulai mengembangkan kesadaran fonologis melalui interaksi dengan huruf dan kata sederhana. Aktivitas ini membantu membangun dasar keterampilan literasi yang lebih kompleks. Proses belajar membaca memerlukan pendekatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Media digital menjadi salah satu sarana yang dapat mendukung proses tersebut (Satriana dkk., 2022).

Pengenalan huruf merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca. Anak perlu mengenal bentuk huruf, bunyi, serta penggunaannya dalam kata sederhana. Proses ini berlangsung secara bertahap melalui pengalaman belajar yang berulang. Aktivitas seperti mencocokkan huruf, mengenali simbol, dan mengelompokkan bentuk menjadi bagian dari stimulasi kognitif. Kegiatan tersebut membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Stimulasi yang konsisten akan memperkuat pemahaman anak terhadap konsep dasar bahasa (Jumiati dkk., 2022).

Aplikasi pembelajaran digital menyediakan berbagai aktivitas yang mendukung pengenalan huruf dan membaca awal. Fitur interaktif seperti permainan edukatif memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung. Anak dapat memilih huruf, mendengar pengucapan, serta mencocokkan gambar dengan kata. Aktivitas tersebut mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang bersifat interaktif

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

membantu meningkatkan perhatian dan motivasi anak. Hal ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif (Windiastuti dkk., 2024).

Perkembangan aplikasi edukasi berbasis *gadget* mengalami peningkatan seiring dengan tingginya kebutuhan media pembelajaran digital bagi anak usia dini. Berbagai aplikasi menawarkan fitur berupa permainan edukatif, video animasi, latihan mengenal huruf dan angka, serta aktivitas interaktif yang dirancang untuk menarik perhatian anak. Fenomena tersebut menunjukkan perubahan pola pembelajaran anak yang mulai melibatkan teknologi digital sebagai salah satu sumber stimulasi perkembangan. Namun, banyaknya aplikasi edukasi yang tersedia belum seluruhnya menjamin bahwa fitur yang diberikan telah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, terutama pada aspek kemampuan kognitif dan psikomotorik yang membutuhkan stimulasi berdasarkan tahapan usia (Swider-Cios dkk., 2023).

Permasalahan yang muncul dalam penggunaan aplikasi edukasi anak berkaitan dengan adanya ketidaksesuaian antara desain fitur digital dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Sebagian aplikasi masih menitikberatkan pada penyajian materi melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif tanpa memberikan perhatian yang cukup terhadap proses berpikir anak, kemampuan memecahkan masalah, koordinasi gerak, serta keterlibatan aktif selama pembelajaran. Penggunaan media digital pada anak usia dini perlu mempertimbangkan bahwa anak berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret dan aktivitas yang mendukung eksplorasi lingkungan secara langsung (Ponti, 2023).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya analisis terhadap aplikasi edukasi anak untuk mengetahui sejauh mana fitur yang tersedia mampu mendukung proses perkembangan anak usia dini. Kajian terhadap aplikasi tidak cukup hanya melihat jumlah fitur atau daya tarik tampilan, tetapi perlu mengidentifikasi kesesuaian konten, bentuk aktivitas, tingkat interaksi, serta dukungan terhadap perkembangan kognitif dan psikomotorik anak. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak secara umum, sedangkan kajian yang menganalisis karakteristik fitur dalam aplikasi edukasi tertentu berdasarkan perspektif perkembangan anak masih terbatas (Yang dkk., 2023).

Penelitian mengenai aplikasi Secil Pembelajaran Anak Usia Dini memiliki kebaruan melalui fokus analisis terhadap kesesuaian fitur pembelajaran digital dengan aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan keberadaan aplikasi sebagai media belajar, tetapi juga mengkaji bagaimana fitur permainan, materi pembelajaran, dan aktivitas interaktif yang tersedia dapat mendukung stimulasi kemampuan kognitif dan psikomotorik anak. Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran mengenai kualitas aplikasi edukasi digital sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Aplikasi Secil Pelajaran Anak Usia Dini merupakan salah satu media digital yang dirancang untuk anak usia dini. Aplikasi ini menyediakan berbagai permainan edukatif yang berfokus pada pengenalan huruf dan membaca awal. Materi disajikan melalui kombinasi gambar, suara, dan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

animasi. Anak dapat belajar mengenal huruf melalui aktivitas yang menyenangkan. Fitur interaktif dalam aplikasi membantu anak memahami konsep secara konkret. Hal ini sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Jumiati dkk., 2022).

Struktur materi dalam aplikasi edukasi memengaruhi efektivitas pembelajaran. Materi yang disusun secara sistematis membantu anak memahami konsep secara bertahap. Penyajian yang sederhana dan berulang mempermudah proses internalisasi informasi. Anak membutuhkan pengalaman belajar yang konsisten untuk memperkuat ingatan. Media digital dapat menyediakan pengalaman tersebut melalui fitur yang tersedia. Hal ini mendukung perkembangan kognitif secara berkelanjutan (Carretti dkk., 2022).

Interaktivitas menjadi salah satu keunggulan aplikasi pembelajaran digital. Anak dapat berinteraksi langsung dengan konten melalui sentuhan dan respon visual. Aktivitas seperti memilih huruf atau mencocokkan kata melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Proses ini tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga kemampuan kognitif. Interaksi langsung membantu anak memahami hubungan antara simbol dan makna. Pengalaman belajar menjadi lebih bermakna bagi anak (Jumiati dkk., 2022).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini perlu memperhatikan kesesuaian dengan tahap perkembangan. Konten yang terlalu kompleks dapat menghambat pemahaman anak. Materi yang sederhana dan sesuai usia akan lebih mudah dipahami. Aplikasi edukasi perlu dirancang

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif. Hal ini bertujuan agar proses belajar berjalan secara optimal. Kesesuaian konten menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran (Morrison, 2020).

Selain itu, aktivitas dalam aplikasi perlu dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir anak. Permainan edukatif yang melibatkan pemecahan masalah sederhana dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Anak belajar mengenali pola, menghubungkan informasi, serta mengambil keputusan. Aktivitas tersebut membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis. Proses ini berlangsung melalui pengalaman belajar yang berulang. Media digital memberikan peluang untuk menyediakan variasi aktivitas tersebut (Carretti dkk., 2022).

Analisis terhadap aplikasi pembelajaran diperlukan untuk mengetahui kualitas konten yang disajikan. Penelitian dapat mengidentifikasi jenis aktivitas, struktur materi, serta bentuk interaktivitas yang tersedia. Pendekatan analisis isi digunakan untuk mengkaji konten aplikasi secara sistematis. Data yang diperoleh dapat digunakan untuk menilai kesesuaian dengan perkembangan kognitif anak. Proses analisis membantu memahami potensi aplikasi sebagai media pembelajaran. Hal ini memberikan gambaran mengenai efektivitas aplikasi (Ahdiyanti & Waluyati, 2021).

Kajian terhadap media digital dalam pendidikan anak usia dini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap proses belajar. Penggunaan aplikasi edukasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak. Aktivitas yang menarik membuat anak lebih fokus dalam belajar. Hal ini

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif secara bertahap. Media digital menjadi sarana yang mendukung pembelajaran yang lebih aktif. Penggunaan yang tepat akan memberikan manfaat yang optimal (Satriana dkk., 2022).

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan kemampuan literasi awal anak. Aktivitas membaca sederhana dan pengenalan huruf memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan bahasa. Anak yang mendapatkan stimulasi sejak dini cenderung memiliki kemampuan literasi yang lebih baik. Proses belajar yang dilakukan secara berulang membantu memperkuat pemahaman. Hal ini menunjukkan pentingnya media pembelajaran yang sesuai. Aplikasi edukasi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan (Windiastuti dkk., 2024).

Analisis terhadap aplikasi Secil dapat memberikan gambaran mengenai kontribusinya terhadap perkembangan kognitif anak. Fokus kajian diarahkan pada aktivitas membaca dan pengenalan huruf. Identifikasi fitur dan konten aplikasi menjadi langkah utama dalam penelitian. Hasil analisis dapat menunjukkan sejauh mana aplikasi mendukung kemampuan kognitif. Informasi ini dapat digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan anak usia dini (Jumiati dkk., 2022).

Pengembangan media pembelajaran digital memerlukan kajian yang mendalam terhadap konten dan aktivitas yang disajikan. Aplikasi edukasi yang dirancang dengan baik dapat membantu anak mengembangkan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

kemampuan kognitif secara optimal. Aktivitas membaca dan pengenalan huruf menjadi bagian penting dalam proses tersebut. Media digital memberikan peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik. Analisis terhadap aplikasi edukasi memberikan pemahaman mengenai kualitas pembelajaran yang ditawarkan. Hasil kajian dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya (Satriana dkk., 2022). .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja fitur pembelajaran dari aplikasi Secil?
2. Bagaimana kesesuaian aplikasi Secil dengan aspek perkembangan kognitif anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan fitur-fitur aplikasi Secil.
2. Mengkaji kesesuaian konten aplikasi Secil dengan perkembangan kognitif anak usia dini .

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran digital pada anak usia dini. Hasil penelitian diharapkan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

dapat memperkaya kajian mengenai karakteristik konten dan aktivitas pembelajaran dalam aplikasi edukasi serta keterkaitannya dengan perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan membaca awal dan pengenalan huruf. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji aplikasi edukasi anak usia dini melalui pendekatan analisis isi (*content analysis*), terutama dalam menganalisis kesesuaian fitur, aktivitas pembelajaran, dan konten digital dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Orang Tua

      Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi mengenai pengalaman pengguna dalam memanfaatkan Aplikasi Secil Pelajaran Anak Usia Dini. Informasi tersebut dapat membantu orang tua dalam memilih media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

   b. Bagi Pengembang Aplikasi

      Hasil penelitian dapat menjadi bahan evaluasi bagi pengembang aplikasi untuk memahami kebutuhan pengguna serta memperbaiki kualitas layanan yang tersedia. Informasi yang diperoleh dari ulasan pengguna dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan fitur maupun penyempurnaan konten pembelajaran.

   c. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merekomendasikan media pembelajaran digital yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini baik di sekolah maupun di rumah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji media pembelajaran digital untuk anak usia dini, khususnya mengenai konten dan aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam aplikasi edukasi. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan rujukan dalam penelitian yang menggunakan metode analisis isi (*content analysis*) untuk mengkaji fitur pembelajaran, kemampuan membaca dan pengenalan huruf, serta kesesuaian konten aplikasi dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini.

E. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu digunakan untuk mengidentifikasi perkembangan kajian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya serta menemukan posisi penelitian yang sedang dilakukan. Kajian terhadap penelitian terdahulu membantu peneliti memahami persamaan, perbedaan, serta celah penelitian (*research gap*) yang masih perlu dikaji lebih lanjut. Selain itu, penelitian terdahulu berfungsi sebagai dasar dalam menyusun kerangka berpikir dan menentukan fokus penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu Relevan

No	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	Satriana dkk. (2022)	Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia Dini	Kuantitatif	Media digital mampu meningkatkan keterampilan literasi awal anak usia dini melalui aktivitas interaktif yang menarik.
2	Jumiati dkk. (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini	R&D	Media digital yang sesuai karakteristik anak mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.
3	Windiastuti dkk. (2024)	Efektivitas Penggunaan Media Teknologi dalam Pembelajaran PAUD	Kuantitatif	Media berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar dan motivasi anak.
4	Damayanti dan Nasrul (2020)	Capaian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4 Tahun Ke Atas (ANAK USIA DINI)	Deskriptif	Perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan secara konsisten oleh lingkungan keluarga.
5	Wang dkk. (2024)	Parental Mediation and Preschool Children's Screen Media Use	Kuantitatif	Pendampingan aktif orang tua berpengaruh terhadap kualitas penggunaan media digital anak.
6	Livingstone dan Blum-Ross (2020)	Parenting for a Digital Future	Kualitatif	Orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

				penggunaan teknologi digital secara edukatif.
7	Nikken dan Schols (2015)	How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children	Survei	Strategi pendampingan orang tua memengaruhi pengalaman anak dalam menggunakan media digital.
8	Carretti dkk. (2022)	Working Memory in Children Aged 3-8 Years	Kuantitatif	Kemampuan memori kerja berkembang pesat pada masa anak usia dini dan memengaruhi proses belajar.
9	Morrison (2020)	Early Childhood Education Today	Literatur	Keterlibatan keluarga menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini.
10	Owens (2020)	Language Development: An Introduction	Literatur	Interaksi keluarga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, sebagian besar penelitian berfokus pada efektivitas media pembelajaran digital, perkembangan anak usia dini, serta peran orang tua dalam penggunaan media digital. Kajian tersebut menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa keterlibatan orang tua menjadi faktor yang menentukan kualitas pengalaman belajar anak ketika menggunakan media digital.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan anak usia dini, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus menganalisis konten dan aktivitas pembelajaran dalam suatu aplikasi edukasi berdasarkan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas efektivitas penggunaan media digital, pengembangan media pembelajaran, serta pengaruh teknologi terhadap perkembangan dan aktivitas belajar anak. Sementara itu, kajian yang secara khusus mengidentifikasi bentuk aktivitas pembelajaran dalam aplikasi, menganalisis fitur permainan yang mendukung kemampuan membaca dan pengenalan huruf, serta menilai kesesuaian konten aplikasi dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini masih perlu dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi celah tersebut melalui analisis isi (content analysis) terhadap konten dan fitur pembelajaran yang terdapat dalam Aplikasi Secil.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada fokus penelitian, dimana pada penelitian ini berfokus pada analisis konten dan aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam Aplikasi Secil. Analisis dilakukan terhadap fitur-fitur permainan edukatif untuk mengidentifikasi bentuk aktivitas pembelajaran, dukungannya terhadap kemampuan membaca dan pengenalan huruf, serta kesesuaian konten aplikasi dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini. Data utama penelitian diperoleh melalui dokumentasi terhadap fitur dan konten yang tersedia dalam aplikasi, sedangkan ulasan pengguna pada Google Play Store

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil analisis. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis isi (content analysis) untuk mengkaji konten aplikasi secara sistematis sehingga dapat memberikan gambaran mengenai potensi dan kesesuaian Aplikasi Secil sebagai media pembelajaran digital bagi anak usia dini.

F. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Digital Anak Usia Dini

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, maupun materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Pada pendidikan anak usia dini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kehadiran media pembelajaran membantu anak memahami konsep yang masih bersifat abstrak melalui penyajian informasi yang lebih visual dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak selama proses belajar berlangsung (Isnaini, & Untariana, 2024).

Media pembelajaran digital merupakan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi digital sebagai sarana penyampaian materi. Media ini dapat berupa aplikasi edukasi, video pembelajaran, permainan edukatif, buku digital, maupun berbagai bentuk

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

multimedia interaktif lainnya yang dapat diakses melalui komputer, telepon pintar, atau tablet. Pemanfaatan media digital memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan pengguna. Karakteristik tersebut menjadikan media digital semakin banyak digunakan dalam pendidikan anak usia dini sebagai alternatif pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi (Rahakabauw, & Budiarti, 2022).

Media pembelajaran digital pada anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana stimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Penyajian materi melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan interaksi sederhana mampu membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penyampaian informasi secara verbal semata. Integrasi unsur multimedia memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui berbagai indera secara bersamaan sehingga proses pemahaman menjadi lebih optimal. Penggunaan media digital yang dirancang sesuai tahap perkembangan anak juga mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan eksplorasi selama kegiatan belajar berlangsung (Satriana dkk., 2022).

Perkembangan teknologi informasi mendorong semakin beragamnya bentuk media pembelajaran digital yang dapat digunakan pada pendidikan anak usia dini. Aplikasi pembelajaran menjadi salah satu bentuk media yang banyak dimanfaatkan karena menawarkan fitur interaktif yang dirancang sesuai kebutuhan belajar anak. Berbagai materi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

seperti pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, hewan, dan kosakata dasar dapat disajikan melalui aktivitas yang menarik dan mudah dipahami. Keberagaman fitur tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan penggunaan media konvensional yang cenderung bersifat satu arah (Windiastuti dkk., 2024).

b. Karakteristik Media Pembelajaran Digital Anak Usia Dini

Media pembelajaran digital untuk anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan media pembelajaran untuk kelompok usia yang lebih tinggi. Anak usia dini masih berada pada tahap perkembangan awal sehingga membutuhkan media yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan. Tampilan visual yang berwarna, penggunaan gambar yang jelas, serta navigasi yang sederhana menjadi unsur penting dalam perancangan media digital bagi anak. Karakteristik tersebut membantu anak berinteraksi dengan media tanpa mengalami kesulitan yang dapat mengganggu proses belajar (Jumiati dkk., 2022).

Karakteristik lain dari media pembelajaran digital anak usia dini adalah adanya unsur interaktivitas yang memungkinkan anak memberikan respons secara langsung terhadap materi yang dipelajari. Interaktivitas dapat diwujudkan melalui permainan edukatif, latihan sederhana, maupun aktivitas yang melibatkan sentuhan pada layar perangkat digital. Bentuk interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Aktivitas interaktif juga membantu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

mempertahankan fokus perhatian anak yang umumnya masih memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek (Satriana dkk., 2022).

Media pembelajaran digital yang baik harus menyajikan materi sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Materi pembelajaran perlu disusun secara sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak pada tahap perkembangannya. Penyajian materi yang terlalu kompleks berpotensi menimbulkan kebingungan dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Kesesuaian antara konten dan tingkat perkembangan anak menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas media pembelajaran digital yang digunakan (Windiastuti dkk., 2024).

Aspek keamanan juga menjadi karakteristik penting dalam media pembelajaran digital untuk anak usia dini. Media yang digunakan harus bebas dari konten yang tidak sesuai dengan usia anak serta tidak mengandung unsur yang dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan mereka. Orang tua dan pendidik perlu memastikan bahwa aplikasi atau media digital yang digunakan memiliki tujuan edukatif yang jelas dan menyediakan lingkungan belajar yang aman. Keamanan penggunaan media menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih aplikasi pembelajaran bagi anak usia dini (Jumiati dkk., 2022).

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital memiliki fungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang mampu membantu anak

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

memahami berbagai konsep dasar secara lebih mudah. Penggunaan unsur visual, audio, dan animasi memungkinkan materi yang disampaikan menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah diterima oleh anak. Media digital juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Kondisi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan anak selama mengikuti kegiatan belajar (Satriana dkk., 2022).

Selain sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran digital berfungsi sebagai alat stimulasi perkembangan anak. Aktivitas yang terdapat dalam aplikasi edukasi dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, motorik, serta keterampilan sosial anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang. Berbagai bentuk permainan edukatif yang terdapat dalam media digital memungkinkan anak belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran berlangsung secara alami dan menyenangkan. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai aktivitas utama dalam belajar (Windiastuti dkk., 2024).

Media pembelajaran digital juga memberikan manfaat berupa fleksibilitas penggunaan. Anak dapat mengakses materi pembelajaran sesuai kebutuhan tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Fleksibilitas tersebut memberikan peluang bagi orang tua untuk mendampingi anak belajar di rumah dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar digital yang tersedia. Kemudahan akses menjadi salah satu faktor yang

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

mendorong meningkatnya penggunaan media pembelajaran digital dalam lingkungan keluarga pada era teknologi saat ini (Jumiati dkk., 2022).

d. Indikator Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif anak usia dini berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima, mengolah, mengingat, dan menggunakan informasi ketika melakukan aktivitas belajar. Kemampuan kognitif tidak hanya terlihat dari penguasaan pengetahuan tertentu, tetapi juga dari cara anak mengenali simbol, membedakan karakteristik objek, mengelompokkan informasi, memahami pola, menggunakan konsep bilangan, serta mencari penyelesaian terhadap permasalahan sederhana. Pada penggunaan media digital, perkembangan kognitif perlu dilihat berdasarkan kualitas aktivitas yang diberikan kepada anak karena bentuk dan tujuan penggunaan media memiliki keterkaitan yang berbeda dengan hasil perkembangan kognitif (Mallawaarachchi dkk., 2024).

Pada pendidikan anak usia dini, kemampuan kognitif juga berkaitan dengan pengembangan dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni. Pembelajaran pada fase fondasi diarahkan untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam mengamati, mengeksplorasi, menghubungkan informasi, mengenali simbol, menggunakan konsep matematika awal, serta memperoleh pemahaman sederhana mengenai lingkungan di sekitarnya. Aktivitas tersebut perlu disajikan melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

anak dan tidak diarahkan pada pembelajaran akademik formal seperti pada jenjang sekolah dasar (Widhiharsanto & Akkas, 2023).

Berdasarkan karakteristik tersebut, indikator perkembangan kognitif yang digunakan sebagai dasar analisis dalam penelitian ini meliputi: (1) kemampuan mengenali dan membedakan simbol; (2) kemampuan mengelompokkan dan mencocokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu; (3) kemampuan mengenali pola dan hubungan sederhana; (4) kemampuan mengenal konsep angka dan melakukan kegiatan berhitung sederhana; (5) kemampuan mengingat dan menggunakan informasi sederhana; serta (6) kemampuan memecahkan masalah sederhana melalui aktivitas permainan. Indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi muatan kognitif yang terdapat pada fitur permainan dalam Aplikasi Secil Pelajaran Anak Usia Dini.

Penggunaan indikator tersebut sesuai dengan karakteristik fitur Aplikasi Secil yang memuat aktivitas pengenalan huruf, angka, menghitung benda, mencocokkan bentuk dan warna, serta mengeja kata. Aktivitas berbasis permainan dapat menyediakan kesempatan bagi anak untuk melakukan pengamatan, menentukan pilihan, mencocokkan informasi, mengingat simbol, dan menyelesaikan tugas sederhana. Kajian Alotaibi (2024) menunjukkan bahwa game-based learning memiliki potensi mendukung hasil perkembangan kognitif anak usia dini ketika

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

permainan dirancang sebagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perkembangan anak.

Media digital tetap tidak dapat dinilai hanya berdasarkan daya tarik visual atau keberadaan permainan. Jenis konten, bentuk aktivitas, tujuan penggunaan, dan kesesuaiannya dengan usia anak perlu menjadi bagian dari penilaian. Mallawaarachchi dkk. (2024) menunjukkan bahwa hubungan penggunaan media layar dengan perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh konteks penggunaannya, termasuk jenis konten dan aktivitas yang dilakukan. Hal tersebut menjadi dasar penelitian ini untuk tidak mengukur perkembangan kognitif anak secara langsung, melainkan menganalisis potensi muatan dan stimulasi kognitif yang tersedia dalam fitur Aplikasi Secil berdasarkan indikator perkembangan kognitif yang telah ditetapkan.

2. Batasan Waktu Menonton Layar (*Screen Time*) dan Panduan Media Digital bagi Anak Usia Dini

Penggunaan perangkat digital pada anak usia dini semakin berkembang seiring meningkatnya ketersediaan media pembelajaran berbasis aplikasi. *Gadget* seperti tablet dan telepon pintar mulai digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran melalui aplikasi edukasi yang menyediakan konten berupa permainan, animasi, latihan mengenal huruf, angka, warna, dan aktivitas interaktif lainnya. Media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak apabila digunakan dengan pemilihan konten yang tepat, pendampingan orang dewasa, serta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

pengaturan durasi penggunaan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Arumugam dkk., 2021).

Screen time merupakan jumlah waktu yang digunakan seseorang untuk melakukan aktivitas melalui perangkat berbasis layar, seperti televisi, komputer, tablet, maupun telepon pintar. Pada anak usia dini, pengaturan *screen time* perlu diperhatikan karena tahap perkembangan anak masih membutuhkan stimulasi melalui aktivitas fisik, interaksi sosial, permainan langsung, dan pengalaman konkret. Penelitian Byrne dkk. (2021) menjelaskan bahwa pengukuran screen time pada anak usia 0-6 tahun perlu mempertimbangkan tidak hanya durasi penggunaan layar, tetapi juga jenis aktivitas digital, tujuan penggunaan, serta lingkungan pendampingan ketika anak menggunakan perangkat digital.

Batasan penggunaan layar pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan jumlah waktu penggunaan, tetapi juga kualitas media yang digunakan. Aplikasi digital yang diberikan kepada anak perlu memiliki nilai edukatif, sesuai dengan tingkat perkembangan usia, serta mampu mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Penggunaan aplikasi yang hanya berfokus pada aktivitas menonton atau memberikan respons sederhana berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi, pemecahan masalah, dan aktivitas motorik yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif maupun psikomotorik (Arumugam dkk., 2021).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Panduan penggunaan media digital bagi anak usia dini juga menekankan pentingnya pendampingan dari orang tua maupun pendidik. Pendampingan diperlukan agar anak mampu memahami informasi yang diperoleh melalui media digital dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata. Penelitian Susilowati dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada anak prasekolah meningkat selama pembelajaran berbasis rumah, sehingga diperlukan pengawasan terhadap durasi penggunaan dan aktivitas digital yang dilakukan agar tetap mendukung kebutuhan perkembangan anak.

Berdasarkan kajian tersebut, penggunaan aplikasi edukasi pada anak usia dini perlu dianalisis dengan mempertimbangkan aspek screen time dan prinsip penggunaan media digital yang sehat. Analisis terhadap aplikasi Secil Pembelajaran Anak Usia Dini tidak hanya melihat keberadaan fitur pembelajaran, tetapi juga mengkaji kesesuaian aktivitas digital yang tersedia dengan kebutuhan perkembangan anak. Aspek durasi penggunaan, kualitas konten, bentuk interaksi, dan dukungan terhadap kemampuan kognitif serta psikomotorik menjadi bagian penting dalam menilai kelayakan aplikasi edukasi sebagai media pembelajaran anak usia dini.

3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

a. Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Perkembangan kognitif merupakan proses bertambahnya kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, serta memecahkan masalah sederhana yang ditemui dalam kehidupan sehari-

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

hari. Pada usia 4-6 tahun, anak mulai menunjukkan kemampuan mengenali simbol, mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu, serta memahami hubungan sederhana antara sebab dan akibat. Kemampuan tersebut berkembang melalui interaksi anak dengan lingkungan fisik maupun sosial yang berada di sekitarnya. Pengalaman belajar yang diberikan secara langsung berperan penting dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak pada tahap ini (Piaget, 1952).

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 4-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Tahap ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan representasional yang memungkinkan anak menggunakan simbol untuk mewakili objek atau peristiwa tertentu. Anak mulai memahami gambar, warna, huruf, dan angka sebagai simbol yang memiliki makna tertentu. Kemampuan tersebut menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran awal yang banyak ditemukan pada aplikasi pembelajaran digital anak usia dini (Piaget, 1952).

Kemampuan memori anak usia 4-6 Tahun juga mengalami perkembangan yang cukup pesat. Anak mulai mampu mengingat pengalaman yang pernah dialami, mengenali objek yang sering ditemui, serta mengikuti instruksi sederhana yang diberikan oleh orang dewasa. Perkembangan memori kerja membantu anak menyimpan dan mengolah informasi dalam waktu singkat ketika menyelesaikan aktivitas tertentu. Kemampuan ini berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam mengikuti

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

berbagai kegiatan pembelajaran yang memerlukan perhatian dan konsentrasi sederhana (Carretti dkk., 2022).

Anak usia 4-6 Tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Mereka sering mengajukan pertanyaan, melakukan eksplorasi terhadap benda yang ditemukan, serta mencoba berbagai aktivitas baru untuk memahami dunia di sekelilingnya. Keingintahuan tersebut menjadi salah satu karakteristik penting yang perlu difasilitasi melalui kegiatan belajar yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Media pembelajaran digital yang menyediakan unsur eksplorasi dan interaktivitas dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar anak pada usia ini (Vygotsky, 1978).

Kemampuan pemecahan masalah sederhana mulai berkembang pada usia 4-6 Tahun. Anak dapat mencoba berbagai cara untuk mencapai tujuan tertentu, seperti menyusun balok, mencocokkan bentuk, atau menyelesaikan permainan sederhana. Proses mencoba dan memperbaiki kesalahan merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif yang membantu anak membangun pemahaman baru. Aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menemukan solusi secara mandiri dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir tersebut (Vygotsky, 1978).

b. Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun

Perkembangan bahasa pada anak usia 4-6 tahun ditandai dengan meningkatnya kemampuan memahami dan menggunakan kosakata dalam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

komunikasi sehari-hari. Anak mulai mampu menyusun kalimat yang lebih panjang dibandingkan tahap sebelumnya serta menggunakan bahasa untuk mengungkapkan kebutuhan, keinginan, maupun perasaannya. Kemampuan berbahasa berkembang melalui interaksi yang intensif dengan orang tua, anggota keluarga, dan lingkungan sosial di sekitar anak. Semakin banyak kesempatan berkomunikasi yang diperoleh anak, semakin cepat perkembangan kemampuan bahasanya (Owens, 2020).

Pada usia ini, jumlah kosakata yang dimiliki anak meningkat secara signifikan. Anak mampu mengenali berbagai nama benda, warna, hewan, anggota tubuh, serta berbagai istilah yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan kosakata membantu anak memahami instruksi yang lebih kompleks dan berpartisipasi dalam percakapan sederhana dengan orang lain. Perkembangan tersebut menjadi landasan penting bagi kesiapan anak memasuki tahap pembelajaran berikutnya (Owens, 2020).

Kemampuan berbicara anak usia 4-6 tahun juga semakin jelas dan mudah dipahami oleh orang lain. Anak mulai mampu menyampaikan cerita sederhana mengenai pengalaman yang dialaminya, meskipun urutan informasi yang diberikan belum selalu sistematis. Kemampuan bercerita menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek berpikir simbolik dan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi. Aktivitas mendengarkan cerita, bernyanyi, dan bermain peran dapat membantu memperkaya kemampuan bahasa anak pada tahap ini (Papalia & Martorell, 2021).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Media pembelajaran digital yang dirancang untuk anak usia dini sering memanfaatkan unsur audio dan visual untuk mendukung perkembangan bahasa. Penggunaan suara, lagu, animasi, dan narasi dapat membantu anak mengenali kosakata baru serta memahami pengucapan yang benar. Penyajian materi yang menarik dapat meningkatkan perhatian anak sehingga proses pemerolehan bahasa berlangsung lebih efektif. Penggunaan media digital yang disertai pendampingan orang tua memberikan peluang yang lebih besar untuk mengembangkan kemampuan komunikasi anak (Satriana dkk., 2022).

c. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun

Perkembangan motorik kasar berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot besar dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. Pada usia 4-6 tahun, anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berlari, melompat, memanjat, menendang bola, dan menjaga keseimbangan tubuh. Kemampuan tersebut berkembang seiring bertambahnya kematangan sistem saraf dan koordinasi gerak tubuh. Aktivitas fisik yang dilakukan secara rutin memberikan kontribusi terhadap perkembangan motorik kasar anak secara optimal (Damayanti & Nasrul, 2020).

Koordinasi gerakan tubuh pada anak usia 4-6 tahun menjadi semakin baik dibandingkan tahap sebelumnya. Anak mampu melakukan gerakan yang melibatkan kombinasi berbagai bagian tubuh secara lebih terarah dan terkontrol. Kemampuan ini memungkinkan anak berpartisipasi dalam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

permainan yang membutuhkan aktivitas fisik sederhana. Penguasaan motorik kasar yang baik berpengaruh terhadap kemandirian anak dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari (Papalia & Martorell, 2021).

Aktivitas bermain memiliki peran penting dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini. Melalui permainan, anak memperoleh kesempatan untuk melatih keseimbangan, kekuatan otot, kelincahan, dan koordinasi tubuh. Lingkungan yang aman dan mendukung eksplorasi fisik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motoriknya secara optimal. Penggunaan media digital perlu diseimbangkan dengan aktivitas fisik agar perkembangan motorik kasar anak tetap terstimulasi dengan baik (Damayanti & Nasrul, 2020).

d. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun

Perkembangan motorik halus berkaitan dengan kemampuan mengendalikan otot-otot kecil yang melibatkan koordinasi antara tangan dan mata. Pada Usia 4-6 Tahun, anak mulai mampu memegang pensil dengan lebih baik, menyusun balok, membuka dan menutup benda sederhana, serta melakukan aktivitas menggambar dengan kontrol yang semakin meningkat. Kemampuan tersebut berkembang melalui latihan dan pengalaman yang dilakukan secara berulang dalam kehidupan sehari-hari (Damayanti & Nasrul, 2020).

Kemampuan koordinasi mata dan tangan menjadi salah satu indikator penting perkembangan motorik halus pada usia ini. Anak mulai mampu mencocokkan bentuk, menyusun *puzzle* sederhana, serta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

melakukan aktivitas yang memerlukan ketelitian. Aktivitas tersebut membantu meningkatkan kontrol gerakan tangan sekaligus mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak. Stimulasi yang diberikan secara konsisten dapat mempercepat perkembangan keterampilan motorik halus sesuai tahap usianya (Papalia & Martorell, 2021).

Media pembelajaran digital tertentu dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan motorik halus anak melalui aktivitas menyentuh layar, memilih objek, mencocokkan gambar, atau menggambar digital sederhana. Interaksi tersebut melibatkan koordinasi antara mata dan tangan yang menjadi bagian penting dalam perkembangan keterampilan motorik halus. Penggunaan media digital yang sesuai usia dan dilakukan dalam durasi yang wajar dapat menjadi salah satu alternatif stimulasi yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Jumiati dkk., 2022).

Karakteristik perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik anak usia 4-6 tahun menunjukkan bahwa mereka membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran digital yang dirancang sesuai tahap perkembangan dapat membantu memberikan stimulasi yang mendukung berbagai aspek perkembangan tersebut. Pemanfaatan media digital tetap memerlukan pengawasan dan pendampingan orang tua agar manfaat edukatif yang diperoleh anak dapat berlangsung secara optimal serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Windiastuti dkk., 2024).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

G. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan aplikasi pembelajaran sebagai salah satu media belajar bagi anak usia dini. Berbagai aplikasi edukasi menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital dengan memadukan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif. Salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran bagi anak usia dini adalah Aplikasi Secil Pelajaran Anak Usia Dini yang tersedia pada *Google Play Store* . Aplikasi tersebut memuat berbagai materi dan permainan edukatif, seperti pengenalan huruf, angka, kegiatan menghitung, mencocokkan bentuk, dan mengeja kata yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi pembelajaran kepada anak.

Penggunaan aplikasi pembelajaran digital pada anak usia dini perlu memperhatikan kesesuaian antara aktivitas yang disediakan dengan karakteristik perkembangan anak. Pada tahap usia dini, anak mengalami perkembangan kemampuan berpikir simbolik, mengenali bentuk dan pola, mengingat informasi sederhana, serta memecahkan masalah melalui aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran tidak hanya perlu memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga perlu menyediakan aktivitas yang mampu memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak melalui pengalaman belajar yang sederhana, interaktif, dan sesuai dengan kemampuan anak.

Selain perkembangan kognitif secara umum, kemampuan membaca awal dan pengenalan huruf menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan dalam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

konten aplikasi pembelajaran anak usia dini. Aktivitas seperti mengenali bentuk dan bunyi huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, menyusun huruf, serta mengeja kata sederhana dapat memberikan pengalaman awal bagi anak dalam mengenal simbol-simbol bahasa. Dengan demikian, fitur permainan dalam aplikasi perlu dianalisis untuk mengetahui bentuk aktivitas pembelajaran yang tersedia serta bagaimana aktivitas tersebut dapat mendukung kemampuan membaca dan pengenalan huruf pada anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut, analisis terhadap Aplikasi Secil dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis isi (*content analysis*) terhadap konten dan aktivitas pembelajaran yang terdapat di dalam aplikasi. Analisis diarahkan pada bentuk aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, fitur permainan yang mendukung kemampuan membaca dan pengenalan huruf, serta kesesuaian konten dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini. Dokumentasi fitur dan konten aplikasi digunakan sebagai sumber data utama, sedangkan ulasan pengguna pada *Google Play Store* digunakan sebagai data pendukung untuk memberikan informasi tambahan mengenai penggunaan aplikasi. Melalui analisis tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang sistematis mengenai potensi dan kesesuaian Aplikasi Secil sebagai media pembelajaran digital bagi anak usia dini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis aplikasi Secil Pelajaran Anak Usia Dini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut merupakan media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif untuk mendukung proses pengenalan konsep dasar pada anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis data pada bab iv, penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Secil memiliki beragam fitur pembelajaran yang memuat aktivitas stimulasi perkembangan kognitif anak. Berdasarkan hasil observasi, aplikasi memiliki 44 menu yang terdiri atas 28 konten Area Belajar dan 16 jenis Area Bermain. Penelitian ini memusatkan analisis pada tiga area, yaitu Area Huruf, Area Angka, serta Area Warna dan Bentuk karena ketiganya memiliki keterkaitan paling kuat dengan indikator perkembangan kognitif yang digunakan dalam penelitian. Area Huruf memuat pengenalan huruf kapital dan kecil, eksplorasi alfabet, asosiasi huruf dengan objek konkret, serta tracing huruf. Area Angka mencakup pengenalan simbol bilangan, eksplorasi angka 1–10, asosiasi angka dengan kuantitas benda, serta tracing angka. Area Warna dan Bentuk menyediakan aktivitas pengenalan warna dan bentuk geometri, asosiasi bentuk dengan objek konkret, serta permainan mencocokkan atribut warna dan bentuk.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2. Fitur-fitur yang dianalisis mengandung muatan perkembangan kognitif yang terlihat melalui aktivitas mengenali dan membedakan simbol, menghubungkan simbol dengan objek konkret, mengenali konsep bilangan dan kuantitas, membandingkan karakteristik objek, mengklasifikasikan dan mencocokkan objek, mengingat informasi sederhana, serta menyelesaikan masalah sederhana. Area Huruf memberikan muatan kognitif terutama melalui pengenalan dan diskriminasi simbol serta hubungan huruf dengan objek. Area Angka memberikan muatan kognitif melalui pengenalan lambang bilangan dan hubungan simbol numerik dengan jumlah benda. Muatan kognitif pada Area Warna dan Bentuk terlihat melalui identifikasi, diskriminasi visual, asosiasi, klasifikasi, pencocokan, dan pengambilan keputusan sederhana. Permainan mencocokkan warna dan bentuk memiliki tuntutan kognitif yang lebih aktif karena pengguna harus mengamati beberapa pilihan, membandingkan atribut, menentukan objek yang sesuai, kemudian memberikan respons melalui aktivitas drag and drop.
3. Selain unsur kognitif sebagai fokus utama, fitur Secil juga mengandung unsur bahasa, motorik halus, seni/visual, dan sosial-emosional sebagai unsur pendukung. Unsur bahasa terlihat melalui pelafalan huruf, angka, warna, bentuk, dan pengenalan kosakata melalui voiceover. Unsur motorik halus muncul melalui aktivitas tapping, drag and drop, dan tracing yang melibatkan koordinasi mata dan gerakan jari. Unsur seni dan visual terlihat melalui penggunaan warna, bentuk, ilustrasi, karakter kartun, dan variasi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

tampilan yang mendukung proses diskriminasi visual. Unsur sosial-emosional ditemukan secara terbatas melalui respons benar-salah, efek suara, bintang penghargaan, dan apresiasi verbal seperti “Pintar!” atau “Hebat!”. Keberadaan unsur-unsur tersebut menunjukkan bahwa aktivitas dalam aplikasi bersifat terintegrasi, tetapi unsur kognitif tetap menjadi aspek utama yang dianalisis dalam penelitian ini.

4. Aplikasi Secil memiliki sejumlah kelebihan sebagai media pendukung stimulasi kognitif, tetapi juga mempunyai keterbatasan. Kelebihannya terlihat pada kombinasi simbol, gambar, teks, audio, warna, dan aktivitas sentuh; penyajian konsep abstrak yang dihubungkan dengan representasi objek konkret; adanya aktivitas klasifikasi dan pencocokan; serta pemberian umpan balik langsung terhadap tindakan pengguna. Beberapa fitur juga menyajikan tahapan dari pengenalan menuju aktivitas yang lebih interaktif. Kekurangannya adalah sebagian aktivitas masih bersifat pasif-reseptif dan didominasi kegiatan melihat, mendengarkan, atau memilih. Tingkat tantangan kognitif juga belum merata karena tidak semua fitur menyediakan aktivitas pemecahan masalah atau eksplorasi yang lebih kompleks. Beberapa konten memerlukan proses pengunduhan atau layanan berlangganan, sedangkan pengalaman yang diberikan tetap terbatas pada lingkungan digital sehingga tidak dapat menggantikan eksplorasi konkret, aktivitas fisik, dan interaksi langsung anak dengan lingkungan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

5. Secara keseluruhan, Aplikasi Secil memiliki konten yang berpotensi digunakan sebagai media pendukung stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, terutama pada kemampuan mengenali simbol, menghubungkan representasi, memahami konsep bilangan dan kuantitas, melakukan diskriminasi visual, mengklasifikasikan objek, serta menyelesaikan tugas sederhana. Potensi tersebut perlu dipahami sesuai batas penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis konten terhadap fitur aplikasi dan tidak melakukan pengukuran kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Hasil penelitian ini tidak menyimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Secil terbukti meningkatkan perkembangan kognitif anak, tetapi menunjukkan bahwa fitur-fitur yang dianalisis mengandung aktivitas yang berpotensi memberikan stimulasi terhadap kemampuan kognitif. Pemanfaatannya tetap perlu disertai pendampingan orang dewasa serta diseimbangkan dengan permainan, aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pengalaman belajar konkret.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait.

1. Bagi Orang Tua

   Orang tua disarankan untuk mendampingi anak selama menggunakan aplikasi edukasi seperti Secil Pelajaran Anak Usia Dini. Pendampingan diperlukan agar penggunaan aplikasi tidak hanya menjadi aktivitas bermain dengan perangkat digital, tetapi dapat diarahkan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

sebagai kegiatan belajar yang memiliki tujuan tertentu. Orang tua dapat membantu menjelaskan materi, menghubungkan aktivitas dalam aplikasi dengan pengalaman nyata, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas belajar di luar penggunaan *gadget*.

Orang tua juga perlu memperhatikan durasi penggunaan aplikasi dengan menyesuaikan batas waktu layar (*screen time*) berdasarkan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Penggunaan aplikasi edukasi sebaiknya dilakukan secara seimbang dengan aktivitas lain seperti bermain fisik, membaca buku, berkomunikasi, dan melakukan eksplorasi lingkungan secara langsung.

2. Bagi Pengembang Aplikasi Secil

Pengembang aplikasi Secil disarankan untuk terus meningkatkan kualitas konten pembelajaran dengan mempertimbangkan prinsip perkembangan anak usia dini. Pengembangan fitur dapat diarahkan pada peningkatan aktivitas yang tidak hanya melatih kemampuan mengenali simbol, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, pemecahan masalah sederhana, dan aktivitas kreatif.

Pengembang juga dapat mempertimbangkan penyempurnaan aspek teknis aplikasi berdasarkan masukan pengguna, seperti peningkatan stabilitas aplikasi, pengurangan gangguan penggunaan, serta pengembangan fitur yang lebih variatif. Penambahan fitur pendamping bagi orang tua, seperti informasi mengenai tujuan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

pembelajaran, rekomendasi durasi penggunaan, dan panduan aktivitas setelah bermain aplikasi dapat menjadi pengembangan yang mendukung penggunaan aplikasi secara lebih optimal.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai aplikasi edukasi anak usia dini dengan menggunakan pendekatan yang lebih luas, seperti penelitian terhadap pengalaman pengguna, efektivitas aplikasi terhadap kemampuan tertentu pada anak, atau perbandingan beberapa aplikasi edukasi digital lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat melibatkan observasi langsung terhadap penggunaan aplikasi oleh anak dengan tetap memperhatikan aspek etika penelitian anak usia dini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, N., & Susanto, R. (2017). Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Vol. 2, No. 1, Pp. 44-48).

Ahdiyanti, I., & Waluyati, I. (2021). Persesepsi Orang Tua Murid Terhadap Pembelajaran Online Pasca Pandemi Di Sdn Roi Desa Roi Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima. Edu Sociata (*Jurnal Pendidikan Sosiologi*), 4(1), 49-56.

Aisyah, A., Salehudin, M., Yatun, S., Komariah, D. L., Aminda, N. E. R., Hidayati, P., ... & Yani, Y. (2021). Persepsi Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. Pedagogi: *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 60-75.

Aisyah, N. (2021). Persepsi Orang Tua Siswa Di Desa Bulumario Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Negeri 1 Sipirok (Doctoral Dissertation, Iain Padangsidimpuan).

Alotaibi, M. S. (2024). *Game-Based Learning In Early Childhood Education: A Systematic Review And Meta-Analysis. Frontiers In Psychology*, 15, 1307881. Https://Doi.Org/10.3389/Fpsyg.2024.1307881

Alotaibi, M. S. (2024). *Game-Based Learning In Early Childhood Education: A Systematic Review And Meta-Analysis. Frontiers In Psychology*, 15, 1307881. Https://Doi.Org/10.3389/Fpsyg.2024.1307881.

Arumugam, C. T., Said, M. A., & Nik Farid, N. D. (2021). *Screen-Based Media And Young Children: Review And Recommendations. Malaysian Family Physician*, 16(2), 7–13. Https://Doi.Org/10.51866/Rv1143

Brooks, J. B. (2021). The Process Of Parenting (10th Ed.). New York: Mcgraw-Hill Education.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Byrne, R., Terranova, C. O., & Trost, S. G. (2021). *Measurement Of Screen Time Among Young Children Aged 0–6 Years: A Systematic Review. Obesity Reviews*, 22(8), E13260. Https://Doi.Org/10.1111/Obr.13260

Cabell, S. Q., Gerde, H. K., Hwang, H., Bowles, R. P., & Malone, M. (2021). *Teacher-Child Interactions That Promote Preschoolers' Language And Literacy Development. Early Childhood Research Quarterly,* 54, 28–40. Https://Doi.Org/10.1016/J.Ecresq.2020.08.005

Carretti, B., Giofrè, D., Toffalini, E., Cornoldi, C., & Mammarella, I. C. (2022). *Structure Of Working Memory In Children From 3 To 8 Years Old*. *Journal Of Intelligence*,10(4), 1-18. Https://Doi.Org/10.3390/Jintelligence10040094

Council On Communications And Media. (2016). *Media And Young Minds. Pediatrics*, 138(5), E20162591. Https://Doi.Org/10.1542/Peds.2016-2591

Creswell, John W., & Creswell, J. David. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (6th Ed.). Thousand Oaks, Ca: Sage Publications.

Damayanti, E., & Nasrul, M. A. (2020). Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 4 Tahun Ke Atas (Anak Usia Dini). As-Sibyan: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 67-80.

Fadhillah, T., & Zulfahmi, J. (2025). Persepsi Orang Tua Siswa Terhadap Pelaksanaan Kelas Digital Di Mtss Harapan Bangsa. Arini: *Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 2(2), 279-303.

Farhani, F., Prasetyawan, A., & Widyartono, D. (2022). Persepsi Orang Tua Terhadap Aplikasi Let's Read Digital Library. Bibliotika J Kaji Perpust Dan Inf, 6(1), 108.

Gerde, H. K., Bingham, G. E., & Wasik, B. A. (2022). *Using Digital Tools To Support Early Literacy Development In Young Children. Early Childhood Education Journal*, 50, 763–775. Https://Doi.Org/10.1007/S10643-021-01204-6

Griffith, S. F., Hagan, M. B., Heymann, P., Heflin, B. H., & Bagner, D. M. (2021). *Apps As Learning Tools: A Systematic Review Of Educational Apps For*

Young Children. Early Childhood Research Quarterly, 55, 1–12. Https://Doi.Org/10.1016/J.Ecresq.2020.10.002

Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2050-2056. Https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V5i6.630

Kotler, P., & Keller, K. L. (2022). Marketing Management (16th Ed.). Harlow: Pearson Education.

Kucirkova, N. (2021). *Children's Reading With Digital Technologies: A Review Of Opportunities And Challenges. Educational Research Review*, 33, 100390. Https://Doi.Org/10.1016/J.Edurev.2021.100390

Kushwaha, A. K., Kar, A. K., & Dwivedi, Y. K. (2021). *Applications Of Sentiment Analysis In Mobile Application Reviews: A Systematic Literature Review*. International Journal Of Information Management Data Insights, 1(2), 100056. Https://Doi.Org/10.1016/J.Jjimei.2021.100056

Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting For A Digital Future: How Hopes And Fears About Technology Shape Children's Lives*. Oxford: Oxford University Press.

Luo, J., Liang, H., & Zhang, Y. (2021). *Content analysis In Digital Media Research: Methodological Approaches And Applications*. Journal Of Information Science, 47(6), 745–758. Https://Doi.Org/10.1177/0165551520964814

Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D. (2024). *Early Childhood Screen Use Contexts And Cognitive And Psychosocial Outcomes: A Systematic Review And Meta-Analysis. Jama Pediatrics*, 178(10), 1017–1026. Https://Doi.Org/10.1001/Jamapediatrics.2024.2620

Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

(2024). *Early Childhood Screen Use Contexts And Cognitive And Psychosocial Outcomes: A Systematic Review And Meta-Analysis. Jama Pediatrics,* 178(10), 1017–1026. Https://Doi.Org/10.1001/Jamapediatrics.2024.2620.

Meyer, M., Zosh, J. M., & Moser, A. (2021). *How Educational Apps Support Learning In Early Childhood: Design Principles And Research Perspectives. Frontiers In Psychology,* 12, 693495. Https://Doi.Org/10.3389/Fpsyg.2021.693495

Miles, Matthew B., Huberman, A. Michael, & Saldaña, Johnny. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd Ed.). Thousand Oaks, Ca: Sage Publications.

Moleong, Lexy J. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.

Morrison, G. S. (2020). *Early Childhood Education Today* (14th Ed.). Boston: Pearson.

Moser, A., & Korstjens, I. (2022). *Series: Practical Guidance To Qualitative Research. Part 1*: Introduction. European Journal Of General Practice, 28(1), 67–71. Https://Doi.Org/10.1080/13814788.2022.2056689

Neumann, M. M. (2020). *Using Digital Technologies To Support Early Literacy Development. Australasian Journal Of Early Childhood*, 45(1), 37–50. Https://Doi.Org/10.1177/1836939119898482

Nielsen, J. (2020). *Usability Engineering. Burlington: Morgan Kaufmann*.

Nikken, P., & Schols, M. (2015). *How And Why Parents Guide The Media Use Of Young Children. Journal Of Child And Family Studies*, 24(11), 3423-3435. Https://Doi.Org/10.1007/S10826-015-0144-4

Owens, R. E. (2020). *Language Development: An Introduction* (10th Ed.). New York: Pearson.

Pancarya, G., Widiana, I. N. W., & Supartha, I. N. (2023). Analisis Pengaruh Sarana Prasarana, Proses Pembelajaran Dan Persepsi Orang Tua Siswa Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Tingkat

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Sekolah Dasar Di Kota Denpasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 1(3), 251-260.

Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2021). *Teaching Mathematics With Mobile Applications In Early Childhood Education. Education And Information Technologies*, 26, 345–372. Https://Doi.Org/10.1007/S10639-020-10234-1

Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). *Experience Human Development (15th Ed.). New York:* Mcgraw-Hill Education.

Piaget, J. (1952). *The Origins Of Intelligence In Children. New York*: International Universities Press.

Ponti, M. (2023). *Screen Time And Preschool Children: Promoting Health And Development In A Digital World. Paediatrics & Child Health*, 28(3), 184–192. Https://Doi.Org/10.1093/Pch/Pxac125

Radesky, J., Chassiakos, Y. R., Ameenuddin, N., & Navsaria, D. (2020). *Digital Media And Young Children's Health. Pediatrics*, 145(1), E20193478. Https://Doi.Org/10.1542/Peds.2019-3478

Rinaldi, C., Khamid, A., Amalia, K., & Haq, M. S. (2025). Analisis Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Platform Digital Dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Indonesia Riyadh. Inovasi Pembangunan: *Jurnal Kelitbangan*, 13(1).

Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2022*). Organizational Behavior* (19th Ed.). Harlow: Pearson.

Sahal, E. H. (2026). Persepsi Guru Paud Terhadap Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran: Tinjauan Dari Perspektif Psikologi Perkembangan. *Journal Of Golden Generation Education*, 2(1), 248-260.

Saldaña, Johnny. (2021). *The Coding Manual For Qualitative Researchers* (4th Ed.). London: Sage Publications.

Saputra, R. (2025). Persepsi Orang Tua Siswa Terhadap Kualitas Pelayanan Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Mts Annajah Jakarta. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial*, 2(2), 24-34.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Satriana, M., Putra, I. K. A., & Kurniawati, L. (2022). Media Pembelajaran Digital Dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 421-430. Https://Doi.Org/10.23887/Paud.V10i3.51579

Stahl, N. A., & King, J. R. (2020). *Expanding Approaches For Research: Understanding And Using Triangulation. Journal Of Developmental Education,* 43(1), 26–29. Https://Files.Eric.Ed.Gov/Fulltext/Ej1258735.Pdf

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Susilowati, I. H., Nugraha, S., Alimoeso, S., & Hasiholan, B. P. (2021). *Screen Time For Preschool Children: Learning From Home During The Covid-19 Pandemic.* Sage Open Medicine, 9, 1–8. Https://Doi.Org/10.1177/2333794x211017836

Swider-Cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). *Young Children And Screen-Based Media: The Impact On Cognitive And Socioemotional Development And The Importance Of Parental Mediation. Cognitive Development,* 66, 101319. Https://Doi.Org/10.1016/J.Cogdev.2023.101319

Thufailah, N., Zakiyyah, D. N., Wahyuni, R. S., & Fidrayani, F. (2024). Meta Analisis Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Khirani: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 164-174.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes. Cambridge, Ma: Harvard University Press.

Wang, J., Liu, R. D., Ding, Y., Hong, W., & Liu, J. (2024). *How Parental Mediation And Parental Phubbing Affect Preschool Children's Screen Media Use. Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking,* 27(3), 180-188.

Wang, X., Huo, Y., & Li, Y. (2022). *Digital Learning Activities And Cognitive Development Among Young Children: A Systematic Review. Computers & Education*, 182, 104462. Https://Doi.Org/10.1016/J.Compedu.2022.104462

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

White, M. D., & Marsh, E. E. (2020). *Content analysis: A Flexible Methodology. Library Trends*, 69(2), 327–343. Https://Doi.Org/10.1353/Lib.2020.0020

Widhiharsanto, I., & Akkas, M. (2023). Panduan Guru: Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, Dan Seni Paud (Edisi Revisi). Pusat Perbukuan

Windiastuti, E., Isnaini, F. N., & Untariana, A. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Teknologi Dalam Pembelajaran Di Jenjang Paud. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 115-128.

World Health Organization. (2019). *Guidelines On Physical Activity, Sedentary Behaviour And Sleep For Children Under 5 Years Of Age. World Health Organization*. Https://Www.Who.Int/Publications/I/Item/9789241550536

Wulandari, H., & Anissa, F. (2024). Analisis Persepsi Orang Tua Dengan Pengenalan Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(12), 296-303.

Yang, S., Dkk. (2023). *Associations Of Screen Use With Cognitive Development In Early Childhood: The Elfe Birth Cohort. Journal Of Child Psychology And Psychiatry.* Https://Doi.Org/10.1111/Jcpp.13887

Yuliantina, I., Anggriani, F., Anggraeni, A., Maisura, R., Sumule, I. W., & Narpaduhita, D. (2025). Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi: Edisi Revisi 2025. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan.

Zhang, Y., Trussell, R. P., & Gallegos, L. (2022). Digital Media And Early Childhood Literacy Learning: The Role Of Interactive Features. Computers & Education, 184, 104525. Https://Doi.Org/10.1016/J.Compedu.2022.104525

Zosh, J. M., Gaudreau, C., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2022). *Learning Through Play: A Review Of The Evidence. Annual Review Of Developmental Psychology*, 4, 305–329. Https://Doi.Org/10.1146/Annurev-Devpsych-121020-023914

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Pengguna Google	yang terhormat pembuat apl ini, saya baru saja membayar fitur seharga 94 ribu rupiah, tetapi tidak bisa dibuka, katanya pembayaran belum selesai, terapi saldo saya sudah brrkurang dan transaksi berhasil, infonya menunggu pembayaran, ini gimana ya tolong tanggung jawabnya yang buat aplikasi ini	21/02/2026 17:01
Pengguna Google	Padahal udh bgus bgt games.ya tp bnyak yg gk bsa dibuka,dan didownload,,pdahal ankq suka bgt ,,krna yg dibelajrin it2 aj jd sianak bosen...tolong untk appk.y duperbarui lgi dan tolong dibuka semua untk semua mata pembelajarannya jdi ank mudh dan senang untk belajar	08/02/2026 15:47
Pengguna Google	Gak bisa download fitur lainnya , padahal aplikasi nya bagus. Tolong dong di bantu agar bisa download fitur lainnya , kuota penuh tp gak bisa download.. Harus melakukan pembelian 25.000 , tolong iklan munculkan saja bila dg begitu bisa download fitur lainnya.. Karna sangat membantu belajar anak saya. Makasiih.. Ditunggu !!!	29/11/2021 10:17
Pengguna Google	Bagus, keren, bakal jadi cepat bisa si anak nih dalam perkembangannya kalau main yang begini... Saya sih highly recommended, ya. Masih sesuai kok seharga Rp45k IDR biar gak diganggu iklan dan boleh main sepuasnya. Pendidikan harusnya memang tidak mahal, tapi 'ilmunya itu lho yang mahal. N bikin aplikasi emang Anda kira kayak bikin patung, yang sekali jadi? Ya nggak, kan...?? Mikirrr	06/07/2024 12:38
Pengguna Google	Gamenya bagus, apalagi ini berbahasa Indonesia, setidaknya anak paham basicnya sebelum belajar bahasa asingnya. anakku juga jadi lebih mudah hafal huruf lewat game ini. Setelah upgrade juga gambarnya jadi jauh lebih menarik.	16/11/2020 00:53

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Pengguna Google	Aplikasi ini sangat menarik dan bermanfaat untuk mengedukasi anak yg masih jenjang TK/PAUD, menu belajar yg disediakan juga sangat lengkap, ditambah menu bermain yg juga bisa membantu anak dalam proses belajar. Aplikasi recommeded nih buat bunda2 yg punya putra/putri masih tk/paud, ditambah di masa pandemi ini tentunya akan sangat membantu. TOP!	19/08/2020 02:22
Pengguna Google	Bagus sih tapi iklan nya sangat membingungkan anak saya, jadi dia tidak bisa belajar atau bermain sendiri dengan aplikasi ini. Saran tanda tutup iklan jangam berubah2 supaya lebih mudah untuk dia memahami sendiri.	21/11/2023 17:05
Pengguna Google	Aplikasi yang bagus buat belajar dan bermain untuk anak. Dengan 25rb dah bisa olangin iklan yg sering muncul. Dan kalau bisa ditambahkan fitur bisa menghubungkan layar app hp ke smartTV. Moga kedepan ada penambahan fitur tsb.	03/10/2022 04:39
Pengguna Google	Assalamu'alaikum... Apk SoliteKids ini sngt bagus dan cocok bngt buat anak" balita, karena di dalamnya trdapt fitur semua pelajaran lengkap. Semenjak sy instal apk ini, adikku selalu belajar menggunakan apk ini dan Alhamdulillah adikku bisa mengenal huruf, pengurangan, perbandingan, huruf hijaiyah, dari umur 3 thn sampai sekarang 4 thn. Permainan di solitekids ini jg sangat membantu utk daya ingat anak" karena berupa tebak"an huruf dan masih bnyk lg. Ada cerita nusantaranya jg.	18/11/2021 21:28
Pengguna Google	Permainan yg sangat bagus untuk edukasi anak. Tapi mungkin bisa di perbaiki lagi yg bagian belajar menulis. Menulisnya harus perfect tidak kluar garis dll Sy sja kesusahan sering salah apa lgi anak sy. Mungkin lebih d perhatiankn lagi 🙏	01/11/2022 00:14

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Pengguna Google	dari segi mengenal angka,huruf, hijaiyah rekomendasi.. saran untuk para ortu, sebelum kasih ke anak, donlod yang penting, yang game kalo bisa jangan..ketika anak memakai apk, data seluler di off- kan, biar ga ada iklan dan anak tidak perlu donlod sendiri.. Terimakasih admin yang sudah buat apk ini.. ada beberapa yang perlu diperbaiki (layar kadang eror, padahal Penelitian benar)	31/08/2022 12:54

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 2 Hasil Dokumentasi

ISI FITUR APLIKASI SECIL

Tampilan awal masuk aplikasi



Area Bermain



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA







STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Area Bermain





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 3 Penunjukkan Dosen Pembimbing Skripsi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
http://tarbiyah.uin-suka.ac.id. Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Nomor : B-14/Un.02/KP.PIAUD/P.009/20//2026 Yogyakarta, 20 Januari 2026
Lampiran : 1 (satu) jilid proposal
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth:
Dr. Rohinah, M.A
Dosen Prodi PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil rapat pimpinan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 20 Januari 2026 perihal pengajuan Proposal Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Tahun Akademik 2025/2026 setelah proposal tersebut dapat disetujui Fakultas, maka Bapak/Ibu telah ditetapkan sebagai pembimbing Skripsi Saudara:

Nama	: Ummi Uswatun Hasanah
NIM	: 19104030017
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: ANALISIS APLIKASI SECIL PEMBELAJARAN TK DAN PAUD

Demikian agar menjadi maklum dan dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan
Ketua Program Studi PIAUD

Dr. Rohinah, MA
NIP. 198004202011012004

Tembusan dikirim kepada yth :
1. **Ketua Prodi PIAUD**
2. Mahasiswa ybs.
3. Arsip TU

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 4 Seminar Proposal

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Penyelenggaraan Seminar Proposal Mahasiswa

A. Waktu, Tempat dan Status Seminar Proposal:

1. Hari dan Tanggal : Selasa, 30 Juni 2026
2. Pukul : 08.00 s/d 09.00 WIB
3. Tempat : FTK-4-404
4. Status : Utama/Penundaan/Susulan/Mengulang

B. Susunan Tim Seminar Proposal:

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua Sidang	Eko Suhendro, M.Pd.	1.
2.	Penguji I	Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.	2.

C. Identitas Mahasiswa yang diuji:

1. Nama : UMMI USWATUN HASANAH
2. Nomor Induk Mahasiswa : 19104030017
3. Program Studi : S1 - Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Semester : XIII
5. Program : S1
6. Tanda Tangan (Bukti hadir di Sidang Seminar Proposal) :

D. Judul Proposal Tugas Akhir : ANALISIS APLIKASI SECIL PELAJARAN ANAK TK DAN PAUD

E. Pembimbing/Promotor:

1. Eko Suhendro, M.Pd.

F. Keputusan Sidang

1. (Lulus)/Tidak lulus dengan perbaikan
2. Predikat Kelulusan
3. Konsultasi Perbaikan a. _____

b. _____

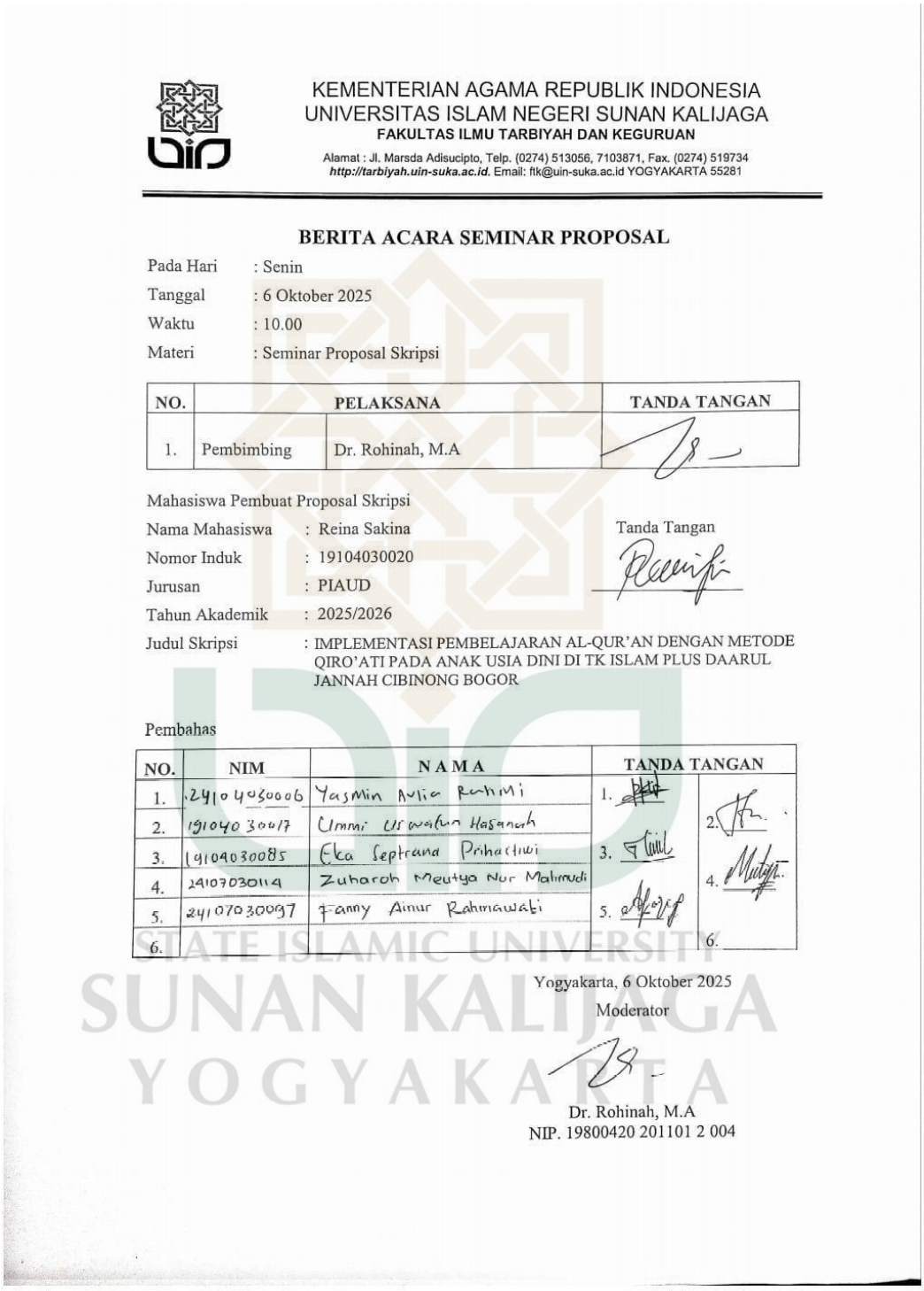
Yogyakarta, 30 Juni 2026
Ketua Sidang/Pembimbing/Promotor,

Eko Suhendro, M.Pd.
NIP. 19891007 201903 1 006

1/1 26/06/2026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 5 Bukti Mengikuti Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, 7103871, Fax. (0274) 519734
http://tarbiyah.uin-suka.ac.id. Email: fik@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada Hari : Senin
Tanggal : 6 Oktober 2025
Waktu : 10.00
Materi : Seminar Proposal Skripsi

NO.	PELAKSANA		TANDA TANGAN
1.	Pembimbing	Dr. Rohinah, M.A	

Mahasiswa Pembuat Proposal Skripsi
Nama Mahasiswa : Reina Sakina
Nomor Induk : 19104030020
Jurusan : PIAUD
Tahun Akademik : 2025/2026
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DENGAN METODE QIRO'ATI PADA ANAK USIA DINI DI TK ISLAM PLUS DAARUL JANNAH CIBINONG BOGOR

Tanda Tangan

Pembahas

NO.	NIM	NAMA	TANDA TANGAN
1.	24104030006	Yasmin Aulia Rahmi	1.
2.	191040 30017	Ummi Uswatun Hasanah	2.
3.	19104030085	Eka Septiana Prihatiwi	3.
4.	24107030114	Zuharoh Meutya Nur Malimudi	4.
5.	24107030097	Fanny Ainur Rahmawati	5.
6.			6.

Yogyakarta, 6 Oktober 2025
Moderator

Dr. Rohinah, M.A
NIP. 19800420 201101 2 004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga **FM-UINSK-BM-06/RO**

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ummi Uswatun Kasanah
Nomor Induk : 19104030017
Judul Skripsi : Analisis Aplikasi Seesil pembelajaran TK dan PAUD
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

No.	Tanggal	Bimbingan ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1.	17/12/2025	1	Bimbingan judul dan proposal	
2.	20/04/2026	2	Bimbingan proposal	
3.	25/06/2026	3	Bimbingan Bab 1-3	
4.	27/06/2026	4	Bimbingan Revisi proposal	
5.	30/06/2026	5	Seminar proposal	
6.	02/07/2026	6	Bimbingan Bab 4	
7.	09/07/2026	7	Bimbingan Bab 5	
8.	17/07/2026	8	Bimbingan Skripsi lengkap	
9.	25/07/2026	9	Cek plagiasi	
10.	30/07/2026	10	Acc Skripsi	

Yogyakarta, 12 Agustus 2026
Yang menyatakan

Ummi Uswatun Hasanah
NIM.19104030017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 7 Sertifikat PBAK

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

PBAK 2019

Sertifikat

No : B-uio1-7/Un.2/R3/PM.03.2/08/2019

Diberikan Kepada :

UMMI USWATUN HASANAH

Sebagai :

Peserta

Dalam kegiatan Pengenalan Budaya Akademik dan Kemahasiswaan (PBAK)
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun akademik 2019/2020 dengan tema
"Melahirkan Generasi Muslim Yang Otentik, Moderat, Inklusif, dan Berakhlaqul Karimah"
Yang dilaksanakan pada 26-28 Agustus 2019.

Yogyakarta, 29 Agustus 2019

Mengetahui,
Wakil Rektor
Bidang Kemahasiswaan & Kerja Sama

Dr. H. Waryono, M.Ag.

Ketua
PBAK UIN Sunan Kalijaga

Dr. H. Shofiyullah Mz., S.Ag., M.Ag.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 8 Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Nomor : B-3462.1/Un.02/DT/PM.03.2/09/2019

Sertifikat

diberikan kepada

Nama : UMMI USWATUN HASANAH
NIM : 19104030017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sebagai Peserta

dan dinyatakan LULUS dalam kegiatan

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Akademik 2019/2020

yang dilaksanakan mulai tanggal 29, 30 Agustus dan 02 September 2019 (24 jam pelajaran)

Yogyakarta, 11 September 2019

a.n. Dekan

Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.

NIP. 19661121 199203 1 002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 9 Sertifikat User Education

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PERPUSTAKAAN

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta, Telp. (0274) 548635, Fax. (0274) 552231
Website: http//www.lib.uin-suka.ac.id, E-mail: lib@uin-suka.ac.id

TÜVRheinland CERTIFIED

Satyfikat

Nomor: Un.02/L1/PM.03.2/3839/2019

diberikan kepada

UMMI USWATUN HASANAH

NIM 19104030017

sebagai

PESERTA AKTIF

dalam kegiatan Pendidikan Pemakai Perpustakaan (*User Education*) pada Tahun 2019/2020
yang diselenggarakan oleh Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta, September 2019
Kepala Perpustakaan,

Dra. Hj. Khabibah, MLIS
NIP. 19681103 199403 2 005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 10 Sertifikat PKTQ



Sertifikat

Nomor: 193 /B-2/PKTQ/XII/2020
Menerangkan bahwa:

Ummi Uswatun Hasanah

telah dinyatakan lulus dalam:

SERTIFIKASI AL-QUR'AN

dengan nilai

88/ B

yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta
dari tanggal 26 September - 12 Desember 2020

Yogyakarta, 11 Desember 2020
Ketua PKTQ
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Nihayatul Falaachii
NIM. 17104010060

a.n Dekan
Wakil Dekan III
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Imam Machali, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 19791011 200912 1 005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 11 Sertifikat TOEIC

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.43.5.6/2026

This is to certify that:

Name : **Ummi Uswatun Hasanah**
Date of Birth : **June 13, 2001**
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **August 12, 2026** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	39
Structure & Written Expression	46
Reading Comprehension	36
Total Score	403

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, August 12, 2026
Director,

Fuad Arif Fudiyartanto, S.Pd. M.Hum., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19720928 199903 1 002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

lampiran 12 Sertifikat IKLA

وزارة الشؤون الدينية
جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية بجوكجاكرتا
مركز التنمية اللغوية

شهادة
اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.43.4.1100/2026

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأنّ

الاسم : Ummi Uswatun Hasanah

تاريخ الميلاد : ١٣ يونيو ٢٠٠١

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٢٤ يوليو ٢٠٢٦, وحصلت على درجة :

فهم المسموع	٤١
التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية	٣٥
فهم المقروء	٢٤
مجموع الدرجات	٣٣٣

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



كجاكرتا, ٢٤ يوليو ٢٠٢٦
المدير

Fuad Arif Fudiyartanto, S.Pd. M.Hum., M.Ed., Ph.D.
رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٩٢٨١٩٩٩٠٣١٠٠٢

lampiran 13 Sertifikat ICT

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data

SERTIFIKAT

Nomor: UIN-02/L3/PP.00.9/.43.1.1/2026

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Ummi Uswatun Hasanah
NIM : 19104030017
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	85	B
2.	Microsoft Excel	30	E
3.	Microsoft Power Point	95	A
4.	Internet	75	B
5.	Total Nilai	71,25	B
Predikat Kelulusan		Memuaskan	

Standar Nilai:

Nilai		Predikat
Angka	Huruf	
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang

Yogyakarta, 20 Juli 2026
Kepala PTIPD

Siti Mutmainah, S.Kom., M.Cs., Ph.D
NIP. 19791204 200604 2 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Dipindai dengan CamScanner

lampiran 14 Sertifikat PLP-KKN Integratif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
http://tarbiyah.uin-suka.ac.id, Email: ftk@uin-suka.ac.id, Yogyakarta 55281

Sertifikat

Nomor : B-1401/Un.02/DT.1/PP.02/12/2022

Diberikan kepada:

Nama	**: UMMI USWATUN HASANAH**
NIM	**: 19104030017**
Program Studi	**: Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Nama DPL	**: Prof. Dr. Sigit Purnama, S.P.I., M.Pd**
Lokasi	**: RA SAhabat Telogowono**

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan Pendidikan - Kuliah Kerja Nyata (PLP-KKN Integratif) pada tanggal 26 Agustus sampai dengan 26 November 2022 dan dinyatakan lulus dengan nilai A.

Yogyakarta, 30 Desember 2022

a.n Wakil Dekan Bidang Akademik
Kepala Laboratorium Pendidikan FITK

Dr. H. Sabarudin, M.Si.
NIP. 19680405 199403 1 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

RIWAYAT HIDUP



A. Data Pribadi

1. Nama : Ummi Uswatun Hasanah
2. NIM : 19104030017
3. Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
4. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Alamat : Jl. Supriyadi, RT.06 RW.03, Sei Beras-Beras, Lubuk Batu Jaya, Indra Giri Hulu, Riau
6. No.HP : 08878-6038-3001
7. Email : ummiuswatunhasanah13@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 005 SUNGAI BERAS-BERAS, LUBUK BATU JAYA (2007-2013)
2. SMP MUHAMMADIYAH 12 PACIRAN (2013-2016)
3. MA AL-ISHLAH PACIRAN (2016-2019)
4. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA (2019-2026)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA