

PEMANFAATAN APLIKASI SCRATCH DALAM MENYAMPAIKAN CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK GMIM BETHEL WINANGUN

DESYE MEYKE MAMONDOL

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi anak usia dini melalui cerita dengan menggunakan aplikasi scracht di TK GMIM Bethel Winangun. Literasi sangat penting untuk perkembangan anak usia dini karena akan mempengaruhi seluruh aspek kehidupan anak selanjutnya. Guru perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran agar anak dapat berkembang secara maksimal dan optimal sesuai dengan tahapan perkembangannya. Berdasarkan observasi awal ditemukan bahwa tingkat perkembangan literasi anak di TK GMIM Bethel Winangun masih rendah. Hal ini yang mendorong penelitian tindakan kelas dilakukan. Model tindakan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Arikunto. Lokasi penelitian di TK GMIM Bethel Winangun Kec. Malalayang, yang dimulai sejak September 2024–Mei 2025. Ada empat tahapan dalam setiap siklusnya yang dilakukan secara berulang yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil analisis dan interpretasi data diperoleh indikasi bahwa sebelum tindakan tingkat literasi anak rata-rata adalah 36,67%, pada siklus I terjadi peningkatan literasi anak dengan rata-rata 55,62%, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,91%. Dari hasil temuan tersebut maka direkomendasikan bahwa sekolah diharapkan dapat mengikut sertakan guru dalam pelatihan untuk mengenal dan mengetahui tentang aplikasi scracht, sehingga dapat memanfaatkan scracht sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar anak dengan memanfaatkan media kreatif untuk menggugah minat anak dalam mengembangkan literasi.

Kata kunci: literasi, scracht, media pembelajaran, cerita

PEMANFAATAN APLIKASI SCRATCH DALAM MENYAMPAIKAN
CERITA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK USIA DINI DI
TAMAN KANAK-KANAK GMIM BETHEL WINANGUN

DESYE MEYKE MAMONDOL

Abstract

This research aims to enhance early childhood literacy through storytelling using the Scratch application at TK GMIM Bethel Winangun. Literacy is crucial for early childhood development as it impacts all aspects of a child's future life. Teachers need to innovate in their teaching methods to ensure children develop maximally and optimally according to their developmental stages. Initial observations revealed that the literacy development level of children at TK GMIM Bethel Winangun was still low. This finding prompted the implementation of this classroom action research. The action model employed was classroom action research (CAR) based on Arikunto's model. The research was conducted at TK GMIM Bethel Winangun, Malalayang District, from September 2024 to May 2025. Each cycle involved four repeating stages: planning, acting, observing, and reflecting. Data was collected through observation, interviews, and documentation. Analysis and interpretation of the data indicated that before the intervention, the average literacy level of the children was 36.67%. In Cycle I, children's literacy increased to an average of 55.62%, and further improved in Cycle II to 87.91%. Based on these findings, it is recommended that schools encourage teachers to participate in training to learn about the Scratch application. This will enable them to utilize Scratch as a teaching method to enhance children's learning experiences by leveraging creative media to stimulate their interest in developing literacy.

Keywords: literacy, Scratch, learning media, storytelling