

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Literasi

Literasi pada awalnya didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk membaca dan menulis dengan tujuan memahami serta menggunakan informasi yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (UNESCO, 2004). Namun, seiring perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, pengertian literasi mengalami perluasan makna. Saat ini, literasi tidak hanya mencakup kemampuan dasar baca-tulis, melainkan juga keterampilan untuk mengakses, mengevaluasi, mengolah, dan menyajikan informasi secara kritis dan efektif dalam berbagai konteks, termasuk di dunia digital. Pranoto dan Suryadi (2020) menegaskan bahwa literasi merupakan pondasi penting dalam perkembangan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis yang mendukung keberhasilan seseorang dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, literasi menjadi dasar yang harus dikembangkan sejak dini agar anak mampu mengembangkan kemampuan komunikasi, pemahaman simbol, dan kecakapan kognitif lainnya.

Literasi digital, sebagai bagian dari literasi modern, semakin mendapat perhatian karena peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu dominan dalam kehidupan masyarakat saat ini. Lestari dan Wahyuni (2022) menjelaskan bahwa literasi digital meliputi kemampuan mengenali, memahami, serta menggunakan teknologi digital secara tepat, aman, dan bertanggung jawab. Literasi digital penting untuk membekali anak-anak dengan keterampilan yang diperlukan agar mampu beradaptasi dengan dunia yang serba digital, sekaligus melindungi mereka dari risiko penyalahgunaan teknologi dan informasi yang tidak layak. Oleh karena itu, pengembangan literasi, baik literasi konvensional maupun digital, menjadi suatu

keharusan dalam proses pendidikan agar anak mampu menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang di era informasi.

Selain itu, literasi juga berperan dalam membentuk karakter dan budaya literasi yang positif di masyarakat, di mana individu tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga mampu menjadi produsen informasi yang berkualitas. Literasi membuka akses untuk memperoleh pengetahuan luas, mendorong kreativitas, serta memperkuat kemampuan problem solving. Dengan demikian, literasi tidak hanya sekadar kemampuan teknis, melainkan juga merupakan kompetensi sosial dan kultural yang berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas (Pranoto & Suryadi, 2020; Lestari & Wahyuni, 2022).

2. Literasi Pendidikan Anak Usia Dini

Literasi dalam pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan dasar anak dalam berkomunikasi, berpikir kritis, dan memahami dunia sekitarnya. Literasi tidak hanya diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan menyimak, berbicara, dan memahami simbol serta makna. Menurut Purnamasari dan Wardani (2021), literasi anak usia dini melibatkan berbagai aktivitas seperti mendengarkan cerita, mengenali huruf, bermain peran, dan berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal. Literasi awal ini penting karena menjadi dasar bagi perkembangan akademik anak di jenjang berikutnya.

Pengenalan literasi secara dini berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya dalam lingkungan yang kaya akan bahasa dan simbol. Oleh karena itu, kegiatan literasi dalam pendidikan anak usia dini harus dikemas secara menyenangkan dan kontekstual

agar sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dalam kajian yang dilakukan oleh Lestari (2020), disebutkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar menjadi strategi efektif dalam mengenalkan literasi kepada anak usia dini, karena melalui metode tersebut anak dapat belajar dengan cara yang alami dan menyenangkan. Selain itu, literasi pada tahap ini juga mencakup kemampuan menyimak, memahami instruksi sederhana, serta mengenali suara huruf dan angka sebagai dasar untuk perkembangan literasi lebih lanjut.

Dalam era digital, pemahaman literasi juga mulai berkembang mencakup aspek digital, seperti mengenal perangkat teknologi, memahami informasi dari media digital, serta berinteraksi secara positif dalam dunia maya. Literasi digital pada anak usia dini tidak berarti mengenalkan teknologi secara bebas, melainkan memberikan pengenalan secara terbimbing dan edukatif dengan pendampingan guru atau orang tua. Hal ini bertujuan agar anak dapat mulai memahami fungsi media digital secara positif. Lestari dan Wahyuni (2022) menegaskan bahwa literasi digital anak usia dini harus diarahkan pada penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran dan eksplorasi yang sehat.

3. Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan memahami dalam penggunaan alat komunikasi digital untuk mencari, menciptakan dan mengevaluasi informasi secara cerdas, bijaksana, akurat, tepat dan legal menurut Haya Aqilla Fadia, dkk, (2023). Oleh karena itu, literasi digital memiliki peran penting dalam proses pembelajaran modern, di mana pendidik dan peserta didik dituntut untuk mengadaptasi metode serta alat pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan menurut Pratiwi Helda, dkk, (2024).

Sedangkan menurut Mahmudi & Ichsan, (2024) literasi digital untuk anak usia dini tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis

untuk mengakses dan menggunakan teknologi, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk mengekspresikan diri serta berpartisipasi dalam media digital. Literasi digital juga perlu ditanamkan sejak dini dengan memberikan pemahaman kepada anak terhadap penggunaan media digital yang bijak dan tepat. Namun saat ini penggunaan literasi digital pada anak masih sangat rendah, hal ini disebabkan media digital yang dijadikan sebagai media hiburan dan pengasuhan orangtua menurut Henki Bayu Seta, dkk,(2024).

4. Indikator Literasi Digital

Menurut Novitasari & Fauziddin (2022) *Konteks PAUD Indonesia* Literasi digital dalam pendidikan anak usia dini mencakup empat kompetensi dasar: mengakses, menyeleksi, dan memahami informasi digital. Untuk mengetahui sejauh mana seseorang memiliki kecakapan literasi digital, diperlukan alat ukur yang tepat dan relevan dengan kemampuan dasar pengguna media digital. Dalam konteks penelitian ini, peneliti mengadopsi tiga kompetensi utama dalam literasi digital, yaitu: mengakses, menyeleksi, dan memahami informasi digital. Ketiga kompetensi ini sejalan dengan indikator literasi digital yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan orang tua anak usia dini dalam menggunakan media digital, khususnya dalam pemanfaatan internet secara efektif, aman, dan bertanggung jawab.

Tabel 2.1
Indikator Literasi Digital Anak Usia Dini (3-4 Tahun)

No	Indikator Literasi Digital	Deskripsi Singkat	Referensi
1.	Penggunaan Perangkat Digital Sederhana	Anak dapat mengenal dan menggunakan perangkat digital seperti tablet atau smartphone dengan bantuan	Wahyuni, T. (2023). Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara
2.	Interaksi dengan Konten Digital Edukatif	Anak dapat berinteraksi dengan aplikasi atau e-book edukatif yang mendukung pengenalan huruf, angka, dan kosakata dasar.	La Hewi, L. A., & Fadhilah, M. N. (2024). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Permainan Menginjak Gambar.

3.	Keterlibatan Orang Tua dalam Penggunaan Media Digital	Anak didampingi oleh orang tua saat menggunakan media digital, seperti membaca bersama atau berdiskusi tentang konten yang ditampilkan.	Handayani, A., Wahyuningsih, S., & Pudyaningtyas, A. R. PARTISIPASI ORANG TUA DALAM PENGENALAN LIERASI DIGITAL ANAK USIA DINI. <i>Early Childhood Education and Development Journal</i> , 6(1), 71-79.
4.	Pemahaman Dasar tentang Keamanan Digital	Anak mulai diajarkan tentang dasar-dasar keamanan digital, seperti tidak berbagi informasi pribadi dan mengenali konten yang sesuai untuk usia mereka.	Aisyah, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Literasi Digital Pada Anak Usia Dini di Indonesia dan Luar Negeri. <i>At-Thufail Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini</i> , 2(1), 11-23.

Tabel 2.2

Program Literasi Digital untuk Anak Usia Dini

No.	Program Literasi Digital	Keterangan	Referensi
1.	Computer Kids	Memperkenalkan anak pada perangkat digital (hardware & software dasar seperti game edukatif, Microsoft Paint, Word). Membekali penggunaan media digital yang bijak sesuai tahap perkembangan	Shofa, M. F. (2023). Pengembangan Literacy Digital Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Computer Kids. <i>Early Childhood Research Journal (ECRJ)</i> , 6(2), 101-110.
2.	TV Sekolah	Media literasi digital berupa TV dengan konten edukatif dan hiburan yang mendukung proses pembelajaran terutama saat pandemi.	Yunita, Y., & Watini, S. (2022). Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini melalui TV Sekolah. <i>JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan</i> , 5(7), 2603-2608.
3.	Game – Based Learning	Pembelajaran berbasis permainan yang meningkatkan keterampilan literasi digital, kemampuan memahami informasi visual/audio, berpikir kritis, dan pemecahan masalah	RAHMAN, T. (2024). <i>PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KEAKSARAAN ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA DIGITAL</i>

			<i>BERBASIS GAME EDUKASI</i> (Doctoral dissertation, UNIVERSITA NEGERI JAKARTA).
4.	Integrasi Literasi Digital dalam Kurikulum PAUD	Penyesuaian visi, misi, dan kompetensi guru untuk mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum operasional PAUD.	Anisa, N. (2023). <i>MANAJEMEN PROGRAM LITERASI UNTUK ANAK USIA DINI DI TK ISLAM TERPADU GENERASI MULIA DESA KARANGGINTUNG KECAMATAN SUMBANG KABUPATEN BANYUMAS</i> (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto).
5.	Kolaborasi Guru dan Orang Tua	Melibatkan guru dan orang tua secara aktif untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung perkembangan anak	Awaliana, S., & Ramadhani, R. (2025). Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Analisis Sistematis tentang Dampak dan Strategi Implementasi di Era PostPandemic. <i>Jurnal Euforia</i> , 2(1), 48-57.

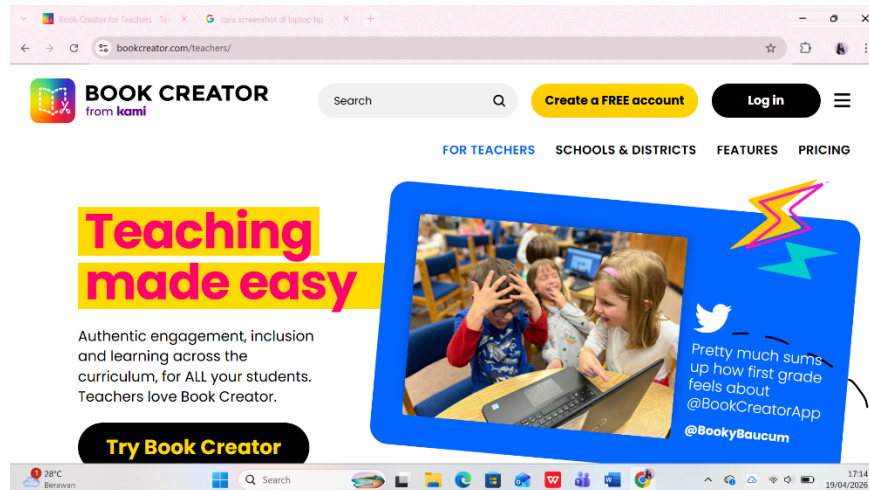
5. Aplikasi Untuk Anak Usia Dini

Secara umum, aplikasi merupakan program perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas tertentu secara lebih efektif dan efisien. Dalam dunia teknologi informasi, aplikasi dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. Aplikasi tidak hanya digunakan untuk kepentingan profesional dan bisnis, tetapi juga telah merambah ke dunia pendidikan sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut Wahyudi dan Wulandari (2020), aplikasi dalam konteks pendidikan merupakan alat bantu digital yang memfasilitasi proses belajar mengajar dan memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran secara dinamis.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, aplikasi dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif. Aplikasi ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak, seperti tampilan yang menarik, navigasi yang sederhana, serta konten yang mendukung aspek kognitif, sosial, dan bahasa anak. Menurut Susilowati dan Fitriyani (2021), aplikasi edukasi untuk anak usia dini bertujuan untuk mempermudah anak dalam memahami konsep pembelajaran dasar melalui permainan edukatif, cerita interaktif, hingga aktivitas digital yang menyenangkan.

Salah satu keunggulan dari penggunaan aplikasi dalam pendidikan anak usia dini adalah kemampuannya untuk menyesuaikan dengan gaya belajar dan tingkat perkembangan anak secara individual. Aplikasi dapat menyediakan variasi aktivitas yang mendukung pembelajaran visual, auditori, maupun kinestetik. Penelitian oleh Sari dan Ramdhani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukatif berbasis mobile mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini karena pendekatannya yang menyenangkan dan interaktif.

6. Aplikasi Book Creator



Gambar 2.1 Aplikasi *Book Creator*

Aplikasi *Book Creator* diciptakan oleh perusahaan Red Jumper pada September 2011, setelah sebelumnya melalui pengembangan prototipe bernama *My Story Book*. Aplikasi ini dibuat oleh Dan Amos dan istrinya, Ally Kennen, terinspirasi dari kebutuhan anak mereka yang memiliki disleksia. Tujuannya adalah menciptakan sebuah aplikasi sederhana namun interaktif yang dapat membantu anak belajar membaca dengan media digital yang menarik.

Setelah peluncuran pertama di App Store untuk iPad, *Book Creator* terus mengalami peningkatan fitur. Pada Oktober 2013, tersedia versi gratis agar guru dapat mencoba aplikasinya. Versi 3.0 dirilis pada April 2014, diikuti perilisan untuk perangkat Android pada Juli 2014. Versi-versi terbaru juga menambah fitur seperti ekspor video, kompatibilitas Material Design, dan dukungan bahasa internasional. *Book Creator* meraih penghargaan sebagai *Best Educational App* pada Bett Awards 2015, serta menjadi aplikasi edukasi nomor satu di lebih dari 90 negara. Pada Maret 2015, aplikasi ini telah digunakan untuk membuat 10 juta ebook, dan kini melampaui 100 juta buku hasil karya siswa dan guru di seluruh dunia.

Aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan oleh pendidik dan siswa, memungkinkan pembuatan buku digital interaktif dengan teks, gambar, audio, dan video tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi. Book Creator digunakan di berbagai konteks pendidikan global, mulai dari storytelling anak usia dini hingga proyek kolaboratif antar siswa dan guru.

Menurut Ayuni, A. P. (2023) Book creator Digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, smartphome, atau tablet. Book creator digital ini tidak sama sekali mengurangi isi dari buku cetak. Melainkan materinya lebih dipersingkat dan dikemas semenarik mungkin. Book creator dipandang sesuai dengan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca. Sehingga seorang guru dapat menyesuaikan dengan situasi yang dapat memberikan dampak positif bagi diriya sendiri maupun peserta didik. Book creator digital ini tidak hanya tentang perkembangan era digital melainkan salah satu gaya baru dalam Book creator digital ini tidak lain bertujuan untuk melestarikan koleksi buku yang dibasiskan melalui bantuan teknologi untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi materi serta untuk menghemat waktu yang digunakan. Karena book creator digital ini sangatlah mudah dibawa. Book creator digital ini tidak hanya tentang perkembangan era digital melainkan salah satu gaya baru dalam menemukan sumber kemudahan untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang.

Penggunaan aplikasi Book Creator dalam pembuatan buku digital dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya anak usia dini. Melalui buku digital yang dibuat menggunakan tampilan Book Creator, ketertarikan siswa dalam belajar bisa lebih

meningkat karena adanya tambahan tambahan video, foto, audio, gambar-gambar, dan fitur-fitur lainnya yang lebih menarik menurut Rini, K. P. S., dkk, (2024).

Penggunaan Book Creator juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini karena aplikasi ini bersifat interaktif dan ramah pengguna. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Book Creator memungkinkan guru untuk merancang aktivitas membaca dan menulis yang sesuai dengan minat dan kemampuan anak. Hal ini memperkuat pengalaman belajar melalui kegiatan bercerita digital (digital storytelling), yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman anak terhadap isi cerita (Salehudin, 2020). Karena fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya, Book Creator menjadi salah satu media digital yang efektif dalam mendorong pengembangan literasi digital sejak usia dini.

1. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Book Creator*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *book craetor* ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Retno, A. J. (2024), yaitu :

- a) Pembuatannya sangat mudah bagi pemula
- b) Dapat digunakan sebagai bahan ajar online maupun tatap muka
- c) Mudah didistribusikan oleh guru kepada peserta didik
- d) Merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk media audio-visual 3.

Sedangkan kelemahan aplikasi *book creator* adalah sebagai berikut:

- a) Aplikasi creator book akan sulit digunakan bagi yang belum atau bahkan tidak ingin mencoba menggunakannya
- b) Memerlukan instalasi aplikasi Epub lithium sebagai awal pemasangan aplikasi.

7. Media Ajar Guru Anak Usia Dini

Media ajar merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh anak. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media ajar menjadi sarana penting untuk menyampaikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media ajar dapat berupa benda nyata, gambar, video, lagu, permainan edukatif, hingga aplikasi digital yang dirancang khusus untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, baik kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun motorik. Guru sebagai fasilitator perlu memilih dan merancang media ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini agar tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif (Lestari, 2021).

Dalam penggunaan media ajar pada anak usia dini, guru juga harus mempertimbangkan prinsip bermain sambil belajar, sehingga media yang digunakan tidak hanya informatif, tetapi juga bersifat eksploratif dan menarik perhatian anak. Penelitian oleh Sari dan Hapsari (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan media ajar yang sesuai dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong perkembangan literasi dasar mereka sejak dini. Oleh karena itu, guru PAUD dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam merancang media ajar agar mampu memberikan stimulasi yang optimal bagi tumbuh kembang anak.

Menurut Resti, dkk, (2024) klasifikasi media pembelajaran berbasis teknologi ada 3, yaitu :

1. Media visual, yaitu media yang dapat dilihat secara visual. Pesan dalam materi pembelajaran visual dapat bersifat verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk teks atau tulisan. Sedangkan pesan nonverbal dapat berupa pesan yang diungkapkan dengan simbol-simbol. Contohnya termasuk foto, ilustrasi, dan poster.

2. Media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang menyajikan unsur audio dan visual secara sekaligus sehingga siswa menerima pesan atau informasi dari gambar visual berupa kata-kata atau gambar yang disertai dengan bunyi bar. Contohnya seperti video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Media audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui suara, baik verbal maupun nonverbal, seperti radio dan speaker.

8. Anak Usia Dini

Menurut Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 menyebutkan bahwa : "Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.

Menurut Putri (Harahap, 2021) Usia dini merupakan masa keemasan (golden age), oleh karena itu pendidikan pada masa ini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, bahasa, sosial emosional dan moral agama pada anak. Pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Berdasarkan penjelasan tersebut, pendidikan pada masa ini sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini perkembangan anak akan sangat pesat dan perlu distimulasi dan mendapatkan rangsangan dari lingkungannya.

Anak usia dini adalah individu yang unik ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat peneliti pahami bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 (sejak lahir) sampai usia 6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, serta pada usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk di stimulasi.

1. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak merupakan pribadi yang istimewa, dimana anak itu unik yang pada dirinya memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan segala keunikannya anak memiliki karakteristik yang ditemui saat masa anak usia dini menurut Ismaniar dan Utoyo, (2020) karakteristik anak ada tiga, yaitu :

1) Anak mudah meniru (fase imitasi)

Pada karakteristik ini anak akan tertarik dan menyentuh benda yang berada di dekatnya menggunakan panca inderanya karena kemampuan daya serap anak usia dini sangat kuat, mereka peka terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Dengan demikian anak akan belajar melalui pengetahuan yang didapatnya dan pengalaman yang dilalui.

2) Konsep anak tentang moral belum kuat

Pada karakteristik ini anak belum memiliki keteguhan tentang sesuatu yang dianggap benar atau salah. Anak belum paham tentang apa yang terbaik dan sebaiknya mereka lakukan atau mereka ucapkan perilaku, ucapan dan tindakan mereka cenderung mudah dipengaruhi dengan situasi dan kondisi serta suasana hati.

3) Anak usia dini senang bermain

Karakteristik ketiga ini sebagian dari hakikat anak, dimana anak senang melakukan aktivitas dengan kegiatan bermain. Anak usia dini belum dapat diajak ke dalam aktivitas serius, anak akan banyak belajar dan paham apabila melalui kegiatan bermain. Dengan hal ini juga anak mendapatkan pengalaman penting yang dilaluinya.

2. Prinsip – prinsip perkembangan anak usia dini

Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Atikah, C. (2023) sebagai berikut :

- 1) Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
- 2) Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
- 3) Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.
- 4) Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
- 5) Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
- 6) Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks social budaya yang majemuk.
- 7) Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, social, dan pengetahuan yang diperolehnya.
- 8) Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik 78 Nurasyiah, Atikah. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- 9) Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
- 10) Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan

yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.

- 11) Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.