



Pengaruh Literasi digital dan Multimedia Edutainment terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Awal di TK Guidance for Kids School

Yunita

Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: yunita.ferdiyanto@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-12 Revised: 2023-04-10 Published: 2023-05-01 Keywords: <i>Digital Literacy; Multimedia Edutainment; Early Reading; Writing.</i>	The use of digital media is very common in society, including among early childhood. The benefits and effects of using digital media are determined by the skills and commitment of users to select and sort the data they see and need. This commitment is expected to decrease the negative impact of using digital media. With the widespread use of digital media during the pandemic, this situation will not stop even when the pandemic is over. Therefore, the government launched the National Digital Literacy Movement under the Ministry of Communication and Information (Menkoinfo) of the Republic of Indonesia to provide education for the public to be clever in using digital media. At this time, the author is researching about how to build digital literacy using multimedia edutainment as a literacy medium. The research was conducted using a conceptual method which is a qualitative research including data collection techniques namely observation, question and answer, and documentation. Introduction of Digital Literacy to children by using multimedia edutainment makes children interested so they will enjoy learning to read and write. If children carry out activities happily, the results achieved will be optimal.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-12 Direvisi: 2023-04-10 Dipublikasi: 2023-05-01 Kata kunci: <i>Literasi Digital; Multimedia Edutainment; Membaca; Menulis Awal.</i>	Pemanfaatan media digital sudah sangat umum di masyarakat, termasuk di kalangan anak usia dini. Manfaat dan pengaruh dari penggunaan media digital ditentukan oleh keterampilan dan komitmen dari pengguna untuk memilih dan memilah data yang mereka lihat dan butuhkan. Kemampuan tersebut diharapkan dapat mengurangi dampak buruk dalam penggunaan media digital. Dengan terbukanya penggunaan media digital secara luas di masa pandemi, maka keadaan ini tentu saja tidak akan berhenti walaupun pandemi sudah berakhir. Oleh sebab itu pemerintah mencanangkan Gerakan Nasional Literasi Digital dibawah Kementrian Komunikasi dan Informatika (Menkoinfo) republik Indonesia guna memberikan edukasi kepada masyarakat agar cerdas dalam penggunaan media digital. Pada saat ini penulis meneliti tentang bagaimana membangun literasi digital dengan menggunakan multimedia edutainment sebagai media literasi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode konseptual yang merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yakni observasi, tanya jawab, dan dokumentasi. Pengenalan Literasi Digital pada anak dengan menggunakan multimedia edutainment membuat anak menjadi tertarik sehingga mereka akan senang belajar membaca dan menulis. Jika anak menjalankan kegiatan dengan senang hati, hasil yang dicapai akan optimal.

I. PENDAHULUAN

Pandemi yang berlangsung kurang lebih 2 tahun lamanya menjadikan terjadinya perubahan yang signifikan dari pola belajar anak yang tadinya belajar di kelas menjadi belajar secara jarak jauh (PJJ). Transformasi besar terjadi dalam Pendidikan di Indonesia. Guru dan anak-anak dengan cepat diharuskan untuk menguasai platform pembelajaran online. Kondisi pandemi memberikan pengaruh terjadinya percepatan literasi digital bagi guru dan murid. Penggunaan internet tidak hanya menjadi sarana hoby dan hiburan saja, tetapi sudah menjadi kebutuhan yang penting bagi pembelajaran di sekolah.

Dampak positive dari keadaan ini adalah terjadinya percepatan terwujudnya generasi era 4.0.

Utomo (2020), mengatakan bahwa di era digital saat ini, kita mengalami informasi yang berkembang pesat bahkan tidak bisa terbendung yang beliau istilahkan sebagai ledakan informasi (information explosion). Berbagai macam informasi dapat kita akses dan kita lihat. Oleh sebab itu sangat diperlukan keterampilan untuk dapat memilah dan memilih informasi yang baik dan tidak baik. Informasi mana yang kita butuhkan dan tidak kita butuhkan. Beberapa dampak negative dari penggunaan media online adalah, 1) bullying, 2) modus kejahatan, 3) pornografi, 4)

Provokasi, 5) Perubahan emosional (Sukmono dan Kusuma, 2021).

Guru harus selektif memilih dan menentukan platform yang akan digunakan dalam pembelajaran. Platform yang dipilih atau direkomendasikan ke siswanya apakah mempermudah atau malah membingungkan mereka atau orang tua yang mendampingi. Guru juga harus menganalisis bagaimana tiap-tiap menunya menawarkan kemudahan atau kesulitan. Selain itu juga pendampingan juga sangat dibutuhkan oleh pengguna apalagi anak-anak usia dini, karena saat ini pengguna internet bisa mengakses banyak informasi secara bebas baik informasi yang negative maupun yang positive. Penerapan Literasi digital pada anak sejalan dengan pengenalan akan multimedia Edutainment. Multimedia edutainment adalah merupakan media yang menggabungkan sisi edukasi dan hiburan secara harmonis yang dilengkapi dengan fasilitas audio, visual dan animasi yang diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

1. Literasi Digital

Literasi digital (Literacy Digital) adalah kemampuan dari individu untuk mencari, mengevaluasi dan juga menyusun informasi berupa tulisan dan media lain di berbagai program atau platform digital atau internet secara sehat, sopan, cerdas, cermat, akurat dan taat hukum untuk memfasilitasi pembelajaran dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital adalah salah satu jenis literasi dari berbagai jenis literasi yang muncul pada era digital ini. Literasi digital menurut (Safitri et al., 2020) adalah kemampuan seseorang dalam memahami informasi-informasi digital. Tour dalam Harjono (2018) menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan dan memproduksi media digital, memproses dan juga memanfaatkan berbagai informasi, serta dapat menciptakan dan berbagi informasi di media sosial.

Kata literasi seringkali hanya diartikan hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis. Diawal kemajuan literasi, literasi diartikan sebagai keterampilan untuk menggunakan bahasa dan video dalam berbagai macam bentuk. Untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, mengekspresikan dan juga mengaplikasikan pikiran. Literasi digital wajib dimiliki untuk dapat terlibat di dalam era digital saat ini (Nasrullah dkk, 2017), di era digital saat ini, literasi digital juga sangat penting diperkenalkan

pada anak usia dini. Literasi digital yang diperkenalkan pada anak adalah penggunaan teknologi digital sederhana dan aturan dalam penggunaan teknologi digital (Aggrita, 2019). Dilihat dari filosofis PAUD, dalam hal Literasi Digital untuk anak, tingkat kemajuannya dipersempit menjadi 3 aspek saja saja; (1) Pendampingan orang tua, (2) Mengajarkan anak berfikir kritis dalam menggunakan media digital, dan (3) Memperkenalkan berbagai macam media (Silawati, dkk, 2018).

2. Multimedia Edutainment

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli lainnya (dalam Rachmat dan Alphone, 2005/2006; Wahono, 2007; dan Zeembry, 2008) di antaranya:

- a) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output Media ini dapat berupa audio (suara, musik, animasi, video teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002)
- b) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, dan video (Robin dan Linda, 2001)
- c) Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah, pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan juga berkomunikasi.
- d) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007)
- e) Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan berinteraksi (Zeembry, 2008)
- f) Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan juga menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008) Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*Format File*) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah di kemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Pengertian edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan

juga hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Dalam metode pembelajaran Edutainment, terdapat beberapa pendekatan belajar yaitu Somatik (Menggunakan Indera peraba), Auditori (Belajar dengan penekanan pada aspek pendengaran), Visual (Penekanan pada aspek penglihatan) dan Intelektual (Penciptaan makna dalam pikiran) atau lebih dikenal dengan istilah SAVI. Ke empat cara belajar ini harus ada agar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semuanya terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan.

3. Membaca Permulaan

Masri Sareb Putra (2008: 4) mengatakan bahwa membaca permulaan menekankan pengkondisian anak untuk dapat masuk dan mengenal bacaan sehingga belum sampai pada pemahaman yang mendalam pada materi bacaan. Membaca permulaan adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan (Nurbiana Dhieni, 2005: 5.5). Cochrane et al dalam Nurbiana Dhieni (2005: 5.13), perkembangan dasar kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap yakni: 1) Tahap fantasi (Magical Stage), pada tahap ini anak hanya memegang buku dan membolak balik saja berulang kali dan membawa kemana-mana buku kesayangannya. 2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (Self Concept Stage), pada tahap ini anak akan pura-pura membaca buku. Disini orang tua perlu memberikan rangsangan pada anak dengan membacakan buku. 3) Tahap Membaca Gambar (Bridging Reading Stage), pada tahap ini anak menyadari cetakan yang tampak, mulai dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dan sudah mengenal abjad. 4) Tahap Pengenalan Bacaan (Take-off Reader Stage), pada tahap ini anak mulai tertarik pada bacaan dan mulai membaca tanda-tanda yang ada di lingkungan seperti membaca kardus susu, bungkus makanan, pasta gigi, dan lain-lain. Anak mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya. 5) Tahap membaca lancar (Independent Reader Stage), pada tahap ini anak sudah bisa membaca buku secara bebas.

4. Anak Usia Dini

Di dalam Undang-undang tentang Perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas, 2003). Masa usia dini adalah periode penting dalam kehidupan manusia, dalam jurnal Sri Watini 2020 disampaikan karakteristik anak di usia dini sangat spesifik dengan aktivitas meniru dan mengenali dunia sekitarnya. Sebab itu sangat diperlukan metode yang memberi contoh dengan benar dan sistematis untuk mendukung proses perkembangannya. (Anne Gracia, Sri Watini. 2022)

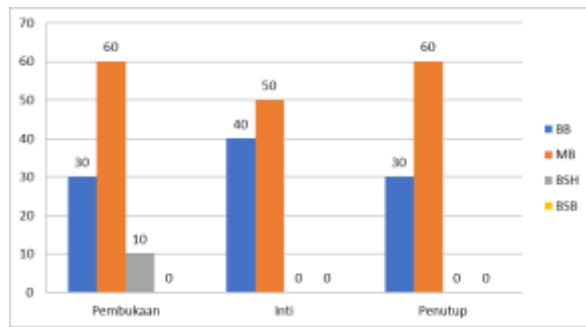
II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas, metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrument kunci (Sugiyono, 2005). Sumber referensi tulisan yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian antara lain dari bahan bacaan, artikel jurnal, majalah, buku tahunan, buletin, survei tahunan, daftar pustaka, buku pegangan, dan buku panduan (Anshori dan Iswati, 2009: 38-41). Penelitian ini memanfaatkan sumber kepustakaan yaitu artikel jurnal dan buku. Analisis data kualitatif digunakan sebagai Teknik analisis data penelitian ini. Ini dilakukan dengan tujuan agar kita bisa menjelaskannya lebih akurat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

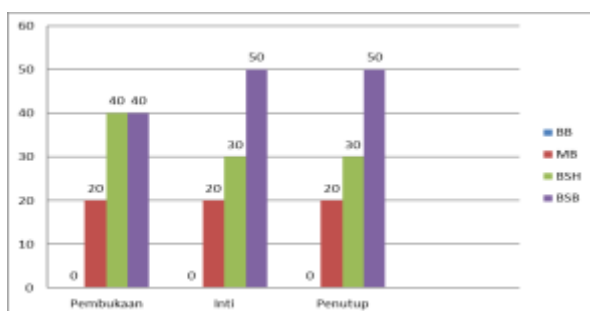
Hasil pembelajaran siklus 1 diatas menunjukkan hasil yang diperoleh TK Guidance for Kids dari jumlah 10 orang adalah sebagai berikut. Pada kegiatan pembukaan, anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 3 anak atau 30% dan anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak atau 60% serta anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak atau 10%. Sedangkan anak yang berkembang sangat

baik (BSB) 0 anak atau 0%. Pada kegiatan inti anak yang belum berkembang (BB) 4 anak atau 40%, yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak atau 50%, berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik 0 anak atau 0%. Pada kegiatan penutup anak yang belum berkembang (BB) 3 anak atau 30%, anak yang mulai berkembang (MB) 6 anak atau 60%. Sedangkan anak yang berkembang sesuai dengan harapan dan anak yang berkembang sangat baik tidak ada atau 0%.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Siklus I

Pada pembelajaran siklus 2 menunjukkan hasil yang diperoleh TK Guidance For Kids dari jumlah 10 anak adalah sebagai berikut. Pada kegiatan pembukaan, anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0% dan anak-anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 20% serta anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak atau 30%. Sedangkan anak yang berkembang sangat baik (BSB) 2 anak atau 20%. Pada kegiatan inti anak yang belum berkembang (BB) 0 anak atau 0%, yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak atau 50%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau 30% dan berkembang sangat baik (BSB) 2 anak atau 20%. Pada kegiatan penutup anak yang belum berkembang (BB) 0 anak atau 0%, anak yang mulai berkembang (MB) 5 anak atau 50%. Sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak atau 30% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) 2 anak atau 20%.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Siklus II

Hasil pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 dapat terlihat pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Perbandingan Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Siklus 1				Siklus 2			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pembukaan	3 (30%)	6 (60%)	1 (10%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (20%)	4 (40%)	4 (40%)
Inti	4 (40%)	5 (50%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (20%)	3 (30%)	5 (50%)
Penutup	3 (30%)	6 (60%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (20%)	3 (30%)	5 (50%)

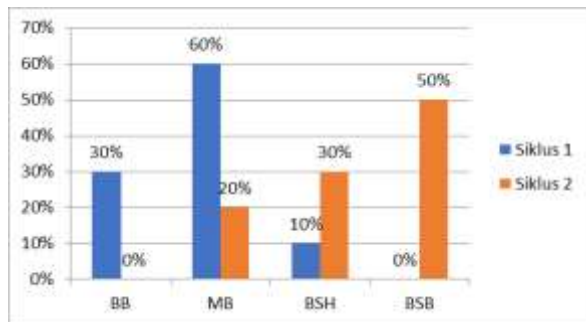
Tabel 2. Hasil Perkembangan Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Hasil Perkembangan Kemampuan	Siklus 1		Siklus 2		Terjadi Peningkatan/ Penurunan hasil Pembelajaran
	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	
Berkembang Sangat Baik	0	0%	5	50%	50%
Berkembang Sesuai harapan	1	10%	3	30%	20%
Mulai Berkembang	6	60%	2	20%	-40%
Belum Berkembang	3	30%	0	0%	-30%

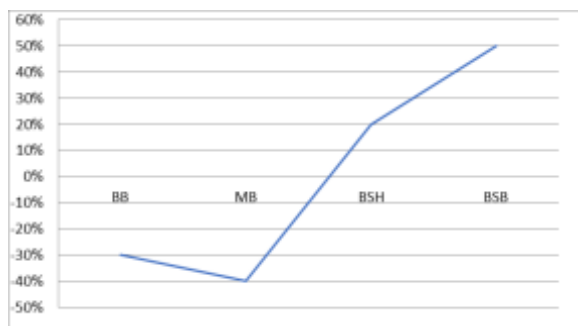
Dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan di TK Guidance For Kids, Jalan Tennis Raya No.1 Cengkareng Indah, Jakarta Barat, selama sepuluh hari pada 3,4,5,6,7 February dan 10,11,12,13,14 February 2020, dengan jumlah anak sebanyak 10 anak terdapat informasi perbandingan perkembangan anak pada kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan juga kegiatan penutup yang disajikan dalam table grafik. Pada table 19 siklus 1 dan ilustrasi grafik 3 dapat dilihat bahwa kemampuan anak yang belum berkembang (MB) 60%, kemampuan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 10%. Sedangkan pada siklus 2 dan ilustrasi grafik 3, pada kegiatan penutup kemampuan anak mulai berkembang (MB) 20% dan kemampuan anak berkembang sesuai harapan (BSH) 40%.

Pada ilustrasi grafik 4 menunjukkan adanya peningkatan dan penurunan hasil pembelajaran. Pada siklus 1 anak yang berkembang sangat baik (BSB) tidak ada dan anak yang berkembang sesuai harapan ada (BSH) ada 1 anak. Pada siklus 2 grafik 4 menunjukkan anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 5 anak dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 3 anak. Dari perbandingan tersebut dapat diuraikan bahwa, pada siklus 2 terjadi peningkatan perkembangan anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu sebesar 50% dan penurunan sebesar 10%. Dalam hasil pembelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus ini, peneliti memutuskan

untuk tidak melanjutkan perbaikan pada siklus berikutnya karena hasil perbaikan pembelajaran dari sepuluh anak sudah menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Dari tabel diatas dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Perbandingan Siklus I dan Siklus II



Gambar 3. Grafik Peningkatan dan Penurunan Hasil Pembelajaran

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca awal dengan menggunakan metode "Multimedia edutaintmen" pada kelompok A usia 4-6 tahun di TK Guidance For Kids, dilakukan penelitian tindakan kelas selama 2 siklus. Siklus pertama dilakukan selama 5 hari dengan jadwal hari Senin, 5 Desember 2022 – Jumat, 9 Desember 2022. Sedangkan siklus kedua dilakukan selama 5 hari mulai Senin, 19 Desember 2022 – Jumat, 23 Desember 2022. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 diantaranya adalah menonton film tentang air, banjir api dan manfaat api. Belajar mengenal huruf dari aplikasi Marbel dan belajar menulis menggunakan aplikasi Letra Kids. Melakukan kegiatan praktek antara lain, menggosok gigi bersama pada saat belajar manfaat air, memasak pada saat belajar

manfaat api dan membuat mozaik liin. Selain itu untuk belajar menulis selain menggunakan aplikasi, anak-anak juga belajar menulis menggunakan lembar kerja siswa seperti menjodohkan dan menulis pada buku kotak-kotak.

Sedangkan untuk siklus 2 kegiatan yang dilakukan adalah menonton film tentang jangsan bermain api karena akan menyebabkan kebakaran, film tentang udara dan polusi, simulasi balon udara, membuat perahu dari origami dan meniup dgn kipas kecil di dalam air. Dalam belajar menuli dilakukan kegiatan menjodohkan benda-benda yang berawalan huruf p, menulis huruf u, d dan p dengan menggunakan aplikasi Letra kids, anak juga menulis huruf p pada buku kotak dan mengerjakan lembar siswa menjodohkan benda-benda berawalan huruf u, d dan p. Pada akhir siklus, peneliti mengadakan review dengan mengulang seluruh materi yang telah diajarkan dan juga menutup rangkaian tema dengan melakukan percobaan sience yang menggunakan air, udara dan api.

Dari hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 menyatakan bahwa, dari hasil tindakan kelas yang dilakukan di TK Guidance For Kids mengenai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis awal dengan menggunakan metode "Multimedia Edutainment" untuk kelompok A usia 4- 5 tahun menunjukkan peningkatan pada siklus 2 pada kegiatan pembukaan yaitu siswa yang belum berkembang (BB) mengalami penurunan dari 30% menjadi 0%. Siswa yang mulai berkembang (MB) juga mengalami penurunan dari 60% menjadi 20%. Sedangkan siswa yang berkembang sesuai harapan (BSH) dari 10% menjadi 40%, sedangkan yang berkembang sangat baik (BSB) mengalami peningkatan dari 0% menjadi 40%.

Pada kegiatan inti, siswa yang belum berkembang (BB) mengalami penurunan dari 40% menjadi 0%, siswa yang mulai berkembang (MB) mengalami penurunan dari 50% menjadi 20%, siswa berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami peningkatan dari 0% menjadi 30% dan siswa yang berkembang sangat baik (BSB) mengalami peningkatan 50% dari 0%. Pada kegiatan penutup, siswa yang belum berkembang (BB) mengalami penurunan dari 30% menjadi 0%, siswa yang mulai berkembang (MB) mengalami penurunan dari 60% menjadi 20%, siswa yang berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami

peningkatan dari 0% menjadi 30% dan siswa yang berkembang sangat baik (BSB) mengalami peningkatan dari 0% menjadi 50%. Dari uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di TK Guidance For Kids dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis awal melalui metode "Multimedia Edutainment" pada anak kelompok A usia 4-5 tahun, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru harus melakukan perencanaan kegiatan belajar dengan cermat, tepat dan kreatif sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien dan menyenangkan.
2. Guru harus lebih menerapkan pembelajaran dengan metode "inquiry learning".
3. Guru harus lebih aktif membangun komunikasi dengan anak, sehingga anak lebih termotivasi dan juga percaya diri dalam mengajukan pendapat dan pertanyaan.
4. Guru lebih kreatif dalam memilih media belajar baik yang bentuknya aplikasi maupun kegiatan seni dan kegiatan fisik.
5. Guru lebih fasih dalam mengoperasikan ataupun mencari referensi-referensi di internet.
6. Bagi pengelola, menambah fasilitas ipad atau computer. Agar di dalam kelas ada Guru lebih banyak lagi mencari referensi-referensi lagu-lagu yang menarik minat anak dan mendukung tema, khususnya bagi anak kelompok A. Agar anak bisa belajar sambil bernyanyi dan bergerak.
7. Bagi pengelola, menambah fasilitas ipad atau computer. Agar di dalam kelas ada fasilitas lebih dari 1 ipad atau computer, sehingga anak-anak tidak menunggu giliran lama.

DAFTAR RUJUKAN

Anne Gracia RK, Sri Watini. Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*: Vol. 5 No. 2 (2022): *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*

Anggrita, N. L. (2019). *Edukasi Literasi Digital pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Perangkat Gawai Sehari-Hari*.

Anshori, M., & Iswati, S. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Airlangga University Press

Dian Miranda1*, Marmawi R.2, Andini Linarsih3, Annisa Amalia4, *Pengenalan Keterampilan Literasi Digital pada Anak Usia Dini*, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>, Volume 4 Nomor 3 Tahun 2022

Dhieni, Nurbiana dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dinie Anggraeni Dewi, Solihin Ichas Hamid, Farah Annisa, Monica Octafianti, Pingkan Regi Genika, *Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital*, <https://jbasic.org/index.php/basicedu>, Volume 5 Nomor 6, thn 2021

Literasi digital guru dan siswa pasca pandemi COVID-19, Selasa, 17 Mei 2022 19:32 WIB, <https://jambi.antaraneews.com/berita/505685/literasi-digital-guru-dan-siswa-pasca-pandemi-covid-19>

Munawar, M., Fakhruddin, RC, A. R., & Titi Prihatin. (2019). *Keterlibatan Orangtua dalam Pendidikan Literasi Digital Anak Usia Dini*. Seminar Nasional Pascasarjana 2019 Issn: 2686-6404, 1-5.

R. Masri Sari Sareb Putra, *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*, Penerbit Indeks, tahun 2008

Silawati, E., Ambat Harun, C., Ananthia, W., Natalina Muliasari, D., Yuniarti, Y., & Sri Yuliatiningsih, M. (2018). *Literasi Media Anak Usia Dini: Strategi Penanggulangan Kekerasan Seksual Pada Anak*. Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS.

Sisdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Kemendikbud, 2003).

Sri Watini, *Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini*, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/111/98>, Vol 3 Issue 1, 2019

- Sukmono, N. D., & Kusuma, W. S. (2021). *Kisah Nabi dan Rosul sebagai Upaya Penanaman Budaya Literasi pada Anak Usia Dini untuk Mencegah Problem Etik Digital*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4944–4951. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1523>
- Sunanih. (2017). *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian dari Perkembangan Bahasa*. Early Childhood : Jurnal Pendidikan, 1(1), 3-4. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.63>
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). *Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19*. Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia, 3(2), 65–80.
- Teguh Prasetyo Utomo, *Literasi Informasi Di Era Digital Dalam Perspektif Ajaran Islam*, <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/15194>, Vol3, 2020
- Yusuf. (2020). *Proses Literasi Digital Bagi Anak (Peserta Didik)*
- Yulince Peday & Sri Watini, *Implementasi Media TV Sekolah sebagai Pembelajaran Daring di TK Pertiwi VI Manokwari*, <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/498/426> , Vol 5 No.3, maret 2022
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia