



## Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak Usia Dini

Sri Suflati Romba<sup>1\*</sup>, Nursalam<sup>2</sup>, Andi Tenri Ampa<sup>3</sup>

<sup>1</sup>S3 Pendidikan, Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>2,3</sup>Pasca Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar

[suflatiromba@unismuh.ac.id](mailto:suflatiromba@unismuh.ac.id)

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of using digital technology media to improve early childhood numeracy literacy skills in the learning process. If children have good literacy and numeracy skills at an early age, they are building the foundation of knowledge and skills that they need to learn at a higher level. Therefore, effective and innovative learning approaches are needed, such as the use of digital technology media which is utilised to improve children's literacy skills in a fun and interactive way from an early age. This type of research uses a descriptive quantitative approach, with a population of 30 children. Data collection techniques were carried out using observation and documentation methods and using data processing normality test, homogeneity test, and one-sample test. In the One sample test, the Significance Two-Sided p value is 0.01, <0.05 and the Mean difference of the initial observation is 48.500 and the second observation is 70.167, it is found that there is a difference in the average increase from the initial observation and the second observation. Based on the results of the calculation, it is concluded that the use of Digital Technology media in learning greatly helps the development of Early Childhood Literacy and Numeracy, namely in terms of creativity, reading skills, counting skills, and writing skills, and encourages interest/reading habits at Bukit Permai Agang Je'ne Kindergarten.*

*Keywords:* digital literacy numeracy, children's education, technology in education, interactive learning

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media teknologi Digital untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini dalam proses pembelajarannya. Jika anak mempunyai kemampuan literasi dan numerasi yang baik pada usia dini, mereka sedang membangun landasan pengetahuan serta keterampilan yang perlu mereka pelajari di tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif serta inovatif seperti contoh dalam penggunaan media teknologi digital dimana hal ini dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak secara menyenangkan dan interaktif sejak dini. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan jumlah populasi 30 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan metode Observasi dan Dokumentasi, serta menggunakan pengolahan data uji normalitas, uji homogenitas, dan uji one-sample test. Pada uji One sampel test diperoleh nilai Significance Two-Sided p sebesar 0.01, <0.05 dan Mean Diference observasi awal yaitu 48.500 dan observasi kedua yaitu 70.167 didapatkan bahwa adanya perbedaan peningkatan rata-rata dari observasi awal dan observasi kedua. Berdasarkan hasil perhitungan disimpulkan bahwa penggunaan media Teknologi Digital dalam pembelajaran sangat membantu perkembangan Literasi dan Numerasi Anak Usia Dini, yaitu dalam hal kreativitas, kemampuan membaca, kemampuan berhitung, kemampuan menulis, serta mendorong minat/kebiasaan membaca di TK Bukit Permai Agang Je;ne.

Kata kunci: literasi numerasi digital, pendidikan anak, teknologi dalam pendidikan., pembelajaran interaktif.

### 1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan pra-dasar dan sarana pengajaran yang diberikan kepada anak-anak dari lahir hingga delapan tahun. PAUD memfasilitasi pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental anak-anak untuk mempersiapkan mereka untuk pendidikan lanjutan, baik formal maupun nonformal [1]. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi, yang mempengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi dengan informasi. Literasi dan

numerasi merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan anak dan keberhasilan mereka di masa depan. penting adanya penerapan literasi dan numerasi sebagai acuan penguatan pembelajaran di sekolah. Sebab kemajuan dalam berliterasi menjadi peran utama untuk kemajuan Pendidikan yang lebih berkualitas di Indonesia. Literasi dan numerasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks tertulis untuk mengembangkan kapasitas individu sebagai warga Indonesia dan warga dunia serta untuk dapat berkontribusi secara produktif kepada masyarakat [2]. Anak usia dini mempunyai ciri-ciri fisik,

psikis, sosial, dan moral yang khusus (unik). Masa usia dini juga merupakan masa terpenting dalam kehidupan seorang anak. Anak usia dini merupakan masa perkembangan fundamental dan kepribadian yang menentukan pengalaman masa depan seorang anak. Pembelajaran anak usia dini merupakan pembelajaran ramah dengan disesuaikan berdasarkan tingkat usia anak dengan mengembangkan kurikulum berupa seperangkat pengalaman belajar bermain yang disiapkan oleh pendidik melalui penyediaan bahan ajar (isi) yang berupa kegiatan dan proses pembelajaran [3].

Pendidikan anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan anak, yakni perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan motorik fisik yaitu motorik kasar dan halus, perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa serta perkembangan seni.[4].

Sebagai komponen perkembangan kognitif, literasi numerasi harus ditanamkan sejak dini. literasi numerasi sangat penting bagi anak usia dini dikarenakan hal ini merupakan dasar yang kuat untuk perkembangan sosial, kognitif, dan akademik[6]. literasi numerasi sangat penting untuk matematika sebab matematika itu tidak hanya memerlukan rumus, akan tetapi membutuhkan agar siswa mesti menggunakan pola berpikir kritis atau daya nalar untuk menyelesaikan setiap masalah yang diberikan [7]. Selain itu, literasi numerasi dapat membantu peserta didik menyelesaikan masalah sehari-hari.

Literasi numerasi adalah keterampilan yang berkembang pada anak usia dini dan sangat penting untuk keberhasilan akademis di kemudian hari. Anak-anak menunjukkan keterampilan dasar berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi. Anda dapat memahami bagaimana pola, simbol, dan data berhubungan satu sama lain dan menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi numerasi adalah kemampuan menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Pembelajaran keterampilan berhitung sangat penting karena dapat menyadarkan anak terhadap ilmu berhitung (number sense) dan hubungan aritmatika dengan bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Sangat penting bagi anak untuk menguasai keterampilan matematika. Mengajari anak kemampuan matematika sejak dini memang membutuhkan kesabaran, namun bisa diajarkan di tempat yang menyenangkan. [8].

Literasi digital perlu dikenalkan kepada anak usia dini karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan teknologi digital menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengenalkan teknologi digital sejak dini, anak-anak akan lebih siap menghadapi tantangan dan kesempatan di masa depan, dan juga akan terbiasa menggunakan teknologi yang lebih canggih dan fleksibel.[9].

Dalam dunia pendidikan, literasi merupakan suatu hal mendasar yang harus dimiliki anak didik agar anak didik memiliki kemampuan membaca dan menulis yang baik dan dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah dan dapat mengungkapkan pemikirannya secara efektif [10].

Untuk mewujudkan anak didik yang cerdas dan berbudaya, maka penanaman literasi perlu disadari dan dilakukan sedini mungkin dengan disesuaikan kurikulum yang diterapkan di sekolah [11].

Namun demikian, masih terdapat kendala dan tantangan dalam upaya pengajaran keterampilan berhitung pada anak usia dini. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Muyati & Wartini (2022) di TK Mutiara ditemukan bahwa masih terdapat anak yang belum memahami matematika. Faktanya, orang tua terkadang masih menuntut anaknya untuk lebih memahami matematika.[12]

Berdasarkan pengamatan selama enam bulan (Januari s/d Juni 2022) yang dilakukan Wahyuni (2022), 50% PAUD al-Mustajab Ampel Urhan Jember masih melakukan kesalahan dalam menghitung dan menulis angka, seperti menulis angka di atas melakukan kejahatan. Ada salah satu permasalahan yang teridentifikasi yaitu rendahnya kemampuan matematika pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Hal ini dikarenakan oleh pembelajaran matematika yang bersifat umum serta terbatas dan tidak berhubungan dengan aktivitas/kehidupan sehari-hari.[13]

Berbagai pihak harus bekerja sama untuk mengatasi berbagai masalah yang terkait dengan literasi numerasi pada anak usia dini untuk mendukung upaya untuk meningkatkan kemampuan mereka. Model Atik adalah singkatan dari Amati, Tiru, dan Work, Menurut penelitian yang dilakukan oleh Muyati dan Wartini (2022), model Atik merupakan akronim dari "Amati, Tiru, Berkarya" dan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muyati dan Wartini (2022) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan [14] Perencanaan pembelajaran, menghubungkan unsur-unsur kurikulum, merancang bahan dan sumber ajar, strategi dan taktik teknis, serta desain media untuk meningkatkan keterampilan berhitung merupakan topik-topik yang menggunakan model ini. Menurut penelitian Agustina (2023), penggunaan media yang menarik, mudah diakses, dan mudah dipahami anak memungkinkan guru merencanakan pembelajaran dengan mempertimbangkan lingkungan anak [15]. Berkreasi dalam lingkungan seperti itu dapat memenuhi kebutuhan dan minat anak sekaligus menghindari kebosanan akibat media bersama (Priyanti & Apriani, 2021).

Diharapkan kemampuan literasi numerasi Anak Usia Dini akan berkembang dan meningkat dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau bahan yang membantu anak belajar dan mengembangkan keterampilan mereka dengan cara

yang menarik, kreatif, dan efektif. Salah satunya dengan menggunakan teknologi digital, yang dibuat melalui aplikasi canva yang dibuat dengan semenarik mungkin.

Bagian-bagian lepas tersebut diharapkan dapat menjadi strategi pembelajaran yang menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak, serta menjadi kegiatan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan anak mengikuti program kegiatan belajar mandiri abad 21. Bagian yang lepas adalah stimulus yang perlu dikembangkan dari seluruh aspek penilaian. [16].

Media pembelajaran adalah suatu metode pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dirancang untuk memudahkan penyampaian bahan ajar dalam pelajaran sekolah [17].

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak didik. Dalam penelitian yang menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran menggunakan *Arcademics digital games* untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dapat disimpulkan bahwa inovasi menggunakan *Arcademics digital games* memiliki dampak positif pada perkembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Selain itu, sebagian besar guru dari hasil wawancara mengatakan bahwasanya mereka sangat terbantu dengan penggunaan *Arcademics digital games* dalam pembelajaran. Sehingga berdasarkan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan *arcademics* sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah dasar dapat dikatakan berhasil [4]. Peningkatan literasi-numerasi dan pemahaman budaya indonesia dari para siswa berpendekatan media digital berhasil meningkatkan literasi dan numerasi [5]. peningkatan kemampuan literasi numerasi dan literasi digital pada peserta didik melalui media digital sangat berhasil [6]. Pembelajaran berbasis digital memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa[7].

Penelitian ini dilakukan karena adanya kebutuhan untuk menemukan metode yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak. Meskipun teknologi digital sudah banyak digunakan dalam pendidikan, masih banyak sekolah yang belum memanfaatkannya secara optimal untuk pembelajaran literasi dan numerasi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan panduan praktis bagi guru dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis digital yang efektif. Dengan memahami bagaimana teknologi digital dapat digunakan secara optimal, diharapkan dapat ditemukan solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Teknologi digital dapat meningkatkan minat belajar anak melalui penggunaan aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan contohnya, aplikasi Canva, *ABC Mouse*, *Mathletics*, *Starfall*, dan video *Islamic cartoon*. Permainan edukatif

dan video pembelajaran yang menarik dapat membuat anak lebih tertarik untuk belajar, serta media huruf melalui video [8]. Penelitian ini menemukan bahwa Peserta didik yang menggunakan teknologi digital menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dan metode pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan oleh fitur interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menghibur. Teknologi digital memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dengan menyediakan berbagai alat dan sumber belajar yang mendukung partisipasi aktif Peserta didik [2]. Teknologi digital memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang cepat dan personal kepada setiap siswa, sehingga membantu mempercepat proses belajar.

Tantangan utama dalam mengimplementasikan teknologi digital di Taman Kanak-Kanak meliputi kesiapan infrastruktur, ketersediaan perangkat, dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Ketersediaan perangkat seperti komputer, tablet, atau *smartphone* yang terbatas juga menjadi kendala bagi banyak sekolah. Selain itu, kemampuan dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi digital sangat bervariasi. Beberapa guru belum memiliki keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan pelatihan dan dukungan yang berkelanjutan.[18].

Dukungan infrastruktur, ketersediaan perangkat, dan kemampuan guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Infrastruktur yang baik, seperti keterampilan guru dalam mendesain media yang menarik dalam aplikasi canva, koneksi internet yang stabil dan akses ke perangkat yang memadai, memungkinkan siswa dan guru untuk menggunakan teknologi digital tanpa hambatan. Ketersediaan perangkat yang cukup memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran digital. Selain itu, guru yang terampil dan percaya diri dalam menggunakan teknologi digital dapat mengintegrasikan teknologi dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa [19]. Penelitian ini menegaskan bahwa dukungan yang kuat dari ketiga faktor ini adalah kunci keberhasilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kuantitatif. Dimana metode penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah yang menggunakan statistik dan angka untuk mengumpulkan, menganalisis, dan memahami data. Tujuan utama pendekatan ini adalah untuk mengukur bagaimana variabel-variabel saling berhubungan satu sama lain dan untuk menguji hipotesis penelitian.

Penelitian kuantitatif digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Analisis data kuantitatif/statistik bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu.

Adapun Jenis pendekatan yang digunakan bersifat Kuantitatif yang menghasilkan data Deskriptif dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan ringkas tentang pola-pola utama atau properti-properti dasar dari data.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian observasi. Dimana penelitian observasi ialah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi dan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian. Jumlah populasi penelitian terdiri dari 30 Anak di TK BUKIT PERMAI Agang Je'ne.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan pencatatan, dimana peneliti terjun langsung ke lapangan dan melakukan observasi langsung. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media Teknologi digital berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan dokumen foto yang diambil pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media Teknologi digital berbasis canva berlangsung. Kemudian, analisis deskriptif digunakan untuk menunjukkan bagaimana kondisi saat kegiatan pembelajaran menggunakan media Teknologi digital berbasis canva berdampak pada kemampuan numerasi anak.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk mengetahui apakah data yang diekstraksi berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS23

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Standardized Residual for Pertama	.117	30	.200 <sup>*</sup>	.971	30
Standardized Residual for Kedua	.178	30	.017	.900	30

<sup>\*</sup> This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 1, nilai Sig Kolmogorov-Smirnov pada observasi pertama sebesar 0,200 dan observasi kedua sebesar 0,17. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai Signya lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas juga menggunakan one way ANOVA. Tujuannya untuk memeriksa apakah terdapat homogenitas data antara observasi pertama dan observasi kedua. (Utami & Eliza, 2022)

Tabel 2. Uji Homogenitas observasi awal dan observasi

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Observasi Kedua	Based on Mean	3.901	5	11	.028
	Based on Median	.972	5	11	.476
	Based on Median and with adjusted df	.972	5	3.219	.540
	Based on trimmed mean	3.593	5	11	.036
Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Observasi Awal	Based on Mean	2.717	7	14	.053
	Based on Median	1.540	7	14	.233
	Based on Median and with adjusted df	1.540	7	6.437	.300
	Based on trimmed mean	2.666	7	14	.056

Berdasarkan tabel 2 data tersebut homogen. Nilai signifikansi observasi pertama sebesar 0.56 <0.05, dan nilai signifikansi observasi kedua sebesar 0.36 <0.05. Meskipun variansi sampel berbeda, kedua pengujian menunjukkan distribusi normal. Hipotesis tentang rata-rata, proporsi, dan variansi populasi diuji melalui uji statistik parametrik satu sampel. Untuk tes homogenitas, One Way Anova juga digunakan. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah data konsisten antara observasi awal dan kedua. [20].

Tabel 3. Uji One-Sample Test

	One-Sample Test						
	Test Value = 0						
	t	df	Significance		Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		One-Sided p	Two-Sided p		Lower	Upper	
Observasi Awal	22.821	29	<.001	<.001	48.500	44.15	52.85
Observasi Kedua	64.734	29	<.001	<.001	70.167	67.95	72.38

Berdasarkan tabel 3, nilai signifikansi dua sisi p sebesar 0.01, <0.05, dan perbedaan rata-rata untuk observasi awal 48.500 dan kedua 70.167. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kenaikan antara kedua observasi. Intinya penggunaan media loose part dalam proses pembelajaran justru memberikan kontribusi terhadap pengembangan kemampuan literasi dan numerasi pada anak usia dini, meliputi kreativitas, literasi, numerasi, dan keterampilan menulis.

Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan minat dan kebiasaan membaca TK Bukit Permai Agang Je'ne. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media lepas dapat membantu siswa meningkatkan berbagai keterampilan, seperti literasi dan numerasi. Karena media yang digunakan menarik dan baru didapatkan oleh anak dan sangat baik dikonsumsi anak-anak.

Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan submedia yang longgar untuk meningkatkan perkembangan. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, dan mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Permainan membantu anak-anak menjelajahi dunianya dan menjadi lebih kreatif.

Menurut Nurfadilah, Nurmalina, dan Amalia (2020: 227), submedia yang longgar ini dapat dengan mudah dipindahkan, dihubungkan, didesain ulang, dipisahkan, dan dirakit dengan berbagai cara. Selain itu, media

teknology digital dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak dan memberikan peluang terhadap berbagai kegiatan pembelajaran baru yang inovatif.



Gambar 1. Contoh media Teknologi digital berbasis Canva Huruf dan Angka

Gambar 1 menunjukkan media yang digunakan adalah labtop, LCD, serta aplikasi canva yang ada dalam perangkat. Isian materi didesain dalam aplikasi canva, digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak didik khususnya di PAUD.

Selanjutnya pada hasil observasi peneliti mengamati langsung bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran saat anak menerima materi huruf dan angka yang ditampilkan pada layar, ketertarikan yang diamati saat di gunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran anak menggunakan media Teknologi digital berbasis Canva

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Gambar 2, ditentukan hasil observasi pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media teknologi digital berbasis canva. Berdasarkan pengamatan peneliti, penggunaan media eknologi digital berbasis canva nampaknya ada kaitannya dengan pengembangan pengenalan konsep bilangan secara teori (Bruner). yaitu: **Mengenal Lambang Bilangan (Recognize number symbols)** dimana pada hasil pengamatan yang dilakukan yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan, anak mampu mengurutkan angka dari yang terkecil ke terbesar/sebaliknya. **Berhitung (Counting)** dimana pada hasil pengamatan yang dilakukan yaitu anak mampu menghitung banyak media Teknologi digital berbasis canva.

Hasil paparan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media eknologi digital berbasis canva adalah salah satu cara terbaik untuk meningkatkan daya tarik anak serta daya kritis anak. Canva merupakan

aplikasi desain yang banyak digunakan oleh pelajar sekolah, pelajar dan pekerja kantoran yang dapat digunakan untuk mempermudah belajar dan bekerja..

Media berbasis teknologi canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi anak usia dini. Anak dapat belajar secara aktif dan kreatif dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran bertahap merupakan cara yang tepat dan efektif untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak.

Anak-anak akan bersenang-senang memahami literasi numerasi dengan desain yang menarik, sehingga minat dan rasa ketertarikan anak dalam memahami literasi dan numerasi dengan cara baru di Taman Kanak-Kanak Bukit Permai Agang Je'ne pada khususnya.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang penggunaan media Teknologi media Canva dalam meningkatkan kemampuan pada literasi dan numerasi anak usia dini di TK Bukit Permain Agang Je'ne, dapat disimpulkan bahwa teknik satu sampel uji telah digunakan untuk mengolah data. Hasil perhitungan uji satu sampel test menunjukkan bahwa nilai signifikansi dua sisi p sebesar 0.01, <0.05, dan perbedaan rata-rata 48.500 dan 70.167 untuk observasi pertama dan kedua.. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penggunaan media Loosepart dalam pembelajaran sangat membantu perkembangan literasi dan numerasi anak usia dini di TK Bukit Permai 2 Karampang Eja. Ini termasuk peningkatan kreativitas, kemampuan membaca, kemampuan berhitung, dan kemampuan menulis, serta meningkatkan minat dan kebiasaan membaca. Penggunaan media Aplikasi Teknologi Digital Canva ini untuk pendidikan anak usia dini memungkinkan anak untuk belajar secara aktif dan inovatif dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi mereka. Media Aplikasi Teknologi Digital Canva akan mendorong anak berpartisipasi dalam kegiatan yang bisa mengasah kemampuan daya kritis mereka untuk berkreasi, berkembang sesuai dengan tingkat minat dan kemenarikan media yang digunakan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, juga dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil pembelajaran anak-anak. Penggunaan teknologi digital, seperti Canva dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak dengan menyediakan konten yang menarik dan sesuai dengan perkembangan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa hal dapat dicapai oleh peneliti. Diharapkan bahwa guru dapat lebih kreatif dan inovatif serta mampu berkreasi dalam menggunakan media yang menarik dan bermakna untuk membantu anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan bahwa anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang angka melalui penggunaan media yang bebas. Adapun keterbatasan penelitian ini hanya melihat dari

sudut peningkatan literasi numerasi saja, sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya mampu menyiapkan media teknologi digital berbasis canva dengan desain yang lebih menarik dan menyiapkan video pembelajaran sehingga mampu mengembangkan sosial emosional anak, motoriknya dan kognitif yang lainnya.

### Daftar Rujukan

- [1] Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9291.
- [2] M. M. E. I. Bali, N. S. Salsabila, A. S. Wulandari, and S. R. Hasanah, "Pendampingan Literasi Numerasi Digital Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Anak di RA Ihyaul Islam," *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 8, pp. 1596–1605, 2023, doi: 10.59837/jpmba.v1i8.392.
- [3] Rahma Mardia. (2023b). Efektivitas Penggunaan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Se - Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. *AL MA'RIFAH Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No.
- [4] Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- [5] N. R. Faridah, E. N. Afifah, and S. Lailiyah, "Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 1, pp. 709–716, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2030.
- [6] Rahma Mardia. (2023b). Efektivitas Penggunaan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Se - Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. *AL MA'RIFAH Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No.
- [7] Salvia, N. Z., Sabrina, F. P., & Maula, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Ditinjau Dari Kecemasan Matematika. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 3(2019), 352–360.
- [8] Ari Wahyuni, Yeni Widiyawati, Indri Nurwahidah, D. N. (2022). Membangun Literasi Numerik dan Sain Paud untuk Menerapkan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(11), 3103–3108.
- [9] S. Nichla, W. Sutriyani, and N. U. Ni'mah, "Tingkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Sd," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 01, no. 01, pp. 147–152, 2022.
- [10] A. H. Rifqi, S. S. Predina, and Rusdianto, "Inovasi Pembelajaran: Exploting Arcademics Digital Games untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *Sendikan, Semin. Nas. Pendidik. dan Pembelajaran*, pp. 161–169, 2024, [Online]. Available: <http://repository.um.ac.id/id/eprint/4702>.
- [11] Mulyati, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Menggunakan Bahan Loosepart di TK Mutiara Setu. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 652–656. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.478>
- [12] Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>
- [13] Raniah, D. A., Ika, N., & Rakhmawati, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun melalui Pembelajaran STEAM dan Bahan Loose Parts. *06(01)*, 7030–7040.
- [14] M. Siahaan, K. Tampubolon, and ..., "Peningkatan Budaya Literasi Numerasi Anak Melalui Media Belajar Digital Di Desa Daulu Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo," *Community ...*, vol. 5, no. 2, pp. 3505–3512, 2024, [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/27056>.
- [15] Agustina, R. (2023a). *PENGENALAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI MEDIA LOOSE PART PADA ANAK KELOMPOK A DI TA-TK AL-AZHAR SYIFA BUDI SOLO TAHUN AJARAN 2022/2023*. 31–41.
- [16] Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572–8584. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3793>
- [17] H. Sulistyanto *et al.*, "Pemberdayaan Literasi-Numerasi Siswa Sanggar Kulim Kedah dan Ar-Rahmah Penang Malaysia dengan Media Digital," *Bul. KKN Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–11, 2023, doi: 10.23917/bkkndik.v5i1.22611.
- [18] Bagaskara, "PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DALAM MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN BELAJAR (STUDI PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM DAN FAKULTAS ILMU EKONOMI DAN BISNIS UNM)," vol. 4, no. 1, pp. 95–111, 2024.
- [19] C. Adiwiharja, Z. Zahra, H. Sugiarto, M. Rahmadania, D. B. Azahra, and F. Ibrahim, "Development of digital-based teaching and learning activities through the literacy and numeracy program at SDN Srimukti 1 Tambun Utara," vol. 1, no. 6, pp. 37–45, 2023.
- [20] M. Izzah, "Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 4 dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD," *JPPD J. Pedagog. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 100–112, 2023, [Online]. Available:
- [21] W. E. Hardiyanti and N. M. Alwi, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3759–3770, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.1657.