



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 4030-4041

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Digital untuk Meningkatkan Pembelajaran Literasi Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA An-Nur Bahari Kecamatan Sampolawa

Naita^{1✉}, Nadir La Djamudi², Marwah³

Universitas Muhammadiyah Buton Baubau

Email: naitazania@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi anak usia dini melalui penerapan aplikasi papan tulis digital di RA An-Nur Bahari Kecamatan Sampolawa. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan literasi anak akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan model tindakan kelas dengan dua siklus untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi papan tulis digital dalam kegiatan pembelajaran. Sampel penelitian ini berjumlah 28 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi papan tulis digital secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan literasi anak dari pra tindakan sebesar 37,20% menjadi 88,98% pada siklus II. Aplikasi papan tulis digital terbukti mampu memfasilitasi anak dalam mengenal huruf, membaca sederhana, serta meningkatkan minat dan partisipasi aktif dalam kegiatan literasi.

Kata Kunci: *Literasi, Aplikasi Papan Tulis Digital, Anak Usia Dini*

Abstract

This study aims to determine the improvement of early childhood literacy skills through the implementation of digital whiteboard applications at RA An-Nur Bahari, Sampolawa District. The main problem in this study is the low literacy skills of children due to learning methods that are still conventional and less interactive. This study uses a classroom action model with two cycles to evaluate the effectiveness of using digital whiteboard applications in learning activities. The sample of this study was 28 children. The results of the study showed that the use of digital whiteboard applications can significantly improve the literacy skills of early childhood. This can be seen from the increase in children's literacy skills from pre-action by 42.85% to 85.71% in cycle II. The digital whiteboard application has been proven to facilitate children in recognizing letters, simple reading, and increasing interest and active participation in literacy activities.

Keywords: *Literacy, Digital Whiteboard Application, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah tempat bagi anak usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar, karena menurut para ahli psikologi, usia dini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya. Anak merupakan aset berharga bagi keluarganya, lingkungan sekitarnya dan bagi bangsa. Anak juga merupakan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang, dan jika ingin melihat suatu bangsa yang maju di masa yang akan datang maka pendidikan anak usia dini sangat perlu diperhatikan sekarang ini. Oleh karena itu, pembelajaran bagi anak usia dini sangat perlu dilakukan baik dari rumah dan sekolah. (Obsesi et al. 2022)

Motivasi belajar adalah dorongan atau penggerak yang menyebabkan seseorang untuk belajar atau mempelajari materi pelajaran. Semakin tinggi motivasi belajar seseorang, maka semakin tinggi pula hasil belajarnya (Swastika & Lukita, 2020). Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan aspek yang sangat penting. (Muslimah, Putri, and Kusdianto 2024a).

Salah satu cara agar menarik motivasi belajar anak adalah dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik (Badzlina, 2018). Pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat membantu atau melakukan berbagai bentuk tindakan kepada anak dalam belajar (Octavia, 2020). Menurut pendapat dari Sadikin dan Hamidah (2020) menyampaikan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti smartphone, laptop,

ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun.(Muslimah, Putri, and Kusdianto 2024a)

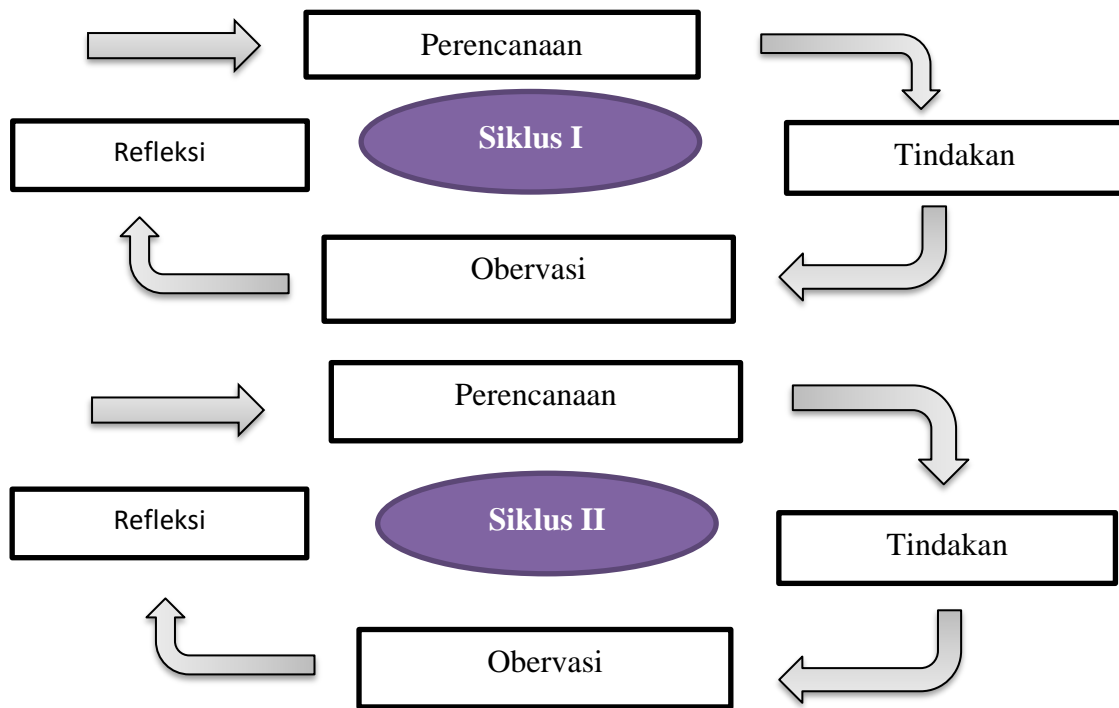
Penggunaan aplikasi papan tulis digital juga mengajak anak interaktif dalam belajar, anak juga dapat menulis, menggambar, mewarnai melalui aplikasi tersebut, anak juga merasakan kesenangan, merasa terlibat dan juga berbagai kegiatan dapat dilakukan, Secara tidak langsung kegiatan virtual ini memberikan input yang baik bagi anak dan orangtua tentang kemajuan teknologi yang semakin pesat, anak juga dapat mengekspresikan sendiri melalui papan aplikasi digital tersebut (Purwanto, 2019). Namun, dalam praktiknya, banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran literasi di tingkat PAUD.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 16 oktober 2024 di RA An Nur Bahari Kecamatan Sampolawa, penggunaan aplikasi papan tulis digital dalam pembelajaran literasi belum diterapkan. RA An Nur Bahari Kecamatan Sampolawa masih menggunakan metode konvensional yang mana dalam pembelajaran tersebut terlihat kurang menarik bagi anak-anak usia dini pada zaman modern ini. Media pembelajaran literasi berguna untuk menarik minat anak dalam kegiatan menulis dan membaca, sehingga mampu untuk menghilangkan kejenuhan dan kebosanan anak saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana penerapan aplikasi papan tulis digital dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik dan perlu untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Digital Untuk Meningkatkan Pembelajaran Literasi Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Ra An Nur Bahari Kecamatan Sampolawa".

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dilakukan secara berurutan. Pada masing-masing siklus terdiri atas beberapa tahapan meliputi perencanaan (Action), tindakan, observasi, dan refleksi.(Febriana et al. 2023).



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian (Kemmis Dan Mc Taggert).

Menurut Miles & Huberman, penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan dua jenis data yang berbeda: kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini berisi data kuantitatif yang dapat dikaji secara deskriptif menggunakan pendekatan persentase dan statistik deskriptif. (Uin and Banjarmasin 2018)

Rumus berikut dapat digunakan untuk mendapatkan persentase penyelesaian pembelajaran:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan P : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

F : Skor mentah yang diperoleh

N : Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

100% : Konstanta

Penelitian ini di laksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 Di Ra An Nur Bahari, Kecamatan Sampolawa, Kabupaten Buton Selatan dengan sampel 28 anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik perhatian anak. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas membuat proses belajar menjadi kurang interaktif dan monoton. Akibatnya, kemampuan literasi anak, seperti mengenal huruf, memahami bunyi huruf, dan menyusun kata sederhana, masih tergolong rendah dan belum berkembang secara optimal.

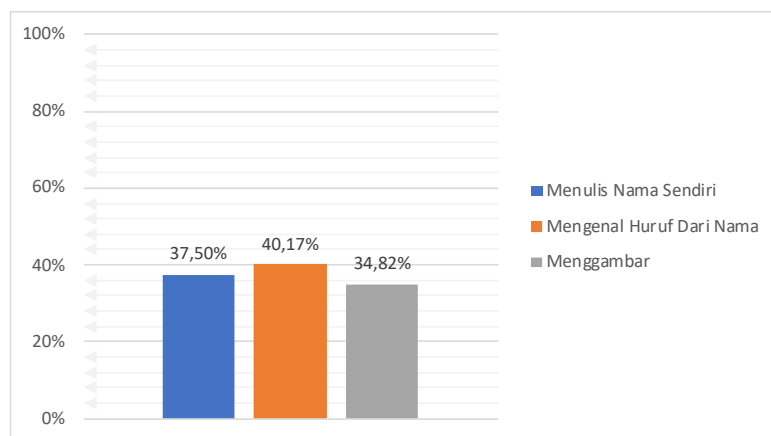
Pra siklus:

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan suatu inovasi dalam metode pembelajaran literasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak. Oleh karena itu, peneliti merancang penerapan penggunaan aplikasi papan tulis digital sebagai media bantu yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi anak usia dini di RA An-Nur Bahari. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Data kemampuan penggunaan aplikasi papan tulis digital pra siklus :

No	Indikator penggunaan aplikasi papan tulis digital	Presentasi pra siklus
1	Menulis Nama Sendiri	37,5 %
2	Mengenal Huruf Dari Nama	40,17 %
3	Menggambar	34,82 %

Dari tabel 1 tersebut menjelaskan bahwa dari 28 anak kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun di RA An Nur Bahari belum berkembang dengan optimal. Yang menjadi objek penelitian kemampuan literasi anak meliputi indikator menulis nama sendiri, mengenal huruf dari nama, dan menggambar. Pada indikator menulis nama sendiri diketahui sebesar 37,5% yaitu 13 anak belum berkembang dan 15 anak mulai berkembang. Pada indikator mengenal huruf dari nama mencapai 40,17% yaitu 8 anak belum berkembang dan 20 anak mulai berkembang. Sedangkan pada indikator menggambar mencapai 34,82% yaitu 17 anak belum berkembang dan 11 anak mulai berkembang. Data kemampuan penggunaan aplikasi papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi di RA An Nur Bahari pada siklus I dapat di lihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 2. Grafik 1 Presentase Kemampuan Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Digital Pada Pra Siklus.

Oleh karena itu perlu mengembangkan kemampuan literasi anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Agar keberhasilan peneliti dapat terlihat dengan jelas, maka dilanjutkan ke siklus I dengan menggunakan media yang menarik dan tidak membosankan, yaitu melalui penerapan aplikasi papan tulis digital sebagai sarana pembelajaran literasi yang lebih visual dan menarik bagi anak-anak. Pada tahapan selanjutnya, peneliti akan menerapkan tindakan kelas dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan literasi anak melalui penggunaan aplikasi papan tulis digital. Setiap siklus akan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I:

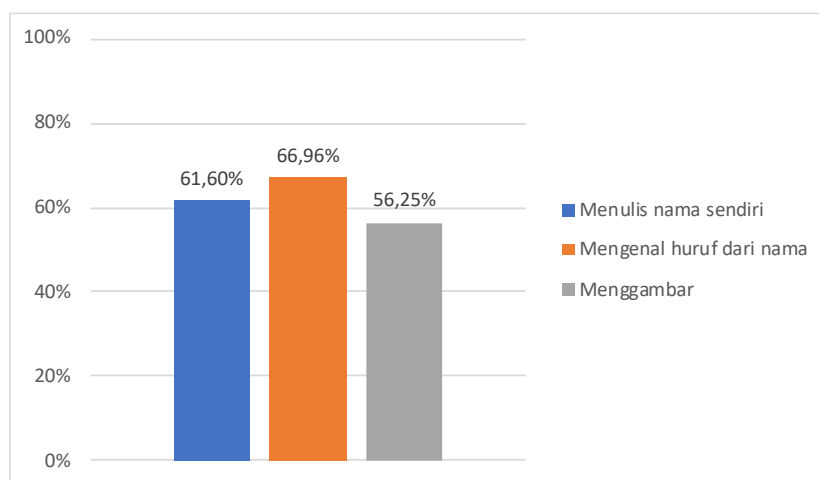
Pada siklus I, Peneliti melihat hasil dari pemberian simulasi berupa penggunaan aplikasi papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi anak usia dini usia 5-6 tahun. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data berikut.

Tabel 2. Data kemampuan penggunaan aplikasi papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi siklus I

No	Indikator Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Digital	Presentasi Siklus I
1.	Menulis nama sendiri	61,60%
2.	Mengenal huruf dari nama	66,96%
3.	Menggambar	56,25%

Pada tabel diatas dapat menggambarkan bahwa dari 28 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan penggunaan aplikasi papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi pada indicator menulis nama sendiri 61,60% yaitu 12 anak mulai berkembang dan 16 anak berkembang sesuai harapan. Pada indicator mengenal huruf dari

nama mencapai 66,96% yaitu 8 anak mulai berkembang dan 20 anak berkembang sesuai harapan. Pada indikator menggambar mencapai 56,25% yaitu 1 anak belum berkembang, 17 anak mulai berkembang dan 9 anak berkembang sesuai harapan. Data kemampuan penggunaan aplikasi papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi siklus I dapat di lihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 3. Grafik 2 Presentase Kemampuan Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Digital Pada Siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggambar menggunakan aplikasi papan tulis digital dapat meningkatkan pembelajaran literasi pada anak usia dini usia 5–6 tahun, namun peningkatan yang ada belum maksimal karena adanya kendala-kendala. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya akan melakukan perbaikan dan membuat perencanaan baru untuk siklus selanjutnya yaitu siklus 2 agar peningkatan yang terjadi lebih terlihat. Berikut adalah beberapa kendala pada kegiatan-kegiatan tersebut:

- Beberapa anak masih bingung dalam mengoperasikan fitur pada aplikasi papan tulis digital secara mandiri. Guru perlu memberikan arahan lebih jelas serta pendampingan secara langsung pada siklus berikutnya.
- Anak mulai menunjukkan minat dan antusias dalam menggambar, namun sebagian anak masih kesulitan menuangkan ide gambar sesuai dengan tema yang diberikan. Guru diharapkan dapat memberikan stimulus atau contoh visual yang lebih konkret.

Siklus II:

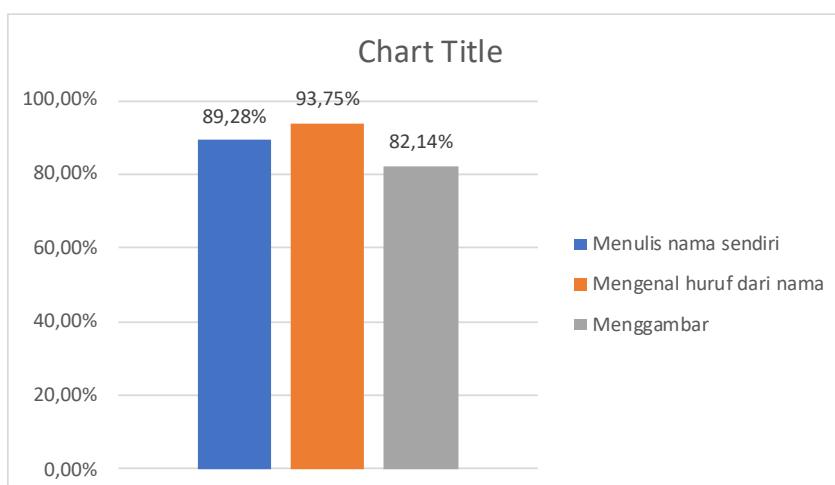
Kegiatan ini dilakukan selama pelaksanaan tindakan kelas dan proses pembelajaran berlangsung. ini bertujuan untuk melihat hasil tindakan pada siklus kedua berupa kegiatan menulis nama sendiri, mengenal huruf dari nama dan menggambar menggunakan aplikasi

papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi anak usia dini usia 5–6 tahun. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berupa checklist untuk mencatat keaktifan, kemampuan pembelajaran literasi.

Tabel 3. Data kemampuan penggunaan aplikasi papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi siklus II

No	Indikator Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Digital	Presentasi Siklus II
1.	Menulis nama sendiri	89,28%
2.	Mengenal huruf dari nama	93,75%
3.	Menggambar	82,14%

Pada tabel diatas dapat menggambarkan bahwa dari 28 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan penggunaan aplikasi papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi pada indicator menulis nama sendiri 89,28% yaitu 12 anak mulai berkembang dan 16 anak berkembang sesuai harapan. Pada indicator mengenal huruf dari nama mencapai 93,75% yaitu 8 anak mulai berkembang dan 20 anak berkembang sesuai harapan. Pada indikator menggambar mencapai 82,14% yaitu 2 anak mulai berkembang, 16 anak mulai berkembang dan 10 anak berkembang sesuai harapan. Data kemampuan penggunaan aplikasi papan tulis digital untuk meningkatkan pembelajaran literasi siklus I dapat di lihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 4. Grafik 3 Presentase Kemampuan Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Digital Pada Siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi papan tulis digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun di RA An-Nur Bahari. Kemampuan literasi yang diteliti meliputi menulis nama sendiri, mengenal huruf dari nama,

dan menggambar. Data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pra-siklus ke siklus II, misalnya pada kemampuan menulis nama meningkat dari 37,5% menjadi 89,28%, mengenal huruf dari 40,17% menjadi 93,75%, dan menggambar dari 34,82% menjadi 82,14%.

Hasil ini mendukung teori Jean Piaget (dalam Clements & Sarama, 2014) yang menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan visual. Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif seperti papan tulis digital menjadi sangat sesuai, karena memungkinkan anak terlibat langsung dengan objek visual dan simbol yang dapat mereka manipulasi. (Clements and Sarama 2020)

Anak-anak menunjukkan keterlibatan dan minat belajar yang meningkat saat menggunakan aplikasi ini. Mereka menjadi lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Muslimah (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi papan tulis online dapat meningkatkan perkembangan motorik dan motivasi belajar anak usia dini secara signifikan. (Muslimah, Putri, and Kusdianto 2024b)

Menurut Sadikin & Hamidah (2020), penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat mengubah cara penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam konteks PAUD, hal ini sangat penting mengingat anak-anak lebih responsif terhadap media yang menyenangkan dan bervariasi secara visual. (Sadinik and Hamidah 2020)

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran saintifik yang diperkenalkan oleh Kemendikbud (2015). Metode ini terdiri dari tahapan: mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Aplikasi papan tulis digital memfasilitasi seluruh tahapan ini. Anak dapat mengamati bentuk huruf, menanyakan maknanya, mencoba menulis, menalar dengan membandingkan hasilnya, dan mengomunikasikan kepada guru atau teman. (Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD n.d.)

Penelitian Harahap & Fitria (2024) pun menemukan bahwa pendekatan saintifik secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan saintifik dapat digunakan tidak hanya dalam numerasi, tetapi juga dalam pembelajaran literasi, terutama dengan dukungan teknologi. (Harahap and Fitria n.d.)

Media digital juga memfasilitasi anak dalam menuangkan ide dan imajinasi secara bebas. Fitur menggambar dalam aplikasi papan tulis memungkinkan anak mengekspresikan

ide visual mereka lebih leluasa daripada media konvensional seperti kertas dan pensil. Menurut Satriana (2022) media digital dalam pembelajaran literasi mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan pencapaian indikator literasi anak secara menyeluruh. (Satriana et al. 2022)

Salah satu keunggulan penggunaan aplikasi ini adalah kemudahan dalam evaluasi. Anak dapat langsung menunjukkan hasil belajarnya dan guru bisa memberikan umpan balik secara real-time. Hal ini sejalan dengan pendapat Lubis dan Umar (2022) bahwa konsep matematika dan literasi dapat diajarkan sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual, seperti berbagi makanan, menyusun kelereng, atau menulis nama secara virtual. (Iskandar, Hashipah, and Zulaeha 2024)

Selain itu, Amalina (2021) menekankan bahwa literasi adalah alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan menyelesaikan masalah sejak dini, bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis. Aplikasi papan tulis digital mendukung hal ini dengan menghadirkan fitur edukatif yang memungkinkan anak berpikir, mengaitkan simbol dengan makna, serta mengembangkan kemampuan komunikasi. (Afnida and Suparno 2020)

Meskipun efektif, masih ditemukan beberapa tantangan, seperti beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi secara mandiri. Oleh karena itu, pendampingan individu dan strategi pembelajaran yang adaptif sangat diperlukan agar semua anak dapat memperoleh manfaat secara maksimal.

Penggunaan aplikasi papan tulis digital dalam pembelajaran literasi anak usia dini tidak hanya terbukti efektif secara empiris tetapi juga memiliki landasan teori yang kuat dari Piaget, Vygotsky, hingga pendekatan saintifik Kemendikbud. Inovasi ini memberikan dampak positif terhadap minat belajar, keterlibatan aktif, serta pencapaian keterampilan literasi anak. Media digital menjadi solusi nyata dalam mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional dan menawarkan metode pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada anak.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan penggunaan aplikasi papan tulis digital secara signifikan meningkatkan pembelajaran literasi anak usia dini 5–6 tahun di RA An-Nur Bahari. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi interaktif menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf, membaca awal, serta menulis sederhana. Temuan ini mendukung bahwa pemanfaatan media digital yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan

literasi. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan metode pembelajaran literasi di PAUD, dengan menekankan pentingnya integrasi teknologi yang sesuai dengan usia anak dan kontekstual dalam kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, Mutia, and Suparno Suparno. 2020. "Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Dan Praktik Guru Di Prasekolah Aceh." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2): 971. doi:10.31004/obsesi.v4i2.480.
- Clements, Douglas H., and Julie Sarama. 2020. *Learning and Teaching Early Math*. Third edition. | New York, NY : Routledge, 2021. |: Routledge. doi:10.4324/9781003083528.
- Febriana, Anggun, I Made, Suwasa Astawa, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, Fakultas Keguruan, and Ilmu Pendidikan. 2023. "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Kelompok A Di TK Rinjani Dw UNRAM." *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* 3(2): 295–302.
- Harahap, Juli Yanti, and Dewi Fitria. "Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak." *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*.
- Iskandar, Budi, Hani Hashipah, and Vita Siti Zulaeha. 2024. 8 Desember Integrasi Lingkungan Dalam Pembelajaran Matematika: Studi Literatur Pembelajaran Konstektual Berbasis Lingkungan Bagi Anak Usia Dini. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>.
- Muslimah, Muslimah, Dewi Artati Padmo Putri, and Kusdianto Kusdianto. 2024a. "Pengaruh Motivasi Dan Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Online Serta Aplikasi Jamboard Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4(1): 295–312. doi:10.14421/njpi.2024.v4i1-18.
- Muslimah, Muslimah, Dewi Artati Padmo Putri, and Kusdianto Kusdianto. 2024b. "Pengaruh Motivasi Dan Penggunaan Aplikasi Papan Tulis Online Serta Aplikasi Jamboard Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4(1): 295–312. doi:10.14421/njpi.2024.v4i1-18.
- Obsesi, Jurnal, : Jurnal, Pendidikan Anak, Usia Dini, Huda Mardhotillah, and · Rakimahwati. 2022. "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini." 6(1): 779–92. doi:10.31004/obsesi.v6i1.1361.
- "Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD."
- Sadikin, Ali, and Afreni Hamidah. 2020. "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-

19." BIODIK 6(2): 214–24. doi:10.22437/bio.v6i2.9759.

Satriana, Malpaleni, Wiwik Haryani, Farny Sutriany Jafar, Febry Maghfirah, Antung Dewi Nurliana Sagita, and Farah Ananda Septiani. 2022. "Media Pembelajaran Digital Dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10(3): 408–14. doi:10.23887/paud.v10i3.51579.

Uin, Ahmad Rijali, and Antasari Banjarmasin. 2018. 17 Analisis Data Kualitatif.