



Manfaat Digitalisasi Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Irma Yuliantina^{1,a}, Susy Anggriani^{2,b}

Universitas Pancasakti Bekasi, Indonesia

^a irmayuliantinaps@gmail.com, ^b sagiariani@gmail.com

Informasi artikel	ABSTRAK
<i>Received :</i> Maret 21, 2025 <i>Accepted :</i> Juni 20, 2025 <i>Published :</i> Juli 25, 2025 Kata kunci: <i>Digitalisasi;</i> <i>Sumber Belajar;</i> <i>Pembelajaran Anak</i> <i>Usia Dini;</i> DOI: 10.30736/jce.v9i1.240 2	Perkembangan teknologi digital saat ini semakin pesat, guru banyak menggunakan alat digital untuk berbagai kepentingan. Melalui sistem digitalisasi akan mempercepat dan mempermudah guru untuk mendapat berbagai informasi yang terkait dengan bahan ajar, sehingga proses dan tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan optimal. Penelitian ini bertujuan untuk memahami manfaat digitalisasi sumber belajar dalam meningkatkan proses pembelajaran anak usia dini. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, peneliti mencoba mendeskripsikan dan menginterpretasikan persepsi guru dalam kaitannya dengan manfaat digitalisasi sumber belajar dalam meningkatkan proses pembelajaran anak usia dini. Dari hasil penelitian didapatkan perbandingan yang signifikan antara pemanfaatan digitalisasi sumber belajar dengan meningkatnya proses pembelajaran anak usia dini. Hal ini diperkuat dengan rata-rata prosentase pemanfaatan digitalisasi sebesar 93,63% berbanding lurus dengan peningkatan proses pembelajaran sebesar 97,01%. Responden guru sebagai pendamping belajar anak memberikan persetujuan yang positif bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran dengan memanfaatkan digitalisasi sumber belajar. Pemanfaatan digitalisasi sumber belajar terbukti meningkatkan proses pembelajaran anak yang berkualitas. Penggunaan alat digital dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan belajar anak sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak usia dini.
<i>Keywords:</i> <i>Digitalization;</i> <i>Learning Resources;</i> <i>Early Childhood</i> <i>learning.</i>	ABSTRACT The rapid advancement of digital technology has led to its widespread adoption by educators for various purposes. Digitalization significantly accelerates and simplifies teachers' access to diverse information related to teaching materials, thereby optimizing the learning process and achieving educational objectives. This study aims to understand the benefits of digitalizing learning resources in enhancing the learning process for early childhood. Employing a qualitative descriptive methodology, this research describes and interprets teachers' perceptions regarding the advantages of digitalized learning resources in improving early childhood education. Findings reveal a significant correlation between the utilization of digitalized learning resources and the enhancement of the early childhood learning process. This is supported by an average digitalization utilization rate of 93.63%, which correlates directly with a 97.01% increase in the learning process. Teacher respondents, acting as learning facilitators for children, positively affirmed that the utilization of digitalized learning resources leads to an improved learning process. The effective use of digitalized learning resources demonstrably enhances the quality of children's learning. Furthermore, the application of digital tools can assist in catering to children's learning needs in accordance with their characteristics and developmental stages during early childhood.



PENDAHULUAN

Digitalisasi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, dan sebagian besar negara di dunia memiliki program untuk memperkenalkan digitalisasi pada anak-anak dan remaja (Forutanian, 2021). Penggunaan alat digital di kalangan anak-anak dan remaja secara global dan nasional merupakan topik yang menarik, dan menjadi perdebatan akhir-akhir ini (Priyanka et al., 2018). Digitalisasi adalah proses komprehensif atau upaya mengubah media, seperti format cetak, audio, atau video, menjadi bentuk digital. Proses ini memerlukan beragam perangkat seperti komputer, pemindai, dan perangkat lunak pendukung. Banyak aplikasi, seperti *OmniPage* dan *Adobe Acrobat*, dapat digunakan untuk memindai dan mengubah dokumen cetak menjadi format digital (Kurniati et al., 2021). Anda dapat mendigitalkan dokumen audio menggunakan program pengolah audio seperti *CoolEdit* dan *Jet.Audio*. Selain itu, dokumen video juga bisa diubah ke format digital dengan program pengolah video khusus (Dewi & Hilman, 2018).

Perkembangan teknologi digital saat ini semakin pesat. Hal ini sangat memudahkan masyarakat dalam beragam kegiatan, termasuk di sektor pendidikan anak usia dini (Fitria, 2021). Disatu sisi, berkembangnya teknologi memberikan pengaruh positif bagi kehidupan masyarakat (Restiana & Pujiastuti, 2019), Namun, jika penggunaannya tidak dikelola dengan baik, ini bisa berdampak negatif, menyebabkan kemalasan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar atau bahkan krisis sosial (Rafi & Sabrina, 2019). Mengingat hal tersebut, orang tua dan pendidik anak usia dini di sekolah perlu menjalin kerja sama yang erat dalam menyikapi sistem pendidikan digital di era globalisasi saat ini (Sapada & Asmalinda, 2020).

Kumpulainen et al. (2020) bahwa Media digital merupakan konten yang mengombinasikan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar. Konten ini disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan seperti kabel optik *broadband*, satelit, dan sistem gelombang mikro (Yustika & Iswati, 2020). Media digital bisa membantu siswa dalam belajar, seperti yang diungkapkan oleh Nelson et al., 2020, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran (Ho et al., 2019). Selain itu media digital juga dapat meningkatkan motivasi proses belajar siswa dan bertujuan mencerdaskan peserta didik (Livingstone et al., 2017).

Digitalisasi bisa membantu guru PAUD dalam menyiapkan dan menyajikan materi pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan anak. Novitasari dan Fauziddin, (2022) menjelaskan bahwa terdapat tujuh aspek positif dari teknologi informasi dan komputer dalam proses belajar-mengajar: 1) Sebagai alat untuk mendukung konstruksi pengetahuan; 2) Sebagai sarana yang memudahkan akses informasi yang dibutuhkan; 3) Sebagai media sosial untuk kolaborasi dan diskusi dalam pembelajaran; 4) Sebagai mitra intelektual bagi pelajar; 5) Sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan; 6) meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar; dan 7) mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Kajian tentang manfaat sumber belajar dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Apabila sumber belajar itu dipilih dan digunakan secara tepat maka akan mendapatkan keuntungan, diantaranya: 1) siswa lebih berminat dalam mengembangkan gagasan, 2) siswa lebih kreatif dalam mengajukan pertanyaan, 3) siswa memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit dan langsung, 4) siswa dapat menyajikan hal-hal yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung, 5) membantu mengatasi tantangan pendidikan baik yang berskala kecil maupun besar, 6) mendorong munculnya pemikiran kritis, sikap yang lebih positif dan

pengembangan diri yang berkelanjutan, dan 7) mampu memberikan motivasi yang positif.(Andrianingsih & Mustika, 2022)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh sejumlah guru di Eropa Utara, alat digital penting untuk pembelajaran (Rumondang & Siregar, 2022), tidak hanya saat ini tetapi juga untuk mempersiapkan anak di masa depan, termasuk untuk sekolah(Fairuza, 2021). Orang dewasa dan anak-anak dapat memiliki sudut pandang yang berbeda tentang kemajuan komputerisasi saat ini; akibatnya, sudut pandang anak-anak sangat penting untuk dipertimbangkan saat melaksanakan rencana pendidikan (Yeşilyurt & Vezne, 2023).

Di era komputerisasi saat ini, pendidik membutuhkan kemampuan untuk membuat latihan pembelajaran berbasis inovasi, yang harus memperkenalkan keadaan belajar yang hebat(Forutanian, 2021). Menurut penelitian (Daniels et al., 2020), guru umumnya berjuang di kedua bidang tersebut, dan guru harus didorong untuk berpartisipasi dalam memahami bagaimana teknologi dapat bermanfaat bagi Pendidikan anak usia dini. Menurut (Jandri, 2019), keterlibatan pedagogis dengan teknologi digital dalam praktiknya rendah. Pelatihan profesional juga dapat meningkatkan sikap dan pemahaman guru tentang alat digital. Kompetensi digital anak-anak didorong sebagai hasilnya (Maureen et al., 2022)

Dengan memanfaatkan digitalisasi sumber belajar, guru sebagai pendamping dalam proses pembelajaran anak usia dini, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran dapat terjadi karena adanya proses komunikasi. Guru memerlukan media untuk menyampaikan pesan yang mudah diterima anak agar komunikasi pembelajaran dapat terjadi secara efektif. Pada konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), penggunaan media digital sangat membantu meningkatkan pemahaman anak. Ini karena anak-anak cenderung berpikir secara konkret; mereka lebih mudah memahami dan menyerap informasi ketika dihadapkan pada sesuatu yang nyata. Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat tercapai, yaitu peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak

METODE

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, peneliti mencoba mendeskripsikan dan menginterpretasikan persepsi guru dalam kaitannya dengan manfaat digitalisasi sumber belajar dalam meningkatkan proses pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni – Agustus 2023 di PAUD usia 5 – 6 tahun di tujuh kecamatan. yang dipilih secara random dengan memperhatikan berbagai macam karakteristik sekolah tersebut. Subjek penelitian ini berjumlah 100 orang guru dari PAUD.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrument angket, wawancara, dan observasi. Kisi-kisi instrument disusun berdasarkan definisi konseptual dan operasional terkait manfaat digitalisasi dan sumber belajar dalam meningkatkan proses pembelajaran. Instrument di kuesioner disusun dalam bentuk daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden.

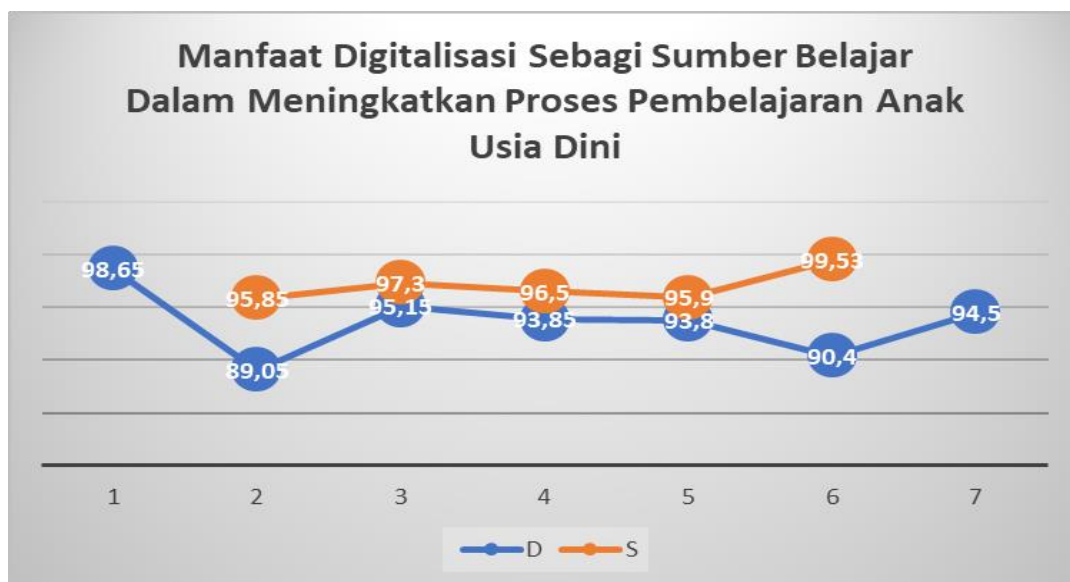
Selanjutnya peneliti menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data yang lebih mendalam terkait manfaat proses digitalisasi di sekolah. Sementara itu, observasi secara langsung dilakukan saat pembelajaran dengan menggunakan media digital di kelas. Analisis data penelitian dilakukan dengan mengikuti pendekatan Miles dan Huberman yang meliputi tiga komponen utama: 1) Reduksi data: Data awal yang

terkumpul dari penelitian dipilih, difokuskan, dan dihubungkan dengan masalah penelitian, sedangkan data yang tidak relevan diabaikan. 2) Penyajian Data: Data yang diperoleh disajikan secara deskriptif, dapat berbentuk tabel, angka, beserta penjelasannya, dan didukung oleh data dokumentasi. 3) Verifikasi dan penarikan kesimpulan: Seluruh data yang terkumpul selama penelitian, kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan tentang persepsi guru terkait literasi digital yang diterapkan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran anak usia dini, guru dapat membangun pengetahuan profesional mereka sendiri melalui sumber secara online formal dan informal dan dengan menggunakan berbagai media digital, dengan menggunakan laptop, komputer, smartphone, tablet, dan fitur-fitur yang ada didalamnya, misalnya *google*, *youtube*, *ig*, *facebook*, *tiktok*, dan aplikasi lain yang mendukung. Guru pun dapat mencari informasi dengan praktis, termasuk ide untuk bahan ajar dan kegiatan pembelajaran melalui jejaring profesional lainnya melalui acara, seperti webinar dan penggunaan ruang profesional digital untuk memfasilitasi berbagi informasi, ide dan saran. Dengan penggunaan alat digital dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan belajar anak sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak usia dini. Hasil temuan dari responden kuesioner melalui *googleform* dapat digambarkan dalam grafik garis berikut ini.

Gambar 1. Grafik responden guru PAUD



Gambar grafik tersebut menggambarkan bahwa guru sebagai pendamping belajar anak dapat merasakan manfaat digitalisasi sumber belajar dalam meningkatkan proses pembelajaran anak usia dini. Dengan memanfaatkan digitalisasi dapat mendorong anak didik lebih aktif berpartisipasi, seperti anak mulai bertanya apa yang akan dipelajari hari ini, anak lebih fokus walaupun awalnya anak belum dapat dikondisikan dengan baik, anak dapat merasakan bahwa belajar saat ini berbeda dengan belajar sebelumnya. Gerakan grafik garis di atas menunjukkan bahwa responden guru sebagai pendamping belajar anak memberikan persetujuan yang

positif bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran dengan memanfaatkan digitalisasi sumber belajar.

Dari grafik garis di atas dapat diketahui bahwa manfaat digitalisasi sumber belajar dalam meningkatkan proses pembelajaran anak usia dini menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil observasi yang dilakukan di tujuh kecamatan terhadap guru-guru PAUD usia 5-6 tahun rata-rata mencapai 93,63%, dengan uraian bahwa guru mampu memanfaatkan digitalisasi mencapai: 98,65% sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan, 89,05% sebagai sarana untuk mengakses informasi yang diperlukan, 95,15% sebagai media sosial untuk mendukung pembelajaran (berkolaborasi) dan berdiskusi, 93,85% sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar, 93,8% sebagai sarana meningkatkan mutu Pendidikan, 90,4% sebagai sarana meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, dan 94,5% sebagai sarana mempermudah mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan untuk sumber belajar dalam proses meningkatkan proses pembelajaran rata-rata mencapai 97,01% dengan uraian: 95,85% lebih berminat dalam mengembangkan gagasan, 97,3% lebih kreatif dalam mengajukan pertanyaan, 96,5% memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung, 95,9% membantu memecahkan masalah pendidikan dalam lingkup kecil maupun besar, dan 99,5% merangsang untuk berfikir kritis.

Adapun secara terperinci hasil dari analisa Manfaat Digitalisasi sumber belajar Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Anak Usia Dini dapat dilihat dalam tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Data Manfaat Digitalisasi sumber belajar Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Persentase
1	Manfaat Digitalisasi	1. Sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan	Guru menggunakan perangkat literasi digital untuk mendukung konstruksi pengetahuan	97,3%
			Guru dapat mengembangkan pengetahuannya melalui perangkat literasi digital	100%
		2. Sebagai sarana untuk mengakses informasi yang diperlukan	Guru mengakses sarana literasi digital yang sesuai dengan karakteristik anak	93,2%
			Guru merancang media digital yang mudah diakses oleh anak	84,9%
		3. Sebagai media sosial untuk mendukung pembelajaran (berkolaborasi) dan berdiskusi;	Guru saling berbagi pengetahuan untuk mendukung pembelajaran dengan teman sejawat menggunakan media digital	97,3%
			Guru berbagi praktik baik melalui media digital	93%
		4. Sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar	Guru menggunakan media digital yang bervariasi untuk mendukung pembelajaran	93,2%
			Guru mampu memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran	94,5%

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Persentase
		5. Sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan	Guru mampu meningkatkan kualitas diri dengan memanfaatkan media digital	95,9%
			Guru mampu menggunakan media digital sesuai dengan aspek perkembangan anak	91,7%
		6. Sebagai sarana meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran	Guru dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran melalui media digital	91,8%
			Guru dapat meningkatkan efesiensi proses pembelajaran melalui media digital	89%
		7. Sebagai sarana mempermudah mencapai tujuan pendidikan	Guru dapat menggunakan aplikasi media digital untuk mencapai tujuan pembelajaran	93,2%
			Guru dapat mengoptimalkan waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran	95,8%
2	Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran	8. Lebih berminat dalam mengembangkan gagasan	Guru mampu memberikan ide atau gagasan yang beragam agar anak dapat mengembangkan gagasannya	97,3%
			Guru mampu mendorong anak untuk mengekspresikan ide atau gagasan dengan menggunakan media digital	94,4%
		9. Lebih kreatif dalam mengajukan pertanyaan	Guru mampu memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendorong anak kreatif	97,3%
			Guru mampu memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendorong anak untuk mencapai tujuan pembelajaran	97,3%
		10. Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung	Guru mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret	97,2%
			Guru mampu mendorong anak untuk mendapatkan pengalaman belajar dari kegiatan yang nyata	95,8%
		11. Mendukung mengatasi tantangan-tantangan pendidikan dalam lingkup kecil maupun besar	Guru mampu mendorong anak untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran	94,5%
			Guru mampu memotivasi anak untuk menemukan sebab akibat atas permasalahan yang ditemukan	97,3%
		12. Merangsang untuk berfikir kritis	Guru mendorong anak untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	100%
			Guru memotivasi anak untuk antusias dalam memberikan pendapatnya	98,6%
			Guru memfasilitasi anak untuk dapat menceritakan aktivitas yang telah dilakukan	100%

Selain penyebaran angket melalui *googleform*, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara kepada para guru untuk mengetahui perilaku dan

pemahaman mereka tentang penerapan literasi digital sebagai sumber belajar. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa keseharian mereka tidak terlepas dari penggunaan literasi digital dalam mendukung proses pembelajaran diantaranya, guru selalu memanfaatkan teknologi digital untuk menambah wawasan tentang materi pembelajaran ataupun perkembangan anak dengan cara mengakses melalui internet, misal *google, youtube, tiktok, ig*, dan lainnya. Salah satunya seperti yang diungkapkan oleh subjek penelitian yang menjawab :

“Semenjak era pandemic, mau tidak mau saya harus bisa menggunakan media digital untuk mendukung proses pembelajaran. Awal nya tidak mudah untuk menggunakan media digital, apalagi dengan berbagai fitur yang ada. Namun seiring waktu alhamdulillah saya sudah bisa memanfaatkan media digital untuk mencari bahan ajar yang sesuai tahapan perkembangan anak, informasi-informasi yang berkaitan dengan perkembangan anak, dan saya juga dapat membuat media atau konten sesuai dengan tema yang akan saya ajarkan ke anak didik saya. Banyak sekali perubahan yang saya rasakan terutama peningkatan aspek perkembangan anak. Anak-anak lebih kreatif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas”.

Temuan lain dari hasil wawancara adalah melalui media digital guru dapat saling berbagi dengan teman-teman sejawat. Tidak hanya teman sejawat yang dalam satu wilayah melainkan dengan teman sejawat di luar daerah bahkan diluar negeri. Seperti yang diungkapkan oleh subjek penelitian berikut:

“Melalui digitalisasi saya dapat berbagi praktik baik dengan teman-teman sejawat baik dari dalam maupun luar wilayah saya. Bermula dari mengikuti kelas-kelas online tentang pembuatan media pembelajaran berbasis digital, lalu masuk dalam group WhatsApp atau Telegram. Dari sinilah saya bisa berkomunikasi dengan teman sejawat dari luar daerah, dan saling berbagi media pembelajaran yang telah kita punya. Sekarang kita juga di beri kemudahan oleh Kementrian Pendidikan apabila ingin mencari atau berbagi praktik baik melalui Platform Merdeka Mengajar atau lebih dikenal dengan istilah PMM”.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat guru mulai menyampaikan materi yang diajarkan, anak sangat antusias memperhatikan gambar-gambar animasi yang disajikan, lalu kemudian anak dikondisikan untuk mendengarkan guru dalam menyampaikan materi. Setelah selesai guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali apa yang telah tadi disaksikan oleh anak-anak, guru juga memberikan pertanyaan terbuka kepada anak-anak tentang video yang telah ditayangkan. Guru juga memberikan kesempatan anak untuk menggunakan media digital melalui permainan online yang telah disiapkan, baik permainan yang telah tersedia atau yang dirancang oleh guru sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa digitalisasi dapat membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran. Melalui digitalisasi guru dapat menggunakan berbagai media digital yang dapat diakses dengan mudah dan cepat serta menyisipkan gambar-gambar atau animasi untuk bahan ajar atau mengakses informasi tentang tumbuh kembang anak melalui media digital yang terstruktur secara sistematis. Di era digitalisasi ini, guru perlu memperkaya wawasan dan menguasai keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi yang perkembangannya sangat pesat. Di era digitalisasi ini, semua bidang dan komponen didalamnya harus mampu beradaptasi dengan perkembangan digital yang sangat pesat ini, termasuk bidang pendidikan dan

semua komponennya. Pendidik, yang merupakan salah satu komponen pendidikan, harus mampu menciptakan sebuah suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan, terutama bagi anak usia dini. Kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan digital perlu dimiliki oleh guru PAUD di era digitalisasi ini. Hal ini supaya Guru dapat membekali murid-muridnya dengan pengetahuan digital, sekaligus memperkenalkan dan menanamkan sikap serta perilaku positif terhadap perkembangan teknologi digital yang sudah menjadi bagian dari keseharian mereka. Penting bagi siswa untuk diberi lebih banyak kesempatan untuk belajar secara langsung.

Kegiatan pemanfaatan digitalisasi sumber belajar yang dilakukan dapat merangsang anak-anak untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi mereka sendiri. Bahan ajar yang awalnya dibuat secara manual dapat diubah menjadi bentuk digital, berupa video, gambar animasi, teks, dan suara.

KESIMPULAN

Faktor-faktor penting dalam keberhasilan pemanfaatan digitalisasi sumber belajar anak di PAUD mencakup kompetensi praktis serta pedagogis yang dikombinasikan dengan dorongan dan keterlibatan guru dan siswa serta pembelajaran dan pengembangan profesional. Pemahaman dan pengalaman guru tentang digitalisasi PAUD memperkenalkan lingkungan pembelajaran anak usia dini dalam memvisualisasikan perubahan terkait penggunaan dan pendekatan teknologi digital.

Pemanfaatan digitalisasi sumber belajar terbukti meningkatkan proses pembelajaran anak yang berkualitas. Penggunaan alat digital dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan belajar anak sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak usia dini.

Guru menggunakan teknologi digital dalam penerapannya sebagai media yang bermanfaat, dalam meningkatkan cara berinteraksi anak secara alami yang mengarah pada pengembangan lebih lanjut.

REFERENSI

- Andrianingsih, R., & Mustika, D. (2022). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar Siswa di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. 6(6), 6164–6172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3388>
- Daniels, K., Bower, K., Burnett, C., & Escott, H. (2020). *Early years teachers and digital literacies : Navigating a kaleidoscope of discourses*. 2415–2426.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. 2(2), 48–53.
- Fairuza, N. (2021). *Promoting Digital Literacy Skill for Students through Improved School Curriculum*. 11.
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36–49. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>

- Forutanian, S. (2021). Exploring the Components of Digital literacy Curriculum: EFL and IT Instructors' Voice. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.32996/jeltal.2021.3.1.4>
- Ho, L. H., Sun, H., & Tsai, T. H. (2019). Research on 3D painting in virtual reality to improve students' motivation of 3D animation learning. *Sustainability (Switzerland)*, 11(6), 1–17. <https://doi.org/10.3390/su11061605>
- Jandri, P. (2019). *The Postdigital Challenge of Critical Media Literacy*. 1, 26–37. <https://doi.org/10.1163/25900110-00101002>
- Kumpulainen, K., Sairanen, H., & Nordström, A. (2020). Young children's digital literacy practices in the sociocultural contexts of their homes. *Journal of Early Childhood Literacy*, 20(3), 472–499. <https://doi.org/10.1177/1468798420925116>
- Kurniati, E., Lestari, M., Aprilianti, L., & Febiyanti, A. (2021). *Digitalisasi Sistem Informasi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Pengelolaan Data Digitalization of Sistem Informasi at Early Childhood Program to Increase the Effectiveness and Efficiency of Data Management*. 8(2), 105–119.
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing Opportunities and Minimizing Risks for Children Online: The Role of Digital Skills in Emerging Strategies of Parental Mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82–105. <https://doi.org/10.1111/jcom.12277>
- Maureen, I. Y., Meij, H. Van Der, Jong, T. De, & Maureen, I. Y. (2022). *Evaluating storytelling activities for early literacy development development*. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1933917>
- Nelson, E. L., Perry, M., & Rogers, T. (2020). Introducing Offlineness: Theorizing (Digital) Literacy Engagements. *Journal of Literacy Research*, 52(1), 101–107. <https://doi.org/10.1177/1086296X19898003>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). *Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Priyanka, N., Gayatri, M., & Shivrai, J. P. | K. A. | P. B. S. (2018). Expert Finding System. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development*, Volume-2(Issue-3), 1993–1998. <https://doi.org/10.31142/ijtsrd11594>
- Rafi, I., & Sabrina, N. (2019). Pengintegrasian TPACK Dalam Pembelajaran Geometri SMA Untuk Mengembangkan Profesionalitas Guru Matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.31235/osf.io/v2ygb>
- Restiana, N., & Pujiastuti, H. (2019). Pengukuran Technological Pedagogical Content Knowledge untuk Guru Matematika SMA di Daerah Tertinggal. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 83–94. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i1.407>

- Rumondang, T., & Siregar, S. (2022). *The Effect of Digital Literacy in the Establishment of Student Engagement*. 204(ICoSIEBE 2021), 250–253.
- Sapada, I. E., & Asmalinda, W. (2020). The Vital Lung Capacity of Employees with Risk Factors for Potential Exposure to Ammonia Gas. *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.32668/jitek.v8i1.348>
- Yeşilyurt, E., & Vezne, R. (2023). computer - supported education. *Education and Information Technologies*, 28(8), 9885–9911. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11311-1>
- Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). Digital Literacy in Formal Online Education: A Short Review. *Dinamika Pendidikan*, 15(1), 66–76. <https://doi.org/10.15294/dp.v15i1.23779>