



Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Buku Aktifitas Interaktif terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi

Fitriah Saqinah¹, Irma Yuliantina²

^{1,2}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: utfitriahsaqinah@gmail.com, irmayuliantinaps@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-10-11 Revised: 2024-11-27 Published: 2024-12-11 Keywords: <i>Project Based Learning; Literacy; Numeracy.</i>	In a 2019 World Bank study, it was stated that Indonesian children experience Learning Proverty, namely experiencing learning disabilities with characteristics that at the age of 10 children are able to read but do not understand the reading. The project-based learning method with interactive activity books is designed to develop students' literacy and numeracy skills that support fun real learning experiences so that children's critical thinking processes are stimulated. This study uses a quantitative methodology combined with a descriptive strategy to see what percentage of the influence of interactive activity books on literacy and numeracy skills. The stages are by conducting research on literacy and numeracy skills for children aged 5-6 years who receive stimulation with project-based learning methods using interactive activity books by Irma Yuliantina. The results of the study show that the project-based learning method with interactive activity books has an influence on literacy and numeracy. And from the R Square figure, it was found that Numeracy has a greater influence of 32.4% while literacy is 25%. And the remaining 42.6% is likely explained by other factors not included in this research model.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-10-11 Direvisi: 2024-11-27 Dipublikasi: 2024-12-11 Kata kunci: <i>Pembelajaran Berbasis Proyek; Literacy; Numerasi.</i>	Pada penelitian bank Dunia di tahun 2019 menyebutkan anak Indonesia mengalami <i>Learning Proverty</i> yakni mengalami ketidakmampuan belajar dengan ciri di usia 10 tahun anak mampu membaca namun tidak memahami bacaan. Metode pembelajaran berbasis proyek dengan buku aktifitas interaktif dirancang untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa yang mendukung pengalaman belajar nyata yang menyenangkan agar proses berfikir kritis anak terstimulasi. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif yang dikombinasikan dengan strategi deskriptif untuk melihat berapa persen pengaruh buku aktifitas interaktif terhadap kemampuan literasi dan numerasi. Adapun tahapannya dengan melakukan penelitian kemampuan literasi dan numerasi terhadap anak usia 5-6 tahun yang mendapatkan stimulasi dengan metode pembelajaran berbasis proyek menggunakan buku aktifitas interaktif karya Irma Yuliantina. Dari hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan buku aktifitas interaktif memiliki pengaruh terhadap literasi dan numerasi. Dan dari angka R Square didapati bahwa Numerasi lebih memiliki pengaruh sebesar 32,4% sedangkan literasi sebesar 25%. Dan sisanya sebesar 42,6% kemungkinan dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak terdapat dalam model penelitian ini.

I. PENDAHULUAN

Literasi dan numerasi merupakan satu aspek yang harus dikuasai. Bukan hanya menjadi keterampilan dasar, tetapi juga menjadi landasan untuk perkembangan pemikiran kritis, analitis, dan kreatifitas. Jika stimulasi yang sudah tertuang dalam RPP taman kanak-kanak selama 2 semester di kelompok B dirasakan belum dapat memaksimalkan perkembangan dasar-dasar literasi dan numerasi peserta didik. Kenyataannya peserta didik sudah berada di penghujung tahun ajaran ini dan akan segera menjalani masa transisi PAUD menuju sekolah dasar serta segera menghadapi kurikulum juga pola belajar yang sering menuntut siswa

membaca dan menghitung. Maka tuntutan terhadap keterampilan membaca, menulis dan berhitung anak semakin tinggi dari orangtua/walasiswa. Salah satu cara orangtua menjawab tantangan ini adalah dengan mengikutsertakan anaknya dalam les/bimbingan belajar calistung.

Adanya miskonsepsi dijawab oeh penelitian dari Irma Yuliantina yang menemukan bahwa orangtua dan guru memiliki pandangan yang beda mengenai konsep literasi dan numerasi. Untuk itu diperlukan pemahaman yang sama juga program kerjasama antara guru dan orangtua untuk memenuhi harapan orangtua dan tidak lepas dari prinsip pembelajaran PAUD. Dukungan guru dan harapan orang tua agar anak

membaca dan juga menulis setiap hari dipertimbangkan dalam semua aktivitas bermain anak. Mengedukasi orang tua untuk mendorong aktivitas dan pengulangan anak di rumah merupakan dukungan yang penting.

Di era digital saat ini, kecenderungan literasi yang diperoleh dari buku sebagai jendela dunia sudah bergeser, dan internet menjadi idola baru dalam hal ini. Namun kita pahami bersama, anak usia dini belum mampu memfilter konten edukasi dan keinginannya untuk menonton tontonan yang baik. Sehingga harus memiliki pendampingan yang ekstra baik secara fisik kehadiran orangtua maupun diberikan aplikasi tambahan pada ponsel pintar mereka agar ketidakmampuan tersebut dapat terfasilitasi dengan baik untuk tujuan yang diinginkan. Dan literasi yang disajikan lewat buku selain dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan analitis, khususnya di zaman hiruk pikuk digitalisasi ini, dengan membaca buku anak dapat menikmati waktu rehat sesaat menghindari kehebohan dunia digital mereka agar kemudian mampu lebih matang dan cerdas membaca kebohongan cerita yang lebih dikenal dengan istilah *hoaks* dan mampu berperilaku positif di media. Karena sejatinya aktifitas membaca akan mengarahkan anak untuk dapat mahami konteks dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, karena tuntutan masyarakat dan mengingat pentingnya keterampilan literasi dan numerasi untuk mendapatkan stimulasi sejak dini, peneliti mencoba untuk menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan buku aktifitas interaktif untuk menjadi salah satu alternatif yang penting dan efektif. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis yang kuat, namun juga mampu menerapkan ilmunya dalam situasi nyata. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh serta kontribusi signifikan terhadap terciptanya praktik pendidikan yang lebih inovatif dan kontekstual. Adapun judul yang diambil oleh peneliti adalah "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Buku Aktifitas Interaktif Terhadap Kemampuan literasi dan Numerasi".

Praktek membaca, menulis, dan berhitung (calistung) sering dilakukan melalui metode *drilling*, yaitu kegiatan belajar dengan latihan yang berulang-ulang dan terus menerus yang sama. Akibatnya, anak hanya memahami kata-kata saja, tidak memahami maknanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Bank Dunia pada tahun 2019 yang menemukan bahwa anak-anak Indonesia menderita *Learning Proverty*. Dengan

kata lain yakni ketidakmampuan belajar, dimana ketika anak usia 10 tahun sudah bisa membaca tetap belum bisa memahami cerita sederhana. Penelitian tahun sebelumnya yaitu hasil PISA 2018, prestasi siswa Indonesia dalam membaca, matematika dan sains lebih buruk dibandingkan rata-rata OECD. Dalam hal skor Kemahiran membaca, Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 77 negara. Negara kita ini menempati peringkat ke 72 dari 78 negara dalam nilai matematika. Skor sains saat ini berada di peringkat 70 dari 78 negara(Yuliantina, 2023).

Kemampuan merupakan kecakapan yang dipunyai oleh seseorang dalam sebuah kemahiran bawaan atau hasil dari latihan yang dijadikan untuk sebuah pencapaian (Harapit, 2018). Dan secara etimologis, istilah literasi sendiri berasal dari kata latin "*literatus*" yang berarti orang yang belajar. SEVIMA juga menjelaskan literasi secara harfiah berasal dari kata bahasa Inggris "*Literacy*" yang artinya huruf atau aksara. Literasi merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa sejak usia dini, yaitu. anak usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan kelompok umur yang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang dapat disebut dengan masa emas (*golden age*) untuk pengembangan kemampuan literasi dan numerasi (Nahdi & Yunitasari, 2019)

Dalam buku aktifitas interaktif karangan Irma Yuliantina yang peneliti gunakan menyebutkan bahwa ruang lingkup literasi adalah kemampuan bertutur, pengetahuan latar, kosakata, kesadaran fonemik, kesadaran cetak dan keaksaraan (Yuliantina, 2024). Dalam kamus bahasa indonesia kemampuan bertutur secara bahasa berasal dari kata *tutur* yang berarti kata, ucapan, atau perkataan yang diujarkan. Pengertian kemampuan bertutur dapat juga diartikan dengan kemampuan berbicara. Tarigan menjelaskan bahwa berbicara adalah kemampuan menghasilkan bunyi dan kata dengan jelas untuk mengungkapkan atau mengekspresikan dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Karyadi, 2018).

Dalam artikel Aisyah di detik edu disebutkan pula hal serupa dengan pendapat Irma Yuliantina, disebutkan selain kemampuan membaca dan menulis ada beberapa kemampuan literasi lainnya yaitu; (1) kemampuan bertutur terlihat ketika anak mampu atau memiliki keterampilan bahasa reseptif seperti mendengarkan lawan bicaranya. Dan ketika mereka mengembangkan keterampilan bahasa ekspresifnya, yakni ketika anak menyampaikan perasaannya melalui bahasa dalam bentuk kata-kata. (2) Pengetahuan

latar merupakan pemahaman anak terhadap dunia dan sekitarnya. Pengetahuan tersebut terdiri dari latar belakang fisik, budaya, dan sosial. Latar fisik mencakup semua benda yang dapat dikenali anak untuk memperkaya perbendaharaan katanya. Contoh latar belakang fisik meliputi hewan, tumbuhan, bangunan, dan lanskap. Ketika mereka berbicara, mereka menyampaikan apa yang mereka lihat, sentuh, cium, dengar, dan rasakan. (3) kemampuan kosakata adalah kemampuan yang nampak pada pengetahuan kosakata nama-nama benda, tindakan, emosi dan konsep sederhana seperti panjang-pendek. (4) kesadaran cetak, berarti mampu memahami makna di balik simbol dan huruf tercetak yang Anda lihat. Seperti rambu toilet, rambu stop, rambu parkir dll. (5) Kesadaran fonemik adalah sebuah pemahaman bahwa kata dan kalimat terdiri dari satuan bunyi-bunyi huruf dan atau tanda baca. Kesadaran fonemik diperlukan agar anak mampu memahami segala sesuatu mulai dari bahasa lisan hingga tekstual. Kesadaran fonemik yang kuat membantu siswa mengenali kata dan kalimat dengan mengasosiasikan bunyinya dengan bentuk huruf tertentu. (6) Kemampuan keaksaraan yaitu kemampuan anak menggabungkan huruf-huruf dengan bunyi, dengan intonasi, dan juga tanda baca. Secara struktur, bahasa terdiri dari dua unsur tulisan: vokal dan konsonan. Penting peserta didik memahami konsep huruf sesuai dengan pada bahasa yang mereka gunakan (Aisyah, 2023).

Serupa juga dengan pendapat Dewayani dan Setyawan menyatakan keterampilan literasi dini meliputi beberapa komponen. Pertama adalah kemampuan anak-anak menyadari bahwa kata-kata terdiri dari unit suara terkecil dari alfabet atau disebut kesadaran fonologis. Meski belum bisa mengidentifikasinya, anak perlu mengetahui fungsi alfabet dalam membentuk kata. Kedua, ketika anak-anak yang sejak dini dikelilingi oleh buku dan terbiasa dibacakan buku akan mengembangkan kecintaan terhadap buku dan akhirnya mencoba membaca buku sendiri, hal ini disebut minat anak pada media cetak. Ketiga, adanya kesadaran akan bahan cetak seperti majalah, buku, surat kabar, dan media cetak lainnya. Keempat, pengetahuan tentang huruf. Jikalau anak tidak dapat mengenali semua bunyi huruf, anak harus mengenali dan paham bahwa huruf mewakili bunyi dan memiliki bunyi yang berbeda-beda dan berbeda pula bentuknya. Kelima, kosakata, khususnya kosakata untuk menamai benda, tindakan, emosi, dan konsep/gagasan sederhana disekitarnya. Keenam, anak

dapat memahami dunia disekitarnya dan mengungkapkan pendapatnya melalui kegiatan berbicara, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan orang disekitarnya, hal ini disebut pengetahuan latar. Ketujuh, anak perlu mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa lisan, terutama kemampuan menjelaskan sesuatu atau menceritakan suatu cerita dalam urutan yang sistematis, hal ini disebut dengan kemampuan berbicara atau kemampuan bertutur (Purnamasari et al., 2019).

Dari kajian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa literasi anak usia dini adalah merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk membekali anak dengan keterampilan dasar membaca, menulis, dan pemahaman bahasa sejak usia dini dengan cara berfikir kritis dan kreatif untuk memahami huruf, kesadaran fonologis, pemahaman teks penggunaan dan pemilihan kosakata, serta konsep menulis dan membaca yang dibentuk dari budaya. Numerasi diartikan sebagai kemampuan mengoprasikan angka, data, konsep, dan simbol matematika untuk menyelesaikan permasalahan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, berhitung berkaitan dengan penerapan konsep matematika yang digunakan untuk mengambil keputusan dalam berbagai situasi kehidupan (Fitriana & Sukarto, 2022). Hal ini disebabkan karena berhitung konsep matematika memerlukan proses berpikir logis yang lebih objektif jika menggunakan benda-benda atau pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ratnasari, “perkembangan literasi dan numerasi saling terkait. literasi numerasi mengacu pada pemecahan masalah matematika” (Wahyuni, 2022). Namun menurut Sudarti, literasi terkait numerasi berbeda dengan matematika, keduanya berlandaskan pengetahuan dan keterampilan, namun ada perbedaan pada penerapannya. Pengetahuan matematika tidak otomatis membuat orang mempunyai pengetahuan numerasi. Berikut adalah tabel Perbedaan antara matematika dengan numerasi diterjemahkan oleh Sudarti sebagai berikut (Sudarti, 2022):

Tabel 1. Perbedaan Numerasi dan Matematika menurut Sudarti

Matematika	Numerasi
Menyampaikan kekuatan abstrak	Menyampaikan kekuatan kepraktisan
Diatur berdasarkan kategori yang diwariskan dari masa lalu	Berfokus pada pengetahuan yang digunakan di era informasi
Sering ditemui disekolah	Sering ditemui di kehidupan sehari-hari

Keterampilan matematika untuk anak merupakan keterampilan matematika yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan matematika sehari-hari yang penting dikuasai anak sejak dini. Diajarkan atau dikenalkan cara berhitung sederhana sambil bermain agar suasananya menyenangkan. Buku aktifitas interaktif Irma Yuliantina yang peneliti gunakan yaitu menyebutkan bahwa ruang lingkup dari numerasi adalah bilangan, pola, geometri, pengukuran dan analisis data. Beberapa pendapat yang mendukung adalah salah satunya menurut Sudarti; 1. Membilang (1) mengklasifikasikan, menjumlah dan mem-bagi dengan benda 20 atau lebih; (2) proses membanding juga menjelaskan bilangan sampai 20 dengan benda; (3) menghubungkan atau mengklasifikasikan benda dari satu kelompok benda; (4) memahami simbol bilangan dan mengenali angka; (5) menjumlah dua gugusan objek dan dapat membedakan banya/sedikit. 2. Geometri (1) Mengetahui dan menunjukkan objek sesuai bentuk; (2) Mengingat dan mencocokkan bentuk berdasarkan atributnya; (3) Memahami bangun datar yang memiliki banyak sisi dan sudut, seperti lingkaran, persegi panjang, persegi, dan segitiga. 3. Data (1) Mengidentifikasi benda berdasarkan satu atau dua ciri (bentuk, warna). (2) mengumpulkan, mengatur, dan menafsirkan data menggunakan piktogram; (Sudarti, 2022). Dan Baiq juga menjelaskan cakupan numerasi awal dapat dilihat dari berbagai aktifitas seperti mengenali atau mencipta pola (Arvy, 2023). Selanjutnya Harjanto menjelaskan bahwa untuk konsep pengukuran dapat dimulai dengan kegiatan mengukur menggunakan ukuran tidak baku, seperti "sekian langkah" atau "beberapa sendok". Dan setelah anak memahami alat ukur tidak baku tersebut selanjutnya alat ukur baku dapat dikenalkan (Amini et al., 2023).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah selembar kertas berjilid kosong atau tertulis. Sedangkan menurut Kamus Oxford, buku berarti suatu karya tertulis atau cetakan yang halaman-halamannya dijilid pada salah satu sisinya, atau suatu karya yang dimaksudkan untuk diterbitkan. Sedangkan yang dimaksud dengan interaktif adalah interaksi. Oleh karena itu, buku interaktif berarti selembar kertas terikat yang memungkinkan pembaca melakukan tindakan, dan interaksi (Oey et al., 2013). Buku aktifitas interaktif karya Irma Yuliantina yang akan peneliti gunakan adalah berupa buku kegiatan interaktif, yang isinya mengajak anak membaca, serta berpartisipasi dan aktif

berkegiatan. Proses melibatkan anak, termasuk secara fisik dan mental, melalui pengaktifan panca indera dalam berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk aktivitas visual dan aktivitas fisik (Librianty & Sumantri, 2014). Aktif berkegiatan atau pembelajaran aktif merupakan pelibatan peserta didik secara aktif dan mendorong proses berfikir dalam aktifitas pembelajaran (Hasanah, 2018). Buku ini dirancang untuk dapat menstimulasi kemampuan Literasi dan Numerasi, serta penanaman karakter anak melalui cerita interaktif yang disajikan. Kegiatan dialog interaktif juga mendorong anak-anak untuk mampu berpikir kritis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 4 judul buku yaitu, (1) Sayur Bayam Kesukaannku, (2) Baju Buatan Pamanku, (3) Senangnya Bermain di Taman (4) Yuki Kucing Kesayanganku.



Gambar 1. Empat Judul Buku Aktifitas Interaktif karya Irma Yuliantina

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif yang dikombinasikan dengan strategi deskriptif. Variabel dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Buku Aktifitas Interaktif(X) sebagai variabel Independent, sedangkan variabel dependennya adalah kemampuan literasi (Y1) dan Kemampuan Numerasi (Y2). Populasi sebanyak 203 peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun di TKN Pembina Tanjung Redeb, kemudian dengan menggunakan rumus slovin didapatkan sampel sebanyak 135 peserta didik secara acak.

Teknik pengumpulan data data penelitian dilakukan dengan tehnik ceklis melalui observasi langsung berdasarkan instrumen kemampuan literasi dan numerasi yang telah di validasi konstuk melalui uji validitas dan reliabilitas SPSS.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Buku Aktifitas Interaktif

No	Sub Variabel	Indikator
1	Mengajak membaca	Anak diajak mengenal gambar
2		Anak diajak mengenal tulisan
3	Pelibatan anak	Anak diajak terlibat secara fisik
4		Anak terlibat secara visual
5		Anak terlibat dalam kegiatan
6	Anak aktif	Anak didorong melakukan aktifitas berfikir

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen variabel kemampuan Literasi

No	Sub Variabel	Indikator
1	Kemampuan Bertutur	Mengucap kata dengan jelas
2		Menyampaikan pikiran melalui bahasa dalam bentuk kata-kata
3	Pengetahuan Latar	Mengungkapkan pengalaman
4		Menjawab pertanyaan
5	Kosakata	Menyebutkan nama-nama benda
6		Menyebutkan konsep sederhana
7	Kesadaran Fonemik	Mengenal bunyi huruf
8	Kesadaran Cetak	Mengenal kata dan kalimat
9		Memahami simbol
10	Keaksaraan	Memahami huruf tercetak
11		Mengasosiasikan huruf dengan bunyi
12		Mengasosiasikan huruf dengan intonasi

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Numerasi

No	Sub Variabel	Indikator
1	Bilangan	Mengklasifikasikan benda
2		Memahami simbol bilangan dan memahami angka
4	Pola	Mengenali pola
5		Mencipta Pola
6	Geometri	Mengetahui dan menunjuk objek sesuai bentuk
7		Mengingat dan mencocokkan bentuk berdasarkan atributnya
7	Pengukuran	Mengukur dengan alat tidak baku
8		Mengukur dengan alat baku
9	Analisis Data	Menidentifikasi benda berdasarkan bentuk/warna
10		Mengumpulkan, mengatur dan menafsirkan data dengan Piktograf

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TKN Pembina Tg.Redeb kabupaten Berau Kalimantan Timur pada kelompok usia 5-6 tahun, dengan populasi 203 anak dan 135 sampel. Setelah instrumen melalui uji validitas dan reliabilitas kemudian dilakukan penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan buku aktifitas interaktif untuk

selanjutnya memperoleh data uji prasarat analisis dalam rangka mendukung pengujian hipotesis.

B. Pembahasan

Hasil penelitian di atas menjelaskan adanya pengaruh dari pembelajaran berbasis proyek media buku aktifitas interaktif terhadap kemampuan literasi dan kemampuan numerasi dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan media buku aktifitas interaktif terhadap kemampuan literasi

a) Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov terdapat signifikansi sebesar 0,056 lebih besar dari 0,005 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b) Jika toleransi value dibawah 0,10 atau VIF di atas 10 maka terjadi multikolinieritas. Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa data diperoleh tolerance 1,0 dan VIF 1.0 sehingga disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas.

c) Uji Autokorelasi memenuhi persyaratan $1,6521 < 2,176 < 2,3479$

d) Hasil uji F dari nilai sig $0.001 < 0,5$ menunjukkan bahwa setiap variabel independent berpengaruh signifikan terhadap Y1

e) Uji T $5,173 > 1,993$

f) R Square = 0,256 artinya X berpengaruh sebesar 25 % terhadap variabel Y1

g) Dengan Persamaan Regresi $Y1 = 15.007 + 1.223 (X)$.

2. Pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan media buku aktifitas interaktif terhadap kemampuan numerasi

a) Berdasarkan dari uji normalitas Kolmogorov-Smirnov terdapat signifikansi sebesar 0,98 lebih besar dari 0,005 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal,

b) Jika toleransi value dibawah 0,10 atau VIF di atas 10 maka terjadi multikolinieritas. Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa data diperoleh tplerance 1,0 dan VIF 1,0 sehingga disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas,

c) Dilihat dari nilai sig $0.001 < 0,5$ menunjukkan bahwa setiap variabel independent berpengaruh signifikan terhadap Y2,

- d) Uji T $5,971 > 1,993$ (berpengaruh)
- e) R Square = 0,31 artinya X berpengaruh sebesar 31 % terhadap variabel Y2,
- f) Persamaan Regresi $Y_2 = 9,643 + 1,112 (X)$

3. Perbedaan pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan buku aktifitas interaktif terhadap kemampuan literasi dan Numerasi

a) Kemampuan Literasi

R Square = 0,250 artinya X memberikan kontribusi sebesar 25 % terhadap variabel Y1, dan 75% sisanya kemungkinan dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak terdapat dalam model penelitian ini.

b) Kemampuan Numerasi

R Square = 0,324 artinya X memberikan kontribusi sebesar 32.4 % terhadap variabel Y2 dan 67,6% kemungkinan dijelaskan oleh faktor-faktor yang lain yang tidak terdapat dalam model penelitian ini.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data tersebut diatas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk Variabel Y1 nilai $\text{sig}=0,001 < 0,05$ menunjukkan H_0 ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan model project based learning buku aktifitas interaktif terhadap kemampuan literasi.
2. H_0 ditolak juga untuk data variabel Y2 nilai $\text{sig} 0,001 < 0,05$, yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan model project based learning buku aktifitas interaktif terhadap kemampuan numerasi.
3. Untuk kemampuan literasi dan Numerasi berpengaruh sebesar 67,6%, dengan nilai numerasi 32,4% sedangkan pengaruh Kemampuan Literasi sebesar 25%.

Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek media buku aktifitas interaktif memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tanjung Redeb.

B. Saran

Dalam buku aktifitas Interaktif karya Irma Yuliantina ini pengembangan tema dan topik pembahasannya sangat luas sehingga layak dijadikan sebagai buku rujukan sekolah, guru

atau orangtua untuk penyusunan bahan ajar pembelajaran berbasis buku yang mendukung stimulasi perkembangan anak usia dini yang aktif, inovatif, dan menyenangkan terutama dalam mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, N. (2023). "Tak Cuma Baca & Hitung, Ini 6 Kemampuan Literasi untuk Anak Usia Dini." Detik Edu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7091370/tak-cuma-baca-hitung-ini-6-kemampuan-literasi-untuk-anak-usia-dini>.
- Amini, A. A. K., Khasanah, A. F., & Hasanah, L. (2023). Pengenalan Konsep Pengukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Donat Susun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 3(2).
- Fitriana, M. A., & Sukarto, S. (2022). Analisis Kemampuan Numerasi Dalam Memecahkan Masalah Matematika Di Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4).
- Harapit, S. (2018). Peranan problem based learning (pbl) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 912-917.
- Hasanah, U. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204-222.
- Karyadi, A. C. (2018). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode storytelling menggunakan media big book. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 1(02).
- Librianty, H. D., & Sumantri, S. (2014). Peningkatan partisipasi belajar melalui metode bercakap-cakap pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 1-8.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi berbahasa Indonesia usia prasekolah ancangan metode dia tampan dalam membaca permulaan. *Jumal Obsesi: Jumal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446-453.
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di indonesia

- bagi anak 7-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- Purnamasari, B. N., Nirwana, N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan pembelajaran literasi dalam menstimulasi keaksaraan awal anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Sudarti, S. (2022). Penerapan pembelajaran literasi numerasi pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika*, 130-139.
- Yuliantina, I. (2023). Mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi sejak anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 537-540.
- Yuliantina, I. (2024). *Buku Aktifitas Interaktif Literasi Numerasi* (H. erlina Rafiatul Jannah (ed.)).