



## PELATIHAN LITERASI TEKNOLOGI MELALUI PEMBELAJARAN DIGITAL

### AUTHOR

<sup>1)</sup>Ati Zaidiah, <sup>2)</sup>Yuni Widiastwi, <sup>3)</sup>Anita Muliawati, <sup>4)</sup>Kraugusteeliana

### ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting, karena pada saat usia inilah anak berada pada usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar dalam menghadapi pembelajaran jenjang berikutnya. Tujuan kegiatan pengabdian ini untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini melalui media pembelajaran komputer, juga dapat menstimulasi perkembangan koordinasi gerakan mata dengan ketepatan gerakan tangan, sehingga secara tidak langsung dapat menstimulasi kecerdasan motorik halus anak, khususnya daya rangsang anak untuk melatih kemampuan berpikir dan meningkatkan kreativitas. Metode pembelajaran digital ini mengandung materi pembelajaran dalam berhitung, membaca dan mengenal hewan dan merupakan *software* tak berbayar yang dapat diunduh secara gratis sehingga memudahkan bagi guru PAUD untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hasil pelatihan materi pembelajaran dengan media komputer ini dapat memberikan semangat bagi siswa PAUD untuk belajar dengan lebih giat lagi, karena bagi PAUD Permata Kencana pembelajaran ini merupakan hal yang baru. Pembelajaran berbasis digital ini dilakukan untuk menambah pengetahuan dan wawasan terkait teknologi kepada anak-anak PAUD. Diharapkan dengan adanya pembelajaran berbasis komputer ini siswa PAUD dapat meningkatkan pengetahuannya terkait dengan teknologi dan dapat menambah wawasan dalam berhitung, membaca dan mengenal hewan.

### Kata Kunci

Literasi, Teknologi, Pembelajaran Digital, Pelatihan

### AFILIASI

Prodi, Fakultas

<sup>1,3,4)</sup>Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

<sup>2)</sup>Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Nama Institusi

<sup>1-4)</sup>Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Alamat Institusi

<sup>1-4)</sup> Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450

### KORESPONDENSI

Author

Yuni Widiastwi

Email

widiastwi@gmail.com

### LICENSE



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Kabupaten Indramayu merupakan bagian dari wilayah bagian Provinsi Jawa Barat yang secara definitif menjadi Daerah Tingkat II berdasarkan Undang-Undang No. 14 tahun 1950 Pembentukan Daerah-daerah Kabupaten dalam Lingkungan Provinsi Jawa Barat.

Kabupaten Indramayu memiliki misi untuk mewujudkan digitalisasi di segala bidang, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Melihat situasi ini maka perlu adanya program untuk menambah wawasan teknologi digitalisasi kepada seluruh kalangan salah satunya adalah melalui kegiatan pelatihan teknologi kepada siswa PAUD (Nurjanah & Mukarromah, 2021a; Nurlaela & Atika, 2021) dalam hal ini adalah siswa PAUD Permata Kencana desa Pabean Udik Indramayu.

Pada Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kabupaten Indramayu didasari dengan adanya kerjasama antara UPN Veteran Jakarta dengan Kabupaten Indramayu khususnya dengan beberapa desa di Indramayu yang salah satunya adalah Desa Pabean Udik. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilakukan juga untuk membantu Kabupaten Indramayu dalam mewujudkan desa digital yang merupakan salah satu misi dari pemerintah Kabupaten Indramayu.

Dari hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa perlu adanya kegiatan pelatihan teknologi melalui pembelajaran digital yang dilakukan di lembaga pendidikan dalam hal ini PAUD Permata Kencana yang terpilih sebagai objek pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Pemahaman teknologi melalui pembelajaran digital dirasa perlu bagi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan motorik dan minat belajar anak.

Tujuan dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membantu pemerintah kabupaten Indramayu dalam mewujudkan misinya menuju desa digital melalui pengenalan atau kegiatan pelatihan teknologi pembelajaran digital (Hendraningrat & Fauziah, 2021; Isrofah et al., 2022; Nurjanah & Mukarromah, 2021b, 2021c; Winarti et al., 2022) kepada siswa PAUD.

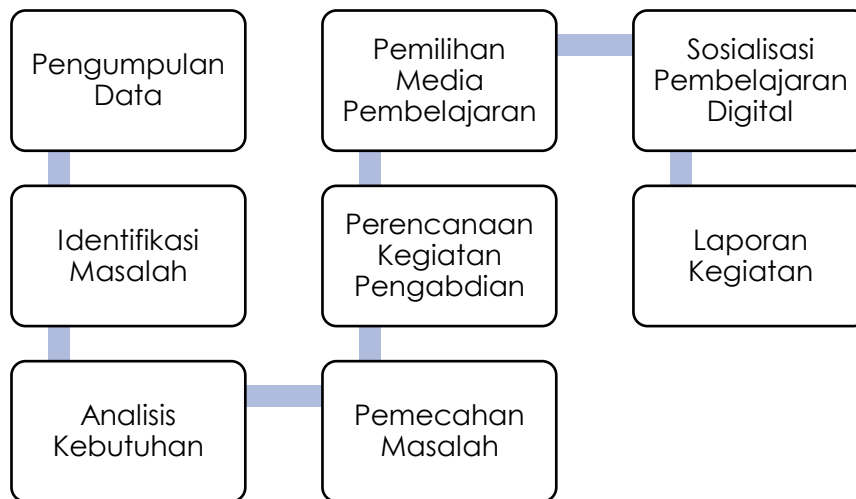
Sedangkan manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menambah wawasan masyarakat khususnya siswa PAUD terkait teknologi pembelajaran menggunakan komputer dan untuk meningkatkan motivasi belajar (I & Rahman, 2022; Abyadh et al., 2022; Alam, n.d.; Khotimah et al., n.d.; Susi Heriyanti et al., n.d.; Wahyuni et al., n.d.) siswa PAUD dalam berhitung, membaca dan mengenal suara hewan. Pengenalan teknologi bagi siswa PAUD melalui pembelajaran berbasis digital juga dapat merangsang motivasi belajar siswa dan meningkatkan kemampuan motorik siswa. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar, dan media adalah berbagai jenis komponen lingkungan anak yang merangsangnya untuk belajar.

Masa anak usia dini yang merupakan masa emas untuk belajar juga mendukung dalam menerima teknologi baru dengan mudah, dimana media digital dapat menunjang pembelajaran anak usia dini, karena sejak masa *golden age*, anak usia dini sudah mulai banyak belajar hal-hal yang baru dan dapat menarik minat belajar anak. (Akmal et al., n.d.; Anak et al., n.d.; Astuti & Watini, 2022; Laela & Aprianti, 2019)

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat merupakan tahapan pelaksanaan dari kegiatan pengabdian masyarakat, dimana kegiatan dimulai dari mengidentifikasi masalah yang terjadi di desa Pabean Udik Indramayu terkait literasi digital untuk anak usia dini melalui wawancara dengan pihak aparat Desa Pabean Udik. Adapun gambaran tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada gambar di bawah ini.





**Gambar 1. Metode Pelaksanaan**

Tahapan pelaksanaan kegiatan dimulai dari kegiatan pengumpulan data melalui wawancara dengan aparat dan guru PAUD Permata Kencana untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar saat ini masih bersifat konvensional dan belum dilakukan proses pembelajaran berbasis media digital menggunakan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif untuk melihat apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa PAUD dan peningkatan Pemahaman terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru PAUD. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka dapat dilakukan analisis terhadap kebutuhan sehingga dapat diketahui pemecahan masalah yang tepat bagi Desa Pabean Udik khususnya PAUD Permata Kencana.

Tahapan selanjutnya adalah merencanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mulai dari perencanaan persiapan sampai dengan perencanaan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat. Selanjutnya dilakukan pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa PAUD yaitu pembelajaran interaktif berbasis komputer. Pelaksanaan kegiatan akan dibagi menjadi tiga tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Pelatihan berhitung  
Siswa PAUD akan diberikan simulasi pembelajaran mengenal angka dari 1 sampai dengan 20; simulasi pembelajaran berhitung berupa penjumlahan sederhana dalam bentuk pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa PAUD menggunakan suara dan gambar bersifat interaktif.
2. Pelatihan membaca  
Dalam pelatihan membaca siswa PAUD akan diberikan rangkaian huruf yang sesuai dengan level kognisi mereka dan dilaksanakan dengan interaktif menggunakan suara dan gambar
3. Pelatihan mengenal hewan  
Pelatihan mengenal hewan juga dilakukan dengan interaktif, Dimana akan diberikan sekumpulan gambar hewan dan apabila kursor diletakkan pada gambar hewan yang sesuai, maka akan terdengar nama dan suara khas .dari hewan tersebut

Setelah pemilihan media pembelajaran dilakukan maka tahap berikutnya adalah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yaitu kegiatan sosialisasi pembelajaran digital kepada guru dan siswa PAUD. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memberikan pelatihan pemahaman terkait wawasan siswa PAUD dalam berhitung, membaca dan mengenal hewan dengan memanfaatkan aplikasi Multimedia yang interaktif. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah melakukan dokumentasi dan pembuatan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dilakukan dengan pihak terkait untuk mengetahui kebutuhan dari pihak mitra dalam hal ini pemerintah Desa Pabean Udik. Mengingat bahwa untuk mewujudkan misi pemerintah Kabupaten Indramayu yaitu salah satunya mewujudkan desa digital maka perintah Desa Pabean Udik berupaya untuk memperkenalkan teknologi digital di kalangan masyarakat Pabean Udik. Pengenalan teknologi digital ini dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan baik kepada aparat desa, lembaga pendidikan bahkan sampai kepada UMKM dan pengrajin yang ada di Desa Pabean Udik.

Sebelum pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan perlu bagi tim pengabdian untuk merencanakan kegiatan sosialisasi pembelajaran digital ini dengan melibatkan beberapa dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Persiapan kegiatan dimulai dari mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan seperti spanduk, ATK, bahan ajar dll. Kemudian dibuat jadwal pelaksanaan kegiatan. Kegiatan pelatihan pembelajaran digital menggunakan *software* pembelajaran interaktif yang dapat diunduh tak berbayar dan merupakan aplikasi yang dibuat oleh mahasiswa AMIKOM Yogyakarta.

Pelaksanaan pelatihan pembelajaran digital diselenggarakan di PAUD Permata Kencana yang kebetulan letaknya bersebelahan dengan pemerintah Desa Pabean Udik. Dimana sosialisasi dihadiri oleh guru dan siswa PAUD sebagai peserta. Peserta PAUD terdiri dari  $\pm$  20 siswa dimana hampir semua siswa belum mengenal pembelajaran digital. Oleh karena itu kegiatan sosialisasi pembelajaran digital ini membuat mereka semangat untuk belajar karena pembelajaran digital ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Pembelajaran digital yang disosialisasikan mengandung materi belajar yang sesuai dengan pendidikan siswa PAUD yaitu materi membaca dan berhitung sederhana serta pengenalan hewan dan suaranya.

Tujuan dilakukan sosialisasi ini adalah untuk memperkenalkan teknologi kepada siswa PAUD dan menambah minat belajar siswa. Selain itu juga untuk menambah pengetahuan guru PAUD dalam hal mencari sumber belajar berupa pembelajaran digital melalui internet. Siswa PAUD sangat antusias dengan adanya kegiatan sosialisasi yang dilakukan karena walaupun materi yang diberikan merupakan hal yang biasa tetapi karena media pembelajaran yang digunakan berbeda maka bagi mereka ini merupakan hal yang baru. Selain sosialisasi, siswa PAUD juga dapat melakukan interaksi terhadap pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan menjawab kuis yang terdapat dalam materi pembelajaran. Gambar 2 merupakan gambaran materi pembelajaran digital yang diberikan: berupa pelatihan membaca, menggambar, berhitung dan game cerdas.



Gambar 2. Materi Pembelajaran Digital



Pada gambar 3, siswa PAUD diajarkan mengenal huruf abjad dengan memanfaatkan aplikasi yang interaktif, dapat mengeluarkan suara ketika tombol diarahkan ke huruf yang ada, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.



**Gambar 3. Pembelajaran Digital Mengenal Huruf**

Pada gambar 4, siswa PAUD diajarkan mengenal angka dengan memanfaatkan aplikasi yang interaktif, dapat mengeluarkan suara ketika tombol diarahkan ke angka yang ada, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.



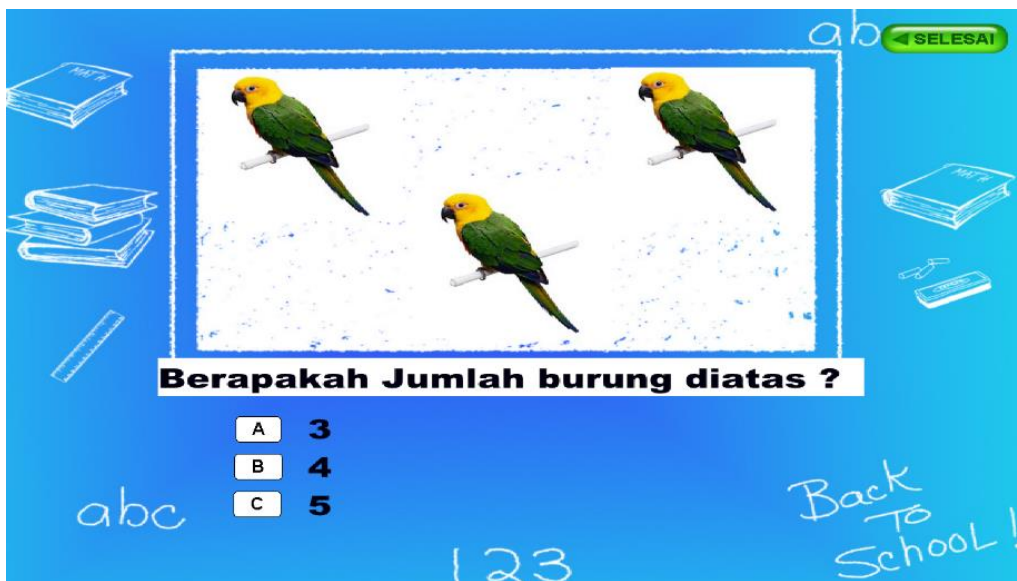
**Gambar 4. Pembelajaran Digital Mengenal Angka**

Pada gambar 5, siswa PAUD diajarkan mengenal hewan dengan memanfaatkan aplikasi yang interaktif, dapat mengeluarkan suara berdasarkan jenis hewan ketika tombol diarahkan ke hewan yang ada, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.



**Gambar 5. Pembelajaran Digital Mengenal Hewan**

Pada gambar 6, siswa PAUD diajarkan perhitungan dengan memanfaatkan aplikasi yang interaktif, dapat mengeluarkan suara notifikasi apakah jawaban yang berikan benar atau salah ketika tombol diarahkan ke jawaban yang dipilih, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.



**Gambar 6. Pembelajaran Digital Berhitung**

Kegiatan pelatihan dilakukan oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa, dimana pengabdian dosen memegang peranan dalam menyiapkan materi pembelajaran yang akan disiapkan dan disampaikan pada saat pelaksanaan kegiatan, sedangkan pengabdian mahasiswa membantu dalam penyediaan kebutuhan administrasi kegiatan.

Secara keseluruhan pelatihan pembelajaran literasi digital yang disampaikan ke siswa/I PAUD sangat mendapat apresiasi yang tinggi baik dari pengelola PAUD, orang tua siswa terutama siswa/I PAUD itu sendiri. Antusias anak-anak sangat terlihat sekali Ketika dilakukan sesi evaluasi masing-masing siswa berupaya dalam persaingan yang sehat untuk dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh pengabdian.







**Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan**

### **PENUTUP**

Kegiatan sosialisasi pembelajaran digital kepada siswa PAUD dapat berjalan dengan baik, ini ditunjukkan dari antusias siswa PAUD saat kegiatan pelatihan materi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya kegiatan pelatihan pembelajaran digital ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa akan teknologi dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan motorik siswa PAUD.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat atas segala dukungan sehingga pelaksanaan kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik, kepada kepala sekolah Desa Kencana Pabean Udik yang sudah atas kerjasamanya sehingga agenda kegiatan ini dapat berjalan lancar.

## REFERENSI

- K., & Rahman. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di Era digital melalui Program Macromedia Flash 8. *Journal of Early Childhood Education*, 5(3). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.10740>
- Abyadh, A., Octavia, C., & Halimatus Sa, A. (2022). 74 Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini The Role Of Motivation In Enhancing Early Childhood Learning. *Al Abyadh*, 5(2), 69.
- Akmal, A., Meningkatkan, U., Belajar, M., Melalui, A., Sains, P., Ylpi, T. K., & Pekanbaru, M. (n.d.). *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1, Mei 2020. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pembelajaran Sains*.
- Alam, K. (n.d.). 2022. *Meningkatnya Motivasi Belajar Anak Usia Dini (Aud) Melalui Pembelajaran Sains. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Anak, P. I., Dini, U., Tarbiyah, F., Keguruan, I., Metro, I., & Mahardika, B. (n.d.). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Metode Active Learning. In *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)* (Vol. 1). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAE>
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Isrofah, Sitisaharia, & Hamida. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. In *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 6). <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Khotimah, H., Suleman, S. M., & Nirmala, B. (n.d.). *Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B Paud Permata Hati Pombewe Kabupaten Sigi*.
- Laela, A., & Aprianti, E. (2019). *Jurnal Ceria Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Metode Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Kelompok B*. 2(6), 2714–4107.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021a). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021b). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021c). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1>
- Nurlaela, E., & Atika, A. R. (2021). *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*





- Pemanfaatan Teknologi Pada Kegiatan Eksplorasi Untuk Anak Usia Dini.* 4(6), 2714–4107.
- Susi Heriyanti, N., Thamrin, M., & Yuniarni, D. (n.d.). *Pemberian Motivasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Mujahidin li Pontianak Timur.*
- Wahyuni, S., Putri, A. A., & Fadillah, S. (n.d.). *Motivasi Belajar Anak Usia Dini Pada Program Belajar Dari Rumah Di Masa Pandemi Covid-19.*  
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>

