STRATEGI GURU PAUD DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL- FATH CIRENDEU

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh:

Raihana Kamila

NIM: 22320097

PROGRAM PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ)

JAKARTA

1447 H/ 2026 M

STRATEGI GURU PAUD DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL- FATH CIRENDEU

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh:

Raihana Kamila

NIM: 22320097

Dosen Pembimbing:

Dr. Hasanah, M. Pd.

PROGRAM PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ)

JAKARTA

1447 H/ 2026 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Strategi Guru PAUD Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-Fath Cirendeu." yang disusun oleh Raihana Kamila Nomor Induk Mahasiswa: 22320097 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang munaqasyah.

Tangerang Selatan, 07 Maret 2026

Pembimbing,



Dr. Hasanah, M. Pd.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Strategi Guru PAUD Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-Fath Cirendeu."** oleh **Raihana Kamila** dengan NIM 22320097 telah diujikan pada sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta pada tanggal 06 April 2026 Skripsi telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Syahidah Rena M, Ed	Ketua Sidang	
2.	Dr. Reksiana, M.Pd	Sekretaris Sidang	
3.	Kurnia Akbar M.Pd	Penguji 1	
4.	Siti Istiqomah M.Pd	Penguji 2	
5.	Dr. Hasanah, M.Pd	Pembimbing	

Tangerang selatan, 06 April 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

DR. Syahida Rena, M. Ed.

PERNYATAAN PENULIS

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Raihana Kamila
NIM	: 22320097
Tempat Tanggal Lahir	: Jakarta, 15 Juli 2001

Menyatakan bahwa **skripsi** dengan judul *"Strategi Guru PAUD Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-Fath Cirendeu"* adalah benar-benar asli karya saya kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan. Kesalahan dan kekurangan di dalam karya saya ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Tangerang Selatan, 07 Maret 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Raihana Kamila

NIM: 22320097

MOTTO

اِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًاۙ ﴿٦﴾ فَاِذَا فَرَغْتَ فَانْصَبْۙ ﴿٧﴾ وَاِلٰى رَبِّكَ فَارْغَبْۗ ﴿٨﴾

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Allah lah engkau berharap”

(QS. AL-Insyirah, 6-8)

“Setiap orang punya rute hidupnya masing-masing, kamu tidak tertinggal oleh siapapun, dan kamu tidak mendahului siapapun.”

(RaihanaK)

Jagalah ALLAH, maka ALLAH akan menjagamu

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas segala limpahan Rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "Strategi Guru PAUD Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-Fath Cirendeu" Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah, Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta. Penulis menyadari bahwa perjalanan menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, doa, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Dr. Hj. Nadjmatul Faizah, S.H., M.Hum.
2. Wakil Rektor I Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Dr. Hj. Romlah Widayati, M.Ag, Wakil Rektor II Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Bapak Dr. H. M. Dawud Arif Khan, SE., M.Si., AK., CPA, Wakil Rektor III Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Hj. Muthmainnah, M.A.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah, Ibu Dr. Syahidah Rena, M.Ed.
4. Kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan Selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan

pikiran untuk memberikan bimbingan, saran, serta kritik dalam penyusun skripsi ini, Ibu Dr. Hasanah, M.Pd.

5. Segenap Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, yang telah mencurahkan ilmu serta memberi doa dan dukungan kepada penulis.
6. Segenap Instruktur Tahfidz Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta yang selalu memberikan semangat, serta sabar kepada penulis dalam proses menghafal Al-Qur'an.
7. Kepala dan Seluruh Staf Perpustakaan Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, yang telah banyak membantu dan mempermudah penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga Besar TK AL-Fath Cirendeu, yang dengan sabar dan ikhlas membantu memberikan banyak informasi dalam pengumpulan data akhir penulisan skripsi ini.
9. Kedua orang tua tercinta, Ibunda Wika Novianty dan Ayahanda M. Natsir Widyas, yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang, dan cinta tanpa syarat, mendoakan setiap langkah proses kehidupan serta memfasilitasi segala kebutuhan hingga terselesaikannya karya ini.
10. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa PIAUD IIQ Jakarta Angkatan 2022 dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya.
11. Sahabat Till Jannahku Dina, Zata, Vanya yang terus mendukung dan memberi semangat sampai akhir karya ini.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi adalah penyalinan dengan penggantian huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Dalam penulisan skripsi IIQ, transliterasi arab-latin mengacu kepada SKB menteri agama RI, menteri pendidikan dan menteri kebudayaan RI No. 158/1987 dan No. 0543b/1987 tanggal 22 januari 1988. Transliterasi ini berpedoman pada penulisan skripsi, tesis, serta disertasi Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta pada tahun 2021. Transliterasi arab-latin mengacu pada berikut ini:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ṡ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	EM
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof

ي	Ya	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena *tasyīd* ditulis rangkap:

مُتَعَدِّدَة	ditulis	*Muta'addidah*
عِدَّة	ditulis	*'iddah*

C. *Ta' Marbutah* di akhir kata

1. Bila dimatikan, ditulis dengan *h*:

حِكْمَة	ditulis	*ḥikmah*
جِزْيَة	ditulis	*jizyah*

Hal ini tidak diperlukan terhadap kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti Zakat, Shalat, dan sebagainya kecuali dikehendaki lafal aslinya.

2. Bila *Ta' Marbutah* diikuti dengan sandang "al" serta bacaan keduanya terpisah maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	ditulis	*karāmah al-auliyā'*

3. Bila Ta' Marbutah hidup atau dengan harakat *fathah, kasrah,* dan *dhammah* ditulis t

زكاة الفطر	ditulis	*zakat al-fitr*

D. Vokal Pendek

◌َ	*Fathah*	ditulis	A
◌ِ	*Kasrah*	ditulis	I

◌ُ	*Dhammah*	ditulis	U

E. Vokal Panjang

1	*Fathah* + alif	ditulis	Ā
	جَاهِلِيَة	ditulis	*jāhiliyyah*
2	*Fathah + ya' mati*	*ditulis*	*Ā*
	تَنْسَى	*ditulis*	*Tansā*
3	*Kasrah + ya' mati*	*ditulis*	*Ī*
	كَرِم	*ditulis*	*Karīm*
4	*Dhammah + wawu mati*	*ditulis*	*Ū*
	فُرُوْض	*ditulis*	*Furūd*

F. Vokal Rangkap

1	*Fathah + ya' mati*	*ditulis*	*Ai*
	بينكم	*ditulis*	*Bainakum*
2	*Fathah + wawu mati*	*ditulis*	*Au*
	قول	ditulis	*Qaul*

G. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

1	*أانتم*	*ditulis*	*A'antum*
2	*اعدت*	*ditulis*	*U'iddat*
3	*لئن شكرتم*	*ditulis*	*La'in syakartum*

H. Kata Sandang Alif Lam

1. Kata sandang yang diikuti oleh alif lam *qamariyyah*

Kata sandang alif + lam (ال) bila diikuti huruf *qamariyyah*

الْقُرْآن	*ditulis*	*al-Qur`an*
الْقِيَا س	*ditulis*	*al-Qiyās*

2. Kata sandang yang diikuti oleh alif lam *syamsyiyyah*

Kata sandang alif + lam (ال) bila diikuti huruf *syamsyiyyah*

السَّمَاءُ	ditulis	*al-samā'*
الشَّمْسُ	ditulis	*al-syams*

I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذَوِ الْفُرُوْق	ditulis	*zawi al-furūd*
أَهْلُ السُّنَّة	ditulis	*ahl al-sunnah*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
PERNYATAAN PENULIS ..... **iii**
MOTTO ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
ABSTRAK ..... **xviii**
ABSTRACT ..... ***xix***
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Permasalahan 8
1. Identifikasi Masalah 8
2. Pembatasan Masalah 9
3. Perumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 10
E. Tinjauan Pustaka 11
F. Sistematika Penulisan 15
BAB II KAJIAN TEORI **17**
A. Strategi Guru PAUD 17
1. Pengertian Strategi Pembelajaran PAUD 17

2. Peran guru PAUD 21
3. Macam-macam Strategi Pembelajaran.....25
4. Karakteristik Anak Usia Dini.....29
B. Literasi Digital Pada Anak Usia Dini 31
1. Pengertian Literasi Digital Anak Usia Dini 31
2. Pendidikan dan Literasi Digital AUD.....36
3. Pendekatan dan Metode Pengajaran Literasi Digital.....41
4. Pengenalan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini 46
5. Komponen Literasi Digital 48
6. Kompetensi Digital Guru untuk Menanamkan Literasi Digital AUD 51
7. Faktor yang Mempengaruhi Literasi Digital.....56
8. Faktor Penghambat Literasi Digital 60

BAB III METODE PENELITIAN 63
A. Pendekatan Penelitian 63
B. Jenis Penelitian 64
C. Tempat dan Waktu Penelitian 65
D. Siklus Penelitian.....65
E. Data Dan Sumber Data 66
F. Teknik Pengumpulan Data.....67
G. Teknik Analisis Data.....70
H. Pedoman Observasi.....71
I. Pedoman Wawancara 72

BAB IV HASIL PENELITIAN 77
A. Gambaran Umum TK AL-Fath Cirendeu 77

B. Hasil Analisis Strategi Guru PAUD Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital Pada Anak 89
BAB V PENUTUP 111
A. Kesimpulan 111
B. Saran 112
DAFTAR PUSTAKA 115
LAMPIRAN 123
RIWAYAT HIDUP 164

DAFTAR TABEL

Data Tabel 3.1 Siklus Penelitian 65
Data Tabel 3.2 Indikator Penelitian 71
Data Tabel 3.2 Indikator Wawancara 72
Data Tabel 4.1 Identitas Sekolah 81
Data Tabel 4.2 Sarana Dan Prasarana 82
Data Tabel 4.3 Guru Dan Tenaga Kependidikan 87
Data Tabel 4.4 Data Siswa 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Literasi Digital 93
Gambar 4.2 Ruang Komputer 101
Gambar 4.3 Wawancara Guru Kelas 155
Gambar 4.4 Wawancara Guru Komputer 156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Transkrip Wawancara Guru dan Pendamping Kelas B Butterfly Classroom 126
Lampiran 2: Transkrip Wawancara Guru Kelas B 136
Lampiran 3: Transkrip Wawancara Guru Kelas B 142
Lampiran 4: Transkrip Wawancara Guru Komputer 149
Lampiran 5: Dokumentasi Foto 155
Lampiran 6: Surat Izin Penelitian 158
Lampiran 7: Surat Plagiasi **..... 160**

ABSTRAK

Raihana Kamila, NIM 22320097, Judul Skripsi "Strategi Guru PAUD Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-Fath Cirendeu", Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, 2026.

Perkembangan teknologi digital mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan anak usia dini. Anak-anak yang tumbuh di era digital perlu memiliki kemampuan literasi digital agar dapat memanfaatkan teknologi secara tepat dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, guru PAUD memiliki peran penting dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan literasi digital anak. Penelitian ini menggunakan landasan teori strategi pembelajaran menurut wina Sanjaya serta konsep literasi digital anak usia dini yang menekankan kemampuan memahami dan memanfaatkan teknologi secara bijak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di TK AL-Fath Cirendeu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara guru kelas dan guru komputer, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam menstimulasi literasi digital dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran tematik yang berpusat pada anak. Guru memanfaatkan berbagai media digital seperti video pembelajaran, komputer, *interactive Flat Panel* (IFP), serta aplikasi edukasi. Anak juga mulai dikenalkan pada kegiatan *coding* sederhana untuk melatih kemampuan berpikir logis. Implementasi literasi digital masih berada pada tahap pengenalan dasar. Faktor pendukung meliputi minat anak, ketersediaan sarana teknologi, dan kerja sama guru dan orang tua, sedangkan faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan anak serta keterbatasan koordinasi motorik dalam menggunakan perangkat digital.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Strategi Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini, Guru PAUD*.

ABSTRACT

Raihana Kamila, NIM 22320097, Thesis Title "Early Childhood Education Teachers' Strategies in Stimulating Digital Literacy Skills in Children Aged 5-6 Years at Al-Fath Kindergarten, Cirendeu." Study Program (PIAUD), Faculty of Tarbiyah, Institute Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, 2026.

The development of digital technology impacts various aspects of life, including early childhood education. Children growing up in the digital era need digital literacy skills to utilize technology appropriately and responsibly. Therefore, early childhood education teachers play a crucial role in designing learning strategies that can stimulate children's digital literacy skills. This research utilizes Wina Sanjaya's learning strategy theory and the concept of early childhood digital literacy, which emphasizes the ability to understand and utilize technology wisely.

This study employs a descriptive qualitative approach and was conducted at AL-Fath Kindergarten in Cirendeu. Data collection techniques included observation, interviews with the classroom teacher and computer teacher, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results show that teachers' strategies for stimulating digital literacy involve integrating technology into child-centered thematic learning. Teachers utilize various digital media such as instructional videos, computers, *interactive flat panels* (IFPs), and educational applications. Children are also introduced to simple coding activities to practice logical thinking skills. The implementation of digital literacy is still at the basic introductory stage. Supporting factors include children's interests, the availability of technological facilities, and collaboration between teachers and parents. While inhibiting factors include differences in children's abilities and limited motor coordination when using digital devices.

Keywords: *Digital Literacy, Learning Strategies, Early Childhood Education, Early Childhood Education Teachers*

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia pada dasarnya memiliki potensi alami untuk tumbuh dan berkembang dalam membentuk pola kehidupannya. Dalam pandangan islam, manusia terlahir membawa fitrah yang suci. Imam Ghazali menjelaskan bahwa sejak usia dini, anak sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya, baik pengaruh bersifat positif maupun negatif. Pada tahap ini, anak belum memiliki kemampuan memilih antara yang benar dan yang buruk, sehingga membutuhkan bimbingan yang tepat. Oleh karena itu, orang tua menjadi pendidik pertama yang berperan dalam mengarahkan, membimbing, dan mengontrol berbagai pengaruh yang diterima anak dalam lingkungannya.[1]

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah menjadikan teknologi sebagai bagian integral dalam kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Anak-anak pada era sekarang tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan berbagai perangkat digital, seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, dan media digital lainnya. Kondisi tersebut menuntut pentingnya pengembangan literasi digital sejak usia dini agar anak tidak hanya memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mampu memahami, menyaring, serta memanfaatkan informasi digital secara kritis, bijaksana, dan bertanggung jawab.[2]

---

[1] Azka Fauziah dan Tajul Arifin, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Mentalitas Anak berdasarkan HR. Muslim No. 480*, (2025), h.9

[2] Fadillah Ajeng Ningrum, Zultoni Lubis, Amanda Hijriani, dan Najwa Dwi Aprillia, "Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia

Di era modern saat ini, anak-anak berkembang dalam lingkungan yang dipenuhi oleh teknologi dan berbagai media digital. Situasi tersebut menyebabkan metode pembelajaran konvensional tidak lagi cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang strategi pembelajaran yang inovatif, adaptif, serta selaras dengan perkembangan teknologi yang terus berlangsung secara cepat.[3]

Dalam perspektif pendidikan Islam, pemanfaatan teknologi dan media digital harus dilandasi oleh nilai-nilai Qur'ani dan etika informasi. Al-Qur'an menegaskan pentingnya sikap kritis dan tanggung jawab dalam menerima serta menyebarkan informasi, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Hujurat [49]: 6:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنْ جَاۤءَكُمْ فَاسِقٌۢ بِنَبَاٍ فَتَبَيَّنُوْٓا اَنْ تُصِيْبُوْا قَوْمًاۢ بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوْا عَلٰى مَا فَعَلْتُمْ نٰدِمِيْنَ ۝٦[4]

"Wahai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya, yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu."

Ayat ini menegaskan penting untuk melakukan klarifikasi (tabayyun) dalam menerima sebuah berita. Sehingga, peringatan yang diberikan Allah SWT dalam Al Quran tersebut memberikan pertanda bahwasanya informasi juga memiliki dampak negatif pula. Informasi memiliki pengaruh terhadap masyarakat sosial. Agama Islam

---

Dini," *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, Vol. 4, No. 2 (2024), hlm. 315.

[3] Rachman, Arief. Pendidikan di Era Digital: Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran. (Jakarta: Kencana, 2019), h.15.

[4] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019), QS. Al-Hujurat [49]: 6

menempatkan informasi merupakan bagian dari karakter yang ada pada seorang manusia, yang kedepan akan ditanyakan pertanggungjawaban nya baik secara vertikal kepada Allah SWT maupun secara horizontal dengan sesama manusia.[5]

Dalam konteks literasi digital anak usia dini, nilai *tabayyun* menjadi landasan penting bagi orang tua dan guru dalam membimbing anak agar tidak hanya terampil mengakses media digital, tetapi juga memiliki sikap selektif, kritis, dan beradab dalam bermedia. Literasi digital dalam pendidikan Islam tidak semata-mata berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada pembentukan karakter, tanggung jawab moral, dan kesadaran akan amanah informasi.[6]

Pentingnya literasi digital diperkenalkan sejak usia dini menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan, mengingat anak berada pada fase perkembangan yang sangat peka terhadap stimulasi lingkungan. Literasi digital pada anak tidak hanya terbatas pada keterampilan menggunakan perangkat elektronik, tetapi juga mencakup kemampuan memperoleh, memahami, serta menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk, seperti cerita, gambar, teks, maupun film. Selain itu, literasi digital juga memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan pengalaman secara kreatif melalui media digital secara positif dan terarah.[7]

---

[5] Qonitah dan Siti Hadiyati, Literasi Digital Anak Usia dini, h. 2

[6] M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 13 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 233

[7] Yulia Mauluddia dan Hani Yulindrasari, "Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 8, No. 5 (2024), h. 1211

Kemajuan teknologi digital yang berlangsung sangat cepat telah memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Kondisi tersebut menghadirkan tantangan sekaligus peluang bagi orang tua dan pendidik dalam mendampingi anak. Oleh karena itu, keterlibatan aktif orang tua dan pendidik sangat penting dalam membimbing, mengarahkan, serta mengontrol penggunaan media digital agar dapat memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan anak.[8]

Literasi digital pada dasarnya digunakan sebagai media pembelajaran, di mana media merupakan alat atau sarana yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada anak. Menurut NEA *(National Education Association)* dalam buku karya Arief Sadiman dkk, media adalah bentuk komunikasi, baik cetak maupun *audio-visual,* serta peralatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat seseorang.[9]

Sejalan dengan perkembangan tersebut, media digital multisensori menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menstimulasi literasi anak usia dini. Media digital yang menggabungkan suara, gambar, animasi, dan interaktivitas mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penggunaan *e-book* interaktif, video pembelajaran, serta aplikasi

---

[8] Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). *Laporan Akses Internet dan Penggunaan Digital di Indonesia 2023.* Jakarta: Kominfo, 2023, h.20.

[9] Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 7

pendidikan anak usia dini terbukti dapat meningkatkan perhatian, daya ingat, serta motivasi belajar anak.[10]

Namun demikian, perkembangan teknologi digital juga membawa tantangan tersendiri. Di satu sisi, media digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif, tetapi di sisi lain juga berpotensi memberikan dampak negatif apabila tidak digunakan secara bijak dan terarah. Anak usia dini yang belum memiliki kontrol diri yang matang membutuhkan pendampingan intensif dari orang tua dan guru dalam penggunaan teknologi.[11]

Permasalahan ini menjadi lebih nyata pada pendidikan anak usia dini (PAUD), di mana guru menghadapi tantangan dalam merancang strategi pembelajaran untuk menstimulasi literasi digital anak. Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada konten visual interaktif seperti video dan permainan digital dibandingkan membaca buku. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan keterampilan fonemik, pemahaman teks, dan imajinasi. Selain itu, sebagian guru PAUD masih mengalami keterbatasan dalam mengintegrasikan TIK sehingga pembelajaran masih didominasi metode konvensional.[12]

Demikian, data survei Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menunjukkan bahwa sekitar 34,44% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gawai dalam kegiatan sehari-hari. Namun demikian,

---

[10] Delfi Eliza dan Femiaulia Riza, "Inovasi Multimedia Interaktif TERBACA: Upaya Peningkatan Literasi Dini pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 9, No. 6 (2025), h 3270

[11] Ria Novianti dan Meyke Garzia, "Penggunaan Gadget pada Anak: Tantangan Baru Orang Tua Milenial," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2 (2020), h. 1005

[12] Sari, Yuni Pratiwi. Strategi Pengajaran Literasi di PAUD: Adaptasi terhadap Era Digital. (Surabaya: Airlangga University Press, 2021), h.89.

peran orang tua dalam mendukung pendidikan literasi digital anak masih tergolong terbatas. Sebuah penelitian yang dilakukan pada beberapa lembaga PAUD di Kota Semarang juga mengungkapkan bahwa hanya 26,1% orang tua yang secara aktif mendampingi anak dalam mengembangkan kemampuan literasi digital, sedangkan sebagian besar lainnya belum terlibat secara optimal.[13]

Di sisi lain, indeks literasi digital masyarakat Indonesia pada pilar etika digital menunjukkan peningkatan dari skor 3,53 menjadi 3,68 pada tahun 2022. Peningkatan ini menunjukkan adanya kesadaran yang semakin baik terkait penggunaan media digital secara etis, termasuk dalam hal menjaga privasi, berkomunikasi secara sopan, serta menghormati hak cipta. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital merupakan kompetensi penting yang perlu dikenalkan sejak dini agar anak mampu menggunakan teknologi secara bijak.[14]

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Fadillah Ajeng Ningrum, Zultoni Lubis, Amanda Hijriani, dan Najwa Dwi Aprillia, dalam jurnal berjudul *"Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia Dini"* menunjukkan bahwa pengenalan literasi digital sejak dini dapat meningkatkan kemampuan bahasa, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis anak. Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa penggunaan media digital yang tepat

---

[13] Badan Pusat Statistik (BPS). *Profil Anak Indonesia 2022: Penggunaan Media Digital pada Anak Usia Dini.* Jakarta: BPS, 2022, h. 42

[14] Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dan Katadata Insight Center, *Status Literasi Digital di Indonesia 2022* (Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2022), h. 28.

dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak apabila disertai pendampingan dari guru dan orang tua.[15]

Meskipun penelitian tersebut telah memberikan gambaran mengenai pentingnya literasi digital pada anak usia dini, kajian tersebut masih berfokus pada aspek pengenalan keterampilan secara umum. Penelitian tersebut belum mengkaji secara mendalam strategi konkret guru dalam menstimulasi kemampuan literasi digital anak dalam konteks pembelajaran di kelas, serta belum menelaah implementasi penggunaan media digital secara pedagogis pada lembaga PAUD tertentu.[16]

Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajian yang lebih spesifik, yaitu pada strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital anak usia 5–6 tahun di TK Al-Fath Cirendeu. Penelitian ini tidak hanya mengkaji literasi digital sebagai konsep, tetapi juga menelaah implementasi strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan pembelajaran secara nyata di kelas.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada analisis mendalam mengenai strategi guru PAUD dalam konteks pembelajaran langsung di lembaga pendidikan, dengan menekankan pemanfaatan media digital sebagai sarana stimulasi literasi digital anak usia dini yang tetap berlandaskan pada nilai karakter dan perkembangan anak.

---

[15] Fadillah Ajeng Ningrum, Zultoni Lubis, Amanda Hijriani, dan Najwa Dwi Aprillia, "Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia Dini," *Jurnal Mudabbir: Journal Research and Education Studies*, Vol. 4, No. 2 (2024), h. 319

[16] Fadillah, Zultoni, dan Amanda, "Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2024, h. 45

Dengan demikian, sebagai upaya untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah strategis guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran literasi digital pada anak di lingkungan sekolah. Maka Penelitian ini difokuskan pada **"Strategi Guru PAUD dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital pada Anak Usia 5-6 di TK AL-Fath."**

B. Permasalahan

Dalam menguraikan permasalahan yang berkaitan dengan tema penelitian, penulisan perlu menjelaskan beberapa hal yang menjadi fokus pembahasan secara sistematis:

1. Identifikasi Masalah

   Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini:

   a. Rendahnya minat anak usia dini terhadap aktivitas membaca akibat dominasi *gadget* dan konten digital yang pasif.
   b. Minimnya strategi inovatif guru PAUD dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan literasi konvensional.
   c. Paparan layar berlebihan berdampak negatif pada konsentrasi dan imajinasi anak.
   d. Keterbatasan pelatihan dan sumber daya bagi guru PAUD di daerah pedesaan atau sekolah dengan fasilitas minim
   e. Belum tersedia panduan komprehensif dari pemerintahan atau Lembaga Pendidikan terkait stimulasi literasi digital.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian, perlu adanya pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada Strategi Guru PAUD dalam Menstimulasi Literasi Digital pada peserta didik kelompok B Butterfly di TK Al- Fath fokus kajian dibatasi pada pelaksanaan Strategi pembelajaran dan pemanfaatan media digital oleh guru dalam kegiatan literasi digital.

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang ada, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

a. Bagaimana strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital di TK AL-Fath Cirendeu?
b. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat guru PAUD dalam menerapkan strategi stimulasi kemampuan literasi digital di TK AL-Fath Cirendeu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan strategi yang diterapkan guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital di TK AL-Fath Cirendeu.
2. Untuk menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat guru PAUD dalam menerapkan strategi stimulasi kemampuan literasi digital di TK AL-Fath Cirendeu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat baik teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan kajian pendidikan anak usia dini, khususnya dalam bidang stimulasi kemampuan literasi digital.

2. Secara Praktis

   a. Bagi Orang Tua

      Memberikan wawasan mengenai pentingnya pendampingan anak dalam penggunaan media digital agar kegiatan literasi digital menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Menumbuhkan kesadaran bahwa peran keluarga sangat penting dalam membangun budaya literasi digital.

   b. Bagi Guru

      Memberikan panduan praktis mengenai strategi pembelajaran yang efektif dan adaptif dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak usia dini.

   c. Bagi Masyarakat

      Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya membangun budaya literasi sejak usia dini**,** terutama dalam menghadapi arus informasi digital yang begitu luas.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini dibangun atas landasan karya-karya terdahulu yang memiliki kesamaan fokus atau relevansi. Beberapa temuan dari penelitian sebelumnya yang hampir sejalan dan dijadikan bahan perbandingan antara lain:

1. Fadillah Ajeng Ningrum, Ayu Wulandari, dan Lisa Septiani (2024) dalam penelitian berjudul *"Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia Dini"* yang diterbitkan pada **Jurnal Mudabbir Vol. 4 No. 2 (Sinta 6)** menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui studi literatur untuk mengkaji konsep literasi digital pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi strategi pengenalan literasi digital sesuai tahap perkembangan anak serta menganalisis pengaruh media digital terhadap kemampuan dasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital mencakup kemampuan memahami informasi, navigasi digital, memilih konten aman, serta pengembangan bahasa, kreativitas, dan berpikir kritis melalui media edukatif. **Persamaan** penelitian ini terletak pada fokus pengembangan literasi digital anak usia dini dan pentingnya pendampingan guru serta orang tua. **Perbedaannya**, penelitian tersebut bersifat konseptual berbasis kajian literatur, sedangkan penelitian penulis menitikberatkan pada strategi guru PAUD dalam menstimulasi literasi digital melalui praktik pembelajaran di lapangan.[17]

---

[17] Fadilla Ajeng, Zultoni Lubis, Dkk, Pengenalan Keterampilan Dan Kompetensi Literasi Digital Pada Anak Usia Dini, Jurnal Mudabbir Vol. 4 No. 2 (2024): Vol. 4 No. 2 Juli-Desember 2024 https://doi.org/10.56832/mudabbir.v4i2.615

2. Siti Aisyah dan Rina Patriana (2022) melakukan penelitian berjudul *"Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal Anak Usia Dini di PAUD"* yang diterbitkan dalam **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 6 No. 5 (Sinta 2)**. Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimental dengan desain pre-test dan post-test pada kelompok kontrol dan eksperimen untuk menguji efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca dasar anak usia 4–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan literasi awal sebesar 45% pada kelompok eksperimen, yang menandakan media digital lebih menarik dan efektif bagi anak. **Persamaan** penelitian ini terletak pada fokus pemanfaatan teknologi digital sebagai stimulasi literasi anak usia dini. **Perbedaannya**, penelitian tersebut berfokus pada efektivitas satu media digital melalui pendekatan eksperimen, sedangkan penelitian penulis menekankan strategi guru PAUD dalam merancang dan mengintegrasikan literasi digital secara menyeluruh dalam proses pembelajaran serta peran guru sebagai fasilitator utama.[18]
3. Nurhayati dan Ahmad Fauzi (2021) melakukan penelitian berjudul *"Strategi Guru PAUD dalam Mengintegrasikan Teknologi Informasi untuk Pengembangan Literasi Digital Anak Usia Dini"* yang diterbitkan dalam **Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 15 No. 1 (Sinta 3)**. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif

[18] Siti Aisyah dan Rina Patriana, Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal Anak Usia Dini di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia DiniVolume 6 Nomor 5(2022)* https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5

deskriptif melalui wawancara mendalam dan observasi di lima lembaga PAUD untuk mengidentifikasi strategi guru dalam memanfaatkan gadget dan e-book guna meningkatkan kesadaran fonemik serta pemahaman teks anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi hybrid, yaitu kombinasi buku fisik dan digital, efektif meningkatkan minat membaca hingga 70%, meskipun masih terdapat kendala akses teknologi di wilayah pedesaan. **Persamaan** penelitian ini terletak pada fokus strategi guru PAUD dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk menstimulasi literasi anak usia dini. **Perbedaannya**, penelitian tersebut lebih menekankan bentuk integrasi teknologi dan hambatan akses, sedangkan penelitian penulis berfokus pada analisis strategi guru secara komprehensif dalam merancang, menerapkan, dan menyesuaikan stimulasi literasi digital sesuai karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

4. Yesi Novitasari dan Mohammad Fauziddin (2022) melakukan penelitian berjudul *"Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini"* yang diterbitkan dalam **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 6 No. 4 (Sinta 2).** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner kepada 30 guru PAUD yang berasal dari delapan lembaga PAUD di Gugus Mawar Kecamatan Rumbai Pesisir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital guru PAUD berada pada kategori cukup baik, di mana sebagian besar guru telah mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran, namun masih memerlukan peningkatan dalam kemampuan menyeleksi informasi digital serta

mengintegrasikan media digital secara lebih efektif dalam proses pembelajaran anak usia dini. **Persamaan** penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada pembahasan mengenai literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini serta peran guru dalam pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Sementara itu, **Perbedaannya**, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada analisis tingkat literasi digital yang dimiliki oleh tenaga pendidik PAUD, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih berfokus pada strategi guru dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran di kelas.[19]

5. Yulia Mauluddia dan Hani Yulindrasari (2024) melakukan penelitian berjudul *"Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi"* yang diterbitkan dalam **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 8 No. 5, (Sinta 2)**. Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review* dengan menganalisis 16 artikel ilmiah yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini yang diterbitkan pada jurnal terakreditasi Sinta. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana literasi digital dapat mendukung perkembangan anak usia dini melalui penggunaan teknologi secara tepat dan terarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran, video edukatif, serta media interaktif dapat

[19] Yesi Novitasari dan Mohammad Fauziddin, Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6 Issue 4 (2022)*

membantu meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, dan kreativitas anak apabila digunakan secara terarah dengan pendampingan guru dan orang tua. **Persamaan** penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada pembahasan mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung perkembangan dan literasi anak usia dini. Adapun **perbedaannya**, penelitian tersebut lebih menekankan pada kajian literatur mengenai peran literasi digital secara umum dalam perkembangan anak, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada analisis strategi konkret guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas.[20]

F. Sismatika Penulisan

Teknik penulisan laporan penelitian ini mengacu pada buku yang disusun oleh Prof. Dr. Hj. Huzaemah T.Yanggo, MA, yang diterbitkan oleh Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta. Melalui IIQ Press, tahun 2021. Sistematika penulisan yang digunakan bertujuan untuk menyajikan laporan penelitian secara terstruktur dan sistematis. Laporan penelitian ini dibagi menjadi 5 bab utama, dimana setiap bab dibagi kedalam beberapa sub bab dengan rincian sebagai berikut:[21]

BAB I Pendahuluan

Latar belakang, permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat, tinjauan Pustaka, dan sistematika penulisan

---

[20] Yulia Mauluddia dan Hani Yulindrasari, Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 8 Issue 5 (2024) Pages 1209-1220

[21] Huzaemah T. Yanggo, Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi, IIQ Press 2021

BAB II Kajian Teori

Pada bab ini membahas kajian teori yang berkaitan dengan strategi guru PAUD dan literasi digital pada anak usia dini. Pembahasan meliputi pengertian strategi pembelajaran, peran guru, macam-macam strategi, pendekatan dan metode pengajaran literasi digital, serta konsep literasi digital anak usia dini, karakteristik anak, komponen literasi digital, dan penerapan dalam pembelajaran PAUD.

BAB III Metode Penelitian

Bab tiga menampilkan pembahasan terkait metode penelitian. Sub bab yang terdapat di dalamnya antara lain Pengertian metode, Waktu dan Tempat Penelitian, Jenis dan Pendekatan Penelitian, Teknik Pengumpulan data dan Metode Analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian

Bab empat memberikan gambaran umum terkait tempat penelitian, yakni sejarah singkat sekolah, profil sekolah, data pendidik, sarana prasarana, data peserta didik kelompok B1 dan B2, kegiatan harian, jadwal seragam harian, pembahasan analisis penelitian.

BAB V Penutup

Merupakan bab akhir yang menampilkan kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh, saran-saran yang membangun, serta lampiran-lampiran terkait data dan kelengkapan penelitian.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Strategi Guru PAUD

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini

Istilah strategi berasal dari Bahasa latin *strategia*, yang bermakna seni dalam merancang dan menggunakan perencanaan guna mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, Freiberg & Driscoll, menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan penyampaian materi dengan menyesuaikan tingkat pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang berbeda.[1] Sejalan dengan itu, Gerlach & Ely, mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai pendekatan yang dipilih pendidik dalam menyampaikan materi pada lingkungan belajar tertentu yang meliputi karakteristik kegiatan, materi, serta urutan aktivitas yang dapat disusun dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan bermanfaat bagi peserta didik.[2]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), strategi didefinisikan sebagai suatu rencana yang terperinci mengenai kegiatan yang perlu dilakukan untuk mencapai rencana tertentu. Demikian, strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai Langkah-langkah dan metode yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, sambal

[1]C. H. Freiberg dan Amy L. Driscoll, *Universal Teaching Strategies* (Boston: Allyn and Bacon, 1992), h. 12.

[2] Vevy Liansari, Rahmai Sri Untari, Strategi Pembelajaran, (Sidoarjo: UMSIDA Press 2020), h. 4

mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajar.[3]

Moedjiono, menambahkan bahwa strategi pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam merancang dan mengelola berbagai komponen pembelajaran secara konsisten melalui langkah-langkah tertentu sehingga sasaran pembelajaran bisa terealisasi.[4] Demikian, strategi pembelajaran mencerminkan pola interaksi antara pengajar dan peserta didik yang berfokus pada keterpaduan aktivitas mengajar dan aktivitas belajar.[5]

Pelaksanaan pembelajaran di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus dirancang secara sadar dan terencana. Oleh karena itu, pemilihan pendekatan pembelajaran perlu memperhatikan kesesuaian tujuan pembelajaran, peran guru dan peserta didik, karakteristik materi, serta kondisi lingkungan belajar.[6]

Dalam hal ini, Wina Sanjaya menyatakan bahwa strategi pembelajaran berorientasi pada standar proses Pendidikan yang mencakup beberapa indikator utama, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan pendekatan pembelajaran,

---

[3] Tim Penulis, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, Gramedia Pustaka Utama, 2012. h. 1340

[4] Haudi, Strategi Pembelajaran, (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), h. 2

[5] Nuraeni Nuraeni, "Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram* 2, no. 2 (2014), h. 143, https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069.

[6] Mulyasa, Strategi Pembelajaran PAUD, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.61

kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik, pemanfaatan media dan bahan ajar, serta merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif dan terarah.[7]

Pada tingkat Pendidikan anak usia dini (PAUD), strategi pembelajaran dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain yang menekankan pada aktivitas anak sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran hendaknya dikemas secara menarik, menyenangkan penuh dengan permainan dan kecerian serta tidak menghilangkan unsur bermain sebagai kebutuhan perkembangan mereka.[8] Program pembelajaran di TK diarahkan untuk membentuk pondasi perkembangan sikap, pemahaman, kemampuan, dan kreativitas anak agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta siap memasuki tahap Pendidikan selanjutnya.[9]

Menurut Conny, pendidikan anak usia dini berlangsung melalui kegiatan bermain, karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Melalui bermain, anak dapat mengekspresikan diri, mengeksplorasi lingkungan, serta mengembangkan seluruh potensi fisik, mental, intelektual, dan spiritualnya. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran PAUD umumnya mengedepankan aktivitas bermain, bernyanyi, dan

---

[7] Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), h. 126

[8] Maulida Rahma Susati, Kesuma, Istiqomah. Strategi Guru Dalam Mengenal Media Digital Pada Anak Kelompok A, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2 no.2 (2024), h.195

[9] Sitti Muliya Rizka, Strategi Pembelajaran Inovatif Anak Usia Dini, (Bantul:CV. Mitra Edukasi Negeri 2024), h.40

kegiatan Bersama sebagai sarana stimulasi perkembangan anak secara alami.[10]

Berdasarkan teori Perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional yang membutuhkan pengalaman konkret dalam pembelajaran yang bersifat langsung.[11] Hal ini mendukung prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak *children* centered *learning* (NAEYC) yang menekankanbahwa pe mbelajaran efektif harus memperhitungkan minat, kebutuhan, dan pengalaman anak. Dalam praktiknya, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang aman dan stimulatif, dan mendorong partisipasi aktif anak sesuai dengan karakteristik dan potensi individu mereka.[12]

Berdasar hasil dari beberapa penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa strategi pembelajaran anak usia dini merupakan rangkaian pendekatan terencana meliputi prosedur, tahapan, metode, dan teknik yang dipilih secara tepat untuk mempermudah proses belajar. Strategi ini bertujuan mempermud-ah proses pembelajaran sekaligus menstimulasi seluruh aspek per kembangan anak secara optimal melalui kegiatan belajar yang interaktif, menarik, dan memberikan pengalaman langsung.

---

[10] Mursid, Pengembangan Pembelajaran PAUD. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2017), h. 99

[11] Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972), h. 27.

[12] Novia Istiqomah, Maemonah, Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget, *Khazanah Pendidikan: Jurnal ilmiah Kependidikan,* 15, No. 2 (2021), H. 154

2. Peran Guru dalam Menstimulasi Pembelajaran AUD

Pendidikan anak usia dini termasuk fase fundamental yang menjadi pondasi bagi perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, moral, dan fisik. Pada rentan usia 0-6 tahun, perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga anak membutuhkan stimulasi yang tepat melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, guru berperan sebagai perancang pengalaman belajar yang mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan secara seimbang dengan memahami karakteristik anak melalui bermain, meniru, serta bereksplorasi secara aktif.[13]

Dalam konteks pembelajaran PAUD, pendidik memiliki peran sentral dalam menghadirkan lingkungan belajar yang kondusif dan kaya stimulasi. Guru bertanggung jawab menghadir kan pengalaman belajar yang relevan dengan dunia anak melalui kegiatan yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran yang demikian terbukti mampu membantu anak memahamikonsep seca ra lebih mudah, meningkatkan keberanian berpendapat, serta men goptimalkan potensi diri secara holistik.[14]

Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, bertanya, mencoba, dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Dalam pembelajaran anak usia dini, guru tidak mendominasi kegiatan

---

[13] Nur Anisyah, Aghnaita Dkk, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jambi: CV.RA Media Publishing 2025), h. 90

[14] Yola R, Nurhamidah N, Peran Penting Guru Dalam Menerapkan Strategi Pembelajaran Aktif Menyenangkan Di Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Insan cita Pendidikan* 4 no. 3 (2025), h. 45

belajar, melainkan memberikan pendampingan dan arahan yang membantu anak membangun pemahaman sendiri. Melalui peran fasilitator ini, anak memperoleh stimulasi yang mendorong rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta kepercayaan diri dalam belajar.[15]

Seiring berkembangannya era digital, guru PAUD juga berperan penting dalam mengarahkan transformasi literasi digital anak. Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebatas media hiburan, tetapi perlu diarahkan menjadi sarana pembelajaran interaktif yang melibatkan partisipasi aktif anak. Berdasarkan pendekatan konstruktivis, anak usia dini belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan demikian, kompetensi pedagogik digital guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengembangan literasi digital pada anak usia dini [16]

Adapun peran guru dalam pembelajaran PAUD meliputi beberapa aspek berikut:

a. Guru Sebagai Pendidik dan Pengasuh

Pendidik PAUD berperan dalam mendidik anak-anak melalui pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkemba ngannya, sekaligus membimbing dan mengasuh dengan kasih sayang. Menurut teori pendidikan humanistik, keberhasilan proses belajar tidak semata-mata bergantung

---

[15] Suyandi, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Pedagogi, 2010), h. 89

[16] Aisah Karunia Rahayu dan Roby Naufal Arzaqi, "Transformasi Literasi Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini: Kajian Literatur Sistematis," *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2025), h. 70, https://doi.org/10.37366/jpaud.v5i2.6226.

pada kurikulum dan metode, tetapi juga oleh hubungan emosional yang positif antara guru dan anak. Guru yang hangat, sabar, dan penuh perhatian dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, memungkinkan anak untuk belajar secara optimal[17].

b. Guru Sebagai Fasilitator

Guru berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan menghadirkan media, sumber, dan kegiatan yang merangsang perkembangan anak. Dalam merencanakan pelajaran, guru menyiapkan alat dan lingkungan yang memungkinkan anak bereksplorasi kebutuhannya mereka dan memfasilitasi berbagai gaya belajar anak.[18]

c. Guru Sebagai Motivator Dan Inspirator

Guru berperan dalam memberikan dorongan kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Guru juga menjadi inspirator dengan menunjukkan sikap positif, serta merancang pengalaman belajar yang menyenangkan melalui prinsip belajar sambil bermain, sehingga anak merasa nyaman dan termotivasi. [19]

---

[17] Dwi Siswoyo, "Konsep Pendidikan Humanistik dan Implementasinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan* Vol. 10, No. 2 (2018): h. 45.

[18] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 45.

[19] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 75.

d. Guru Sebagai Perancang Pembelajaran

Guru PAUD bertanggung jawab Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sesuai kurikulum. Mereka harus mempertimbangkan aspek perke mbangan anak, tema pembelajaran, kegiatan bermain, dan penilaian perkembangan. Perencanaan yang baik merupakan kunci keberhasilan pembelajaran PAUD. Guru berperan dalam merancang aktivitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak. Rancangan ini dilakukan melalui pengembangan rencana pembelajaran harian (RPPH) atau rencana kegiatan harian (RKH).

e. Guru Sebagai Evaluator

Guru menilai perkembangan anak melalui observasi, catatan anekdot, hasil karya, dan portofolio. Penilaian ini tidak bertujuan memberikan nilai angka, tetapi untuk memantau perkembangan dan menentukan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, instrumen penilaian perlu disiapkan sejak tahap perencanaan. Evaluasi yang baik dirancang sejak tahap perencanaan agar dapat mengukur capaian perkembangan anak secara menyeluruh.

f. Guru Sebagai Teladan

Anak usia dini belajar melalui meniru. Sehingga pendidik perlu menunjukkan sikap dan perilaku yang baik, seperti disiplin, jujur, dan sopan, agar menjadi teladan bagi anak. Selain itu, Guru diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan

memanfaatkan teknologi, lingkungan sekitar, dan berbagai metode yang sesuai dengan kebutuhan anak. [20]

3. Macam-macam Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan dapat dipahami sebagai perencanaan yang dirancang secara sistematis oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan melalui pemilihan pendekatan, metode, aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Menurut Dick dan Carey, strategi pembelajaran mencakup rangkaian kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.[21]

Dalam konteks Pendidikan anak usia dini, strategi pembelajaran perlu dirancang secara fleksibel, menyenangkan, dan berpusat pada anak agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan secara optimal.

Strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konteks PAUD dapat dijelaskan sebagai berikut: [22]

a. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Sanjaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran ekspositori merupakan pendekatan yang menekankan penyampaian materi secara lisan dari guru kepada peserta didik agar mereka dapat memahami materi secara optimal.

---

[20] Sisca Septiani dkk, Perencanaan Pembelajaran PAUD, (Banten: PT Sada Kurnia Pustaka 2025), h. 200

[21] Mulyasa, Strategi Pembelajaran PAUD, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2017), h.51

[22] Abdul Majid, Strategi Pembelajaran (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 11

Strategi ini berfokus pada penyampaian informasi yang diperoleh melalui buku, literatur, maupun pengalaman profesional guru.[23]

b. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*Discovery*)

Dalam strategi ini, bahan pembelajaran dicari dan ditemukan oleh siswa sendiri melalui berbagai aktivitas, sehingga peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa. Pembelajaran tidak langsung lebih berpusat pada anak sehingga laju pembelajaran ditentukan oleh anak itu sendiri, artinya anak tidak perlu terburu-buru melewati bagian-bagian yang sulit dipelajari.[24]

c. Strategi Pembelajaran *Inquiry*

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang dibuat untuk mengemangkan keterampilan berpikir kritis dan sistematis anak dalam mencari serta menemukan jawaban atas suatu persoalan secara mandiri. Pendekatan ini berfokus pada pengembangan intelektual anak. Strategi ini dapat diterapkan melalui metode diskusi, pemberian tugas, percobaan, maupun dialog interaktif.

d. *Contextual Teaching Learning*

Contextual Teaching Learning (CLT) merupakan strategi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi dengan kehidupan nyata sehingga

---

[23] Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jak arta: Kencana,2006), h.177

[24] Asmidar Parapet, Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini, (Tasikmalaya:Edu Publisher 2020), h.25

siswa dapat memahami dan menerapkan pengetahuan dalam kesehariannya. Guru memfasilitasi siswa untuk menghubungkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki dengan kondisi nyata di lingkungan mereka.[25]

e. Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan *(Game-Based-Learning)*

Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan yang menggunakan permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Permainan seringkali melibatkan tantangan atau masalah yang perlu dipecahkan, sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis.[26]

f. Strategi Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan kegiatan tatap muka dengan pembelajaran *daring* secara terpadu, sehingga memungkinkan interaksi langsung maupun *virtual* antara guru dan peserta didik. Kombinasi ini memberikan kemudahan karena memanfaatkan berbagai cara penyampaian, model, dan gaya belajar melalui media digital seperti *WhatsApp, email, video call*, dan *Zoom Meeting*, sehingga tercipta komunikasi yang terbuka dan fleksibel.

---

[25] Rusman, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 189

[26] Ira Ririhena, Modul Ajar Pendidikan Lingkungan Hidup Anak Usia Dini, (Indramayu: CV Adanu Abimata 2021), h. 35

Menurut Carman, salah satu unsur utama dalam *blended learning* adalah *live event*, yaitu pembelajaran yang dilakukan secara sinkron, baik melalui tatap muka langsung di kelas maupun secara *virtual* dalam waktu yang sama.[27]

g. Strategi Pembelajaran Melalui Bercerita dan Bernyanyi

Bercerita dan bernyanyi merupakan strategi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Burns, bercerita memiliki peran penting dalam menanamkan sikap positif pada anak. Kegiatan ini membantu meningkatkan kemampuan Bahasa, imajinasi, emosi, serta memperkuat hubungan sosial antara guru dan anak dalam suasana belajar yang menyenangkan.[28]

h. Strategi Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak dalam satu kegiatan belajar. Strategi ini memungkinkan perkembangan kognitif, Bahasa sosial, emosional, dan motorik berlangsung secara bersamaan melalui aktivitas yang holistik dan kontekstual.

Dengan penerapan strategi pembelajaran yang tepat, guru PAUD dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, sekaligus mendukung integrasi literasi digital dalam proses pembelajaran.

---

[27] Jared M. Carman, *Blended Learning Design: Five Key Ingredients* (Agilant Learning, 2005), h. 3.

[28] Ade Kusmiadi, Sriwahyuningsi, Dan Yuyun Nurfalah, Strategi Pembelajaran PAUD Melalui Metode Dongeng Bagi Pendidik PAUD, 3 no.2(2008): h.199

4. Karakteristik Anak Usia Dini

Bermain merupakan bagian dari dunia anak sekaligus menjadi proses penting dalam tumbuh kembangnya. Pada dasarnya, anak tetaplah anak dengan karakter yang kreatif, polos, dan apa adanya. Secara psikologis, karakteristik anak usia dini memiliki kekhasan tersendiri yang berbeda dengan anak usia delapan tahun ke atas. Perbedaan tersebut tampak pada berbagai aspek perkembangan dan perilaku anak usia dini.[29]

Salah satu karakteristik anak usia dini adalah sifatnya:

a. Egosentris.

Egosentrisme ditandai dengan perhatian yang berpusat pada diri sendiri, sehingga anak cenderung menganggap dirinya sebagai pusat perhatian dan kurang memperhatikan lingkungan sekitarnya. Menurut Khadijah, sifat egosentris pada anak terlihat melalui pemikiran yang bersifat imajinatif, penggunaan bahasa egosentris, rasa ingin tahu yang tinggi, serta perkembangan bahasa yang berlangsung dengan cepat.[30]

b. Rasa ingin tahu

Antusiasme anak dalam kegiatan pembelajaran, seperti sering mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Misalnya, ketika mempelajari tanaman, anak dapat

---

[29]Ernawati Harahap, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2022), h. 424.

[30] Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *7*(1), h. 18.

bertanya tentang bentuk atau ciri daun tertentu yang menarik perhatiannya.[31]

c. Anak bersifat unik

Setiap anak memiliki kemampuan, kepribadian, minat, dan bakat yang berbeda-beda. Oleh karena itu, kebutuhan serta cara belajar anak juga tidak dapat disamakan antara satu anak dengan anak lainnya.

d. Kemampuan Berimajinasi dan Berfantasi.

Seiring bertambahnya kosakata yang dikuasai, anak mampu mengekspresikan imajinasinya melalui rangkaian kata. Misalnya, ketika menonton film, anak dapat membayangkan dirinya seolah-olah berada dalam situasi yang ditampilkan.

e. Anak rentang konsentrasi yang relatif pendek.

Waktu belajar anak terbatas karena kemampuan fokusnya masih berkembang. Oleh sebab itu, guru tidak dapat menyampaikan pembelajaran dalam durasi yang terlalu lama seperti pada anak usia yang lebih besar, melainkan perlu menggunakan metode yang variatif dan menyenangkan.

Pada masa ini, anak merupakan individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat, sehingga periode ini dikenal sebagai *golden age* atau usia emas. Fase ini memiliki peranan yang sangat penting dan bernilai dalam menunjang proses tumbuh kembang anak dibandingkan dengan tahap usia berikutnya.

---

[31] Rini Handayani, "Pengembangan Minat dan Antusiasme Belajar Anak Usia Dini melalui Metode Eksplorasi," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 2 (2022): h. 112

B. Literasi Digital pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Literasi Digital Anak Usia Dini

Menurut Kemendikdasmen, istilah literasi secara etimologis berasal dari kata *literacy* dalam bahasa Inggris yang berakar dari bahasa Latin *littera*, yang berarti huruf. Namun, literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan mengenal huruf, melainkan juga mencakup kemampuan memahami dan menggunakan sistem tulisan beserta kaidahnya.[32]

Gilster menegaskan, bahwa aspek terpenting dalam literasi digital mencakup lebih dari sekedar keterampilan teknis dalam mengoperasikan alat digital, hal ini juga meliputi kemampuan berpikir kritis dan menilai keakuratan informasi yang diperoleh. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya terbatas pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut secara nyata dalam aktivitas sehari-hari.[33]

Menurut Atmanegara, literasi digital merupakan keterampilan dalam mengumpulkan, menggunakan, mengevaluasi, dan mengolah informasi digital melalui media digital guna menghasilkan solusi terhadap masalah.[34] Hal ini diperkuat oleh Mardiah, yang menyatakan bahwa literasi digital meliputi penggunaan media online untuk menambah pengetahuan dengan

---

[32] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Gerakan Literasi Nasional Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*. (Jakarta: Tim Gerakan Literasi Nasional 2017), h. 7

[33] Sarwani dkk, Perencanaan Kurikulum (Pendekatan Komprehensif Dan Isu Terkini), (Purbalingga: Eureka Media Aksara. 2025). h. 249

[34] Atmanegara, *Literasi Digital: Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan* (Jakarta: Pustaka Edukasi, 2020), h. 12

memanfaatkan sumber terpercaya.[35] Sagita dkk, menambahkan bahwa literasi digital mencakup kemampuan berpikir analitis terhadap informasi yang diperoleh melalui berbagai platform multimedia secara efektif.[36]

Kementerian Pendidikan Indonesia pada tahun 2017 memperkenalkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang menjangkau seluruh tingkat pendidikan, dengan literasi digital sebagai salah satu fokusnya. Konsep literasi digital yang diterapkan pemerintah mengacu pada pedoman UNESCO, yang menekankan kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, mengkomunikasikan, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital secara aman dan tepat.[37] Kompetensi literasi digital meliputi literasi informasi, literasi komputer, literasi TIK, dan literasi media. UNESCO juga sejalan dengan UNICEF, yang menekankan bahwa literasi digital mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan anak-anak berkembang di dunia digital dengan aman, berdaya, dan sesuai konteks budaya serta usia mereka.[38]

Konteks Pendidikan Anak usia dini, literasi digital merupakan pengenalan awal terhadap teknologi serta cara

---

[35] Mardiah, *Pemanfaatan Media Online untuk Literasi Digital* (Bandung: Media Cendekia, 2019), h. 45

[36] Sagita, dkk., *Digital Literacy dan Pengembangan Kognitif Anak* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2021), h. 33.

[37] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, *Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Literasi Baca Tulis* (Jakarta: Tim Gerakan Literasi Nasional, 2017), h. 7; UNESCO, *Digital Literacy in Education* (Paris: UNESCO, 2018), h. 12

[38] Nina Kurniah, Johanes Sapri, Pengembangan Kurikulum PAUD, (Jawa tengah:Eureka Media Aksara 2025), h. 170

penggunaannya secara positif, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak usia dini merupakan individu pada rentan usia 0-6 tahun yang berada pada masa perkembangan pesat atau *golden age*, yaitu ketika pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan moral berlangsung secara cepat. Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung, bermain, meniru, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan.[39]

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, mendefinisikan anak usia dini adalah anak berumur 0–6 tahun, sedangkan *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) memperluas rentan tersebut hingga usia delapan tahun karena anak masih berada pada fase perkembangan awal.[40] Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda sehingga proses belajar perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

Anak usia dini termasuk generasi alpha yang tumbuh dalam lingkungan digital. Data Badan Pusat Statistik 2022, menunjukkan bahwa Sebagian anak usia dini telah mampu menggunakan perangkat digital dan mengakses internet melalui proses observasi serta peniruan terhadap orang dewasa. Kondisi tersebut

[39] Anur Winarti dkk., "Upaya Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Find Me," *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024), h. 2

[40] Dadan Suryana, "Dasar Dasar Pendidikan Tk," Hakikat Anak Usia Dini, h.13

menunjukkan pentingnya pendampingan guru dan orang tua dalam mengenalkan penggunaan teknologi secara bijak.[41]

Literasi digital pada anak usia dini bertujuan membangun pemahaman awal tentang penggunaan teknologi, menjaga keamanan dan privasi, serta mengembangkan kemampuan menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang aktivitas pembelajaran berbasis teknologi sesuai karakteristik perkembangan anak, sementara kurikulum PAUD mendukung penguatan kemampuan anak dalam memanfaatkan teknologi untuk memperoleh informasi mengekspresikan ide, dan belajar secara aman.[42]

Menurut Gilster, literasi digital menunjukkan bahwa manusia perlu mengajar dan belajar, mengenai pemanfaatan internet dengan benar serta penerapan sikap kritis terhadap konten yang ditemukan secara *daring*. Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik yang cenderung menyalin informasi dari internet untuk disusun menjadi kutipan atau media, Gilster menekankan perlunya mengajari peserta didik kemampuan mengasimilasi informasi, mengevaluasinya dan kemudian mengintegrasikannya kembali.[43]

---

[41] Badan Pusat Statistik, *Profil Penggunaan Teknologi Digital Anak Usia Dini di Indonesia 2022* (Jakarta: BPS, 2022), h. 12.

[42] Lilis Suryani, Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), h.27

[43] Paul Gilster, *Digital Literacy* (New York: Wiley Computer Publishing, 1997), h. 6

Arsari, menguraikan literasi digital dalam empat tingkatan, yaitu:[44]

a. Literasi dasar (*basic literacy)* mencakup kompetensi membaca, menulis, memahami tanda, dan menghitung angka. Ketika diterapkan dalam konteks digital, kompetensi dasar akan berkaitan dengan pemahaman terhadap konten di internet, membaca dan mengintegrasikan informasi yang ada di internet, membuat konten, dan membagi informasi secara digital melalui media sosial.
b. Latar belakang informasi *(background information)* merujuk pada informasi dasar yang mendukung pembentukan informasi baru dan memperkuat pemahaman terhadap pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam konteks digital, hal ini terkait dengan kemampuan memperoleh informasi melalui berbagai platform daring, seperti Google, Wikipedia, dan media online lainnya, sehingga memungkinkan pengguna untuk menyeleksi informasi yang sesuai dengan kebutuhannya
c. ICT *skills* Kemampuan ICT meliputi keterampilan membuat dan mengumpulkan konten digital melalui teknologi. Di era digital, kemampuan ini mencakup proses pengumpulan informasi dan pengetahuan, serta penggabungan dokumen atau artikel secara digital.

[44] Arsari, *Literasi Digital: Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2022), h. 33.

d. *Attitude and perspectives users* Tingkatan ini mencerminkan perilaku pengguna dalam memanfaatkan teknologi digital dan menyampaikan informasi dari berbagai sumber. Dalam konteks digital, hal ini terkait dengan pemahaman aturan sitasi saat menulis karya ilmiah.

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan, dapat penulis simpulkan bahwa literasi digital pada anak usia dini memegang peran penting dalam membentuk kompetensi dasar, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan mengakses dan memanfaatkan informasi secara aman dan bertanggung jawab. Anak pada rentang usia 0–6 tahun berada pada fase perkembangan pesat (*golden age*), sehingga memerlukan stimulasi yang tepat, pendampingan guru dan orang tua, serta lingkungan yang mendukung penggunaan teknologi secara positif. Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi strategis dalam mengenalkan teknologi, membangun keterampilan literasi digital, dan menyiapkan anak agar mampu mengintegrasikan pengetahuan serta keterampilan digital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, anak diharapkan dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya dengan keterampilan literasi digital yang memadai.

2. Pendidikan dan Literasi Digital AUD

Di era digital saat ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat diperlukan oleh setiap individu. Kompetensi ini termasuk dalam keterampilan abad ke-21, bersanding dengan *critical thinking*, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Beberapa negara telah mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum

nasional mereka selama hampir dua puluh tahun terakhir, mengingat laju inovasi teknologi yang cepat dapat mengubah *mindset* dan cara hidup individu.[45]

Kemampuan literasi digital merupakan pondasi penting bagi masyarakat agar dapat memberikan kontribusi di era digital saat ini. Literasi digital harus dikembangkan sebagai bagian dari keterampilan esensial, sejajar dengan membaca, menulis, dan berhitung, terutama karena laju perkembangan teknologi yang semakin *masive* dari waktu ke waktu.

Perkembangan teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan ini melahirkan konsep literasi digital yang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami serta memanfaatkan teknologi digital secara bijak. Dalam pembelajaran, teknologi digital kini menjadi sarana penting bagi guru dan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber informasi sehingga proses belajar dapat dilakukan lebih fleksibel tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Di sisi lain, melimpahnya informasi digital membuat peserta didik terpapar berbagai konten dari internet. Oleh karena itu, keterampilan literasi digital sangat diperlukan agar guru dan peserta didik mampu menyaring serta menggunakan informasi secara tepat. Tanpa kemampuan tersebut, proses pencarian dan pemanfaatan informasi digital akan menjadi sulit. Dalam

---

[45] Evi Maulidah, *Keterampilan 4C dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini* (Jember: IAI Al-Qodiri, 2021), h. 55

pendidikan anak usia dini, literasi digital membantu guru memperoleh referensi mengenai perkembangan anak, metode pembelajaran, serta sumber belajar yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam masyarakat yang semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital, berbagai konsep dan gagasan telah dikemukakan untuk mengidentifikasi keterampilan, pengetahuan, serta sikap yang dibutuhkan individu dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Beberapa literasi digital yang diperlukan dalam bidang pendidikan adalah:[46]

a. Pengetahuan digital merupakan bentuk kebiasaan sosial yang berkaitan dengan keterlibatan individu dalam media sosial, kemampuan menilai keakuratan sumber informasi di internet, serta keterampilan menjelajahi berbagai laman web. Di samping itu, pengetahuan digital juga mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, seperti penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, yang menjadi bagian dari kompetensi dalam memanfaatkan teknologi.
b. Pengetahuan komputer merujuk pada pemahaman mengenai karakteristik, fungsi, dan aplikasi komputer sehingga individu dapat menggunakan komputer secara produktif.

[46] Qonitah Faizatul dan Siti Hadiyati, *Literasi Digital Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish, 2021, hlm. 166.

c. Pengetahuan informasi umumnya pengetahuan yang berkaitan dengan kemampuan untuk menangani sumber-sumber elektronik.
d. Pengetahuan media adalah pengetahuan yang berkaitan dengan penguasaan alat saluran komunikasi media sosial *(youtube, Instagram, facebook*, dll).
e. Pengetahuan internet adalah pengetahuan yang berkaitan dengan macam-macam jaringan yang menghubungkan perangkat.
f. Keterampilan digital adalah segala kemampuan dalam memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi perangkat digital dalam mengakses dan mengelola informasi.

Oleh karena itu, dalam praktik pendidikan anak usia dini dikenal dua bentuk strategi utama, yaitu strategi yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran serta strategi *administrator* yang berkaitan dengan pengelolaan dan kebijakan lembaga pendidikan.

a. Peningkatan kesadaran terhadap literasi digital dapat dimulai sejak usia dini. Pada umumnya anak telah memiliki kemampuan literasi dasar yang dimanfaatkan untuk tujuan hiburan maupun komunikasi. Kondisi ini menjadi modal awal yang memudahkan guru dalam menerapkan berbagai strategi pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, guru perlu mengarahkan serta menumbuhkan pemahaman positif mengenai literasi digital dan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Kesadaran tersebut menjadi langkah awal dalam mengembangkan kemampuan literasi digital anak di era digital saat ini, di mana proses pembelajaran semakin berkembang dan banyak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

b. Melakukan tindakan nyata dalam memanfaatkan teknologi digital. Yaitu dengan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis dapat menimbulkan sikap yang tinggi terhadap pembelajaran literasi digital. Teknologi digital dapat digunakan secara luas karena kenyamanan, kemahiran, dan dapat dijalankan secara efektif. Oleh karena itu, meningkatkan kesadaran anak terhadap pemanfaatan teknologi digital secara bijak sehingga dapat mendukung perkembangan kemampuan literasi digital sejak usia dini.
c. Infrastruktur juga mempengaruhi penanaman literasi digital pada anak usia dini, Infrastruktur yang ada di lembaga sekolah harus memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Infrastruktur yang tepat dengan peralatan dan fasilitas teknologi yang baik dapat dijadikan sebagai faktor terbesar dalam meningkatkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini.

Di Indonesia sendiri masih sedikit informasi tentang pengetahuan perangkat digital untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini, serta kurangnya navigasi atau arahan dari orang dewasa sebagai kesadaran kritis anak dan orang tua dan evaluasi konten digital. Teknologi dan media digital memungkinkan untuk dijadikan sebagai wahana Latihan anak dalam pembelajaran literasi

digital. Literasi digital mengacu pada keberagaman literasi anak dengan praktik yang melibatkan teknologi dan media, melibatkan aktivitas membaca dan menulis serta praktik komunikasi melalui permainan digital atau kegiatan kreatif yang menyenangkan lainnya. Praktik literasi digital dapat melibatkan akses baik secara lisan maupun tulisan.

Peran teknologi pembelajaran berfungsi untuk mempermudah proses belajar sekaligus meningkatkan kinerja, melalui pembuatan, pemanfaatan, dan pengelolaan materi ajar yang sesuai kebutuhan siswa. Meski teknologi mendukung literasi digital, penggunaannya yang kurang tepat oleh guru bisa menimbulkan kerugian bagi peserta didik. Di Indonesia, Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka mendorong sekolah menjadi ruang literasi dengan anak sebagai *center of learning*, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang menyesuaikan pendekatan sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

3. Pendekatan dan Metode Pengajaran Literasi Digital

Peran literasi digital sangat krusial dalam membentuk karakter anak, sehingga dukungan dari guru maupun orang tua menjadi *esensial*. Di sekolah, literasi digital dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak melalui aplikasi pembelajaran online dan variasi metode belajar yang bermutu. Selain itu, penyediaan sarana teknologi seperti komputer dan koneksi internet memperluas jangkauan akses pembelajaran berkualitas bagi semua peserta didik.

Menurut Kurikulum PAUD 2013, literasi mencakup kemampuan menulis dasar dan membaca awal, termasuk mengenal

huruf, simbol, hubungan antara bunyi dan simbol, serta menulis nama dan kata sederhana yang dikenal anak. Literasi dini berfungsi sebagai landasan bagi pembelajaran membaca, menulis, dan disiplin akademik lainnya. Perkembangan literasi awal anak dimulai saat anak lahir dan berlanjut sampai anak masuk sekolah. Dalam mengembangkan literasi digital. Pada anak diperlukan lingkungan, mendukung, dan fasilitas yang merangsang pengembangan literasi awal anak.[47]

Melalui pendekatan yang terarah, pemanfaatan media digital dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam membantu anak memahami berbagai konsep secara konkret, menumbuhkan kreativitas, serta mengembangkan berpikir kritis sejak usia dini. Pengenalan teknologi yang dilakukan secara seimbang, serta pendampingan dan penggunaan yang bertanggung jawab, berkontribusi dalam membentuk anak menjadi individu yang cerdas, kritis, dan bijaksana dalam memanfaatkan teknologi di masa depan.[48]

Penerapan Pendekatan dan metode dalam pengajaran literasi digital memegang peranan penting agar anak mampu mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan secara optimal. Keefektifan proses tersebut sangat bergantung pada strategi yang digunakan dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, terdapat

---

[47] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD*, Jakarta: Kemendikbud, 2014, hlm. 5

[48] Erna Budiarti, *Literasi Digital Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit, tahun), h

Beberapa pendekatan dan metode yang dapat diterapkan sebagai berikut: [49]

a. Pendekatan Pengajaran
    1) Pendekatan Terintegrasi: Literasi Digital tidak disampaikan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, melainkan dipadukan ke dalam berbagai bidang pembelajaran dan aktivitas kelas. Sebagai contoh, peserta didik memanfaatkan perangkat digital dalam proyek sains atau menggunakan aplikasi tertentu untuk menyelesaikan tugas matematika.
    2) Pendekatan Tematik: Pembelajaran Literasi Digital dikembangkan melalui tema-tema yang dekat dan menarik bagi anak. Misalnya, pada tema "dunia binatang", anak diarahkan untuk menelusuri informasi tentang hewan dan menyajikan dalam bentuk presentasi digital sederhana.
    3) Pendekatan Berbasis Proyek: Anak dilibatkan dalam Anak dilibatkan dalam penyelesaian suatu proyek yang mengharuskan pemanfaatan teknologi digital. Proyek tersebut dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok, mencakup kegiatan pencarian informasi, pengolahan materi, hingga penyajian hasil karya.
    4) Pendekatan Partisipatif: proses pembelajaran dirancang dengan menempatkan anak sebagai subjek aktif. Mereka diberi ruang untuk berdiskusi, mengemukakan gagasan,

[49] Erna Budiarti, Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. (Bandung: Kaizen Media Publishing 2024), h.8

serta bekerja sama dalam menghasilkan konten digital secara kolaboratif.

b. Metode Pembelajaran

1) Demonstrasi dan Praktek Langsung

Guru terlebih dahulu memperagakan cara penggunaan perangkat maupun aplikasi digital, kemudian memberikan kesempatan kepada anak memahami fungsi serta cara kerja teknologi. Melalui pengalaman langsung.[50]

2) Pembelajaran Berbasis Masalah

Anak diberikan situasi atau tantangan tertentu yang perlu diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi digital. Pendekatan ini mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah.

3) Simulasi dan Permainan Edukatif

Pembelajaran dilakukan melalui simulasi atau permainan yang dirancang untuk memperkenalkan konsep literasi digital. Model ini dapat meningkatkan keterlibatan anak karena proses belajar terasa menyenangkan dan menarik.

4) Kerja Kelompok dan Kolaborasi

Anak diarahkan untuk bekerja dalam kelompok kecil guna menyelesaikan tugas atau proyek berbasis digital.

---

[50] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), h. 147.

Kegiatan Ini berkontribusi pada penguatan kemampuan komunikasi dan kerja sama.

a) Penggunaan sumber daya daring: guru menggunakan berbagai sumber belajar online, seperti video tutorial, kelas interaktif, atau platform pembelajaran digital untuk menghadirkan materi yang lebih variatif dan menarik.
b) Pendekatan *Blended Learning*: model ini mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis daring. Anak dapat memperoleh pemahaman konsep di kelas dan melanjutkan praktik secara online atau sebaliknya.[51]

c. Metode Evaluasi

1) Penilaian Proyek: Evaluasi dilakukan terhadap hasil karya digital yang dibuat anak dengan mempertimbangkan aspek kreativitas, ketepatan penggunaan teknologi, serta kualitas konten yang dihasilkan.[52]
2) Portfolio Digital: Anak diarahkan untuk menyusun kumpulan karya dalam bentuk portofolio digital selama periode tertentu. Melalui cara ini, perkembangan keterampilan digital dapat dipantau secara berkelanjutan.
3) Kuis dan Tes Online: Pengukuran pemahaman anak mengenai literasi digital dilakukan melalui kuis dan tes

---

[51] A. Amelia, *Studi Literatur: Penerapan Metode Blended Learning Terhadap Motivasi Belajaran Anak Sekolah Dasar*, *Jurnal Teknodik*, Vol. 29 No. 1, Juni 2025, h. **23**

[52] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), h. 212

berbasis online yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka.

4) Observasi dan Umpan Balik: Guru melakukan pengamatan terhadap cara anak memanfaatkan teknologi dalam berbagai kegiatan, kemudian memberikan umpan balik yang membangun guna mendukung peningkatan kompetensi digital mereka.

4. Pengenalan Literasi Digital Untuk Anak Usia Dini

Pengenalan media digital pada anak usia dini merupakan tahap awal yang penting dalam membangun kemampuan literasi digital secara optimal. Proses tersebut memerlukan keterlibatan aktif serta pendampingan yang berkelanjutan dari guru dan orang tua agar pemanfaatan teknologi dapat berdampak edukatif yang positif bagi perkembangan anak. Bentuk pendampingan ini mencakup pemilihan konten digital yang aman dan sesuai dengan usia anak, pengaturan durasi penggunaan perangkat secara bijak, serta pengelolaan fitur keamanan, seperti kontrol orang tua, guna membatasi akses anak terhadap konten tidak layak.[53]

Guru mengenalkan keterampilan literasi digital dasar kepada anak, seperti mencari informasi sederhana melalui internet, memahami keterkaitan antara teks dan elemen digital melalui navigasi, serta mulai menilai kualitas informasi yang diperoleh. Lingkungan belajar yang kaya literasi digital menjadi faktor pendukung penting dalam proses ini. Selain di sekolah, peran

[53] Rahman Wahid dkk., "Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini," *Jurnal El-Audi* 4, no. 2 (2023), h.50, https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i2.98.

keluarga juga penting dalam membatasi penggunaan perangkat pada area tertentu serta memberikan pendampingan saat anak mengakses media digital di rumah.[54]

Pengembangan literasi digital sejak usia dini memberikan bekal keterampilan yang relevan bagi anak dalam menghadapi kehidupan di era modern. Melalui literasi digital, anak memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan orang lain. Kemampuan ini membantu anak menjadi pengguna teknologi yang bijak dan bertanggung jawab, mampu menghadapi tantangan dan peluang sekaligus memanfaatkan peluang yang hadir di lingkungan digital.[55]

Urgensi literasi digital pada anak usia dini tidak diabaikan karena menjadi pondasi penting penguasaan keterampilan masa depan. Di tengah masyarakat yang semakin terhubung secara digital, kompetensi tersebut berperan dalam menunjang keberhasilan anak di berbagai aspek kehidupan literasi digital berkontribusi dalam membantu anak untuk:[56]

a. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, yaitu proses mencari dan mengevaluasi informasi, anak mampu

---

[54] Fadillah Ajeng Ningrum dkk., "Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia Dini," *MUDABBIR Journal Research and Education Studies* 4, no. 2 (2024), h. 21, https://doi.org/10.56832/mudabbir.v4i2.615.

[55] Saidan Maulana Ahmad dkk., "Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024), h.47 https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11611.

[56]Erna Budiarti, Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, (Bandung:Kaizen Media Publishing 2024), h. 6

memahami informasi secara lebih efektif dan mengambil keputusan yang tepat.

b. Meningkatkan kreativitas, karena teknologi digital menyediakan beberapa media yang memungkinkan anak mengekspresikan ide serta menghasilkan karya baru secara inovatif.
c. Mempersiapkan masa depan, dengan membekali anak keterampilan teknologi yang semakin dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan sosial di masa mendatang.
d. Mendukung pembelajaran sepanjang hayat, karena literasi digital memungkinkan anak terus belajar dan mengembangkan potensi diri melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar digital yang tersedia.

5. Komponen Literasi Digital Anak Usia Dini

Literasi digital pada anak usia dini meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam memanfaatkan alat digital untuk eksplorasi, pembelajaran, bermain, dan hiburan sesuai karakter anak. Pelaksanaan literasi digital sebaiknya didampingi oleh orang dewasa terdekat, seperti orang tua atau guru, untuk memastikan penggunaan yang tepat.

Beberapa komponen yang perlu dipahami terkait dengan literasi digital pada anak meliputi: kemampuan mengeksplorasi dengan alat digital, memahami bahwa konten seperti gambar, teks, cerita, dan video memiliki arti yang bermanfaat, menggunakan alat digital untuk merekam gagasan, perasaan, dan aktivitas sehari-hari, memanfaatkan teknologi sebagai sumber pembelajaran, dan

menggunakan perangkat digital sebagai media komunikasi yang efektif dan efisien.

Harapannya, literasi digital anak usia dini dapat membekali mereka dengan keterampilan teknis dan kemampuan mengoperasikan media digital secara efektif, memahami pengaruh sosial teknologi, serta menumbuhkan sikap positif dan kesiapan menghadapi era digitalisasi.

Penting untuk digaris bawahi bahwa kemampuan literasi digital pada anak berbanding lurus dengan ketersediaan fasilitas digital di rumah dan dukungan serta bimbingan yang diberikan oleh orang tua atau keluarga. Keterampilan ini tidak berkembang secara spontan, melainkan memerlukan pendampingan dan latihan sistematis dari orang dewasa terdekat untuk mengarahkan anak dalam proses eksplorasi dan pemanfaatan teknologi secara efektif.

Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir reflektif dan produktif dalam ruang digital. Secara umum, literasi digital terdiri atas beberapa komponen utama sebagai berikut:[57]

a. Kemampuan Teknologi (*Technological Literacy*)

Kemampuan teknologis merujuk pada kecakapan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital. Individu diharapkan mampu menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, tablet, HP, serta perangkat teknologi lain sesuai dengan fungsinya. Selain itu, keterampilan ini mencakup kemampuan menjelajahi ruang digital, termasuk

[57] Erna Budiarti, Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, (Bandung: Kaizen Media Publishing 2024), h.10

mengakses internet, menggunakan aplikasi, serta memahami fitur-fitur yang tersedia pada berbagai platform secara efektif.[58]

b. Kemampuan Evaluasi Informasi (*Information Literacy*)

Komponen ini berkaitan dengan kemampuan mengelola informasi di lingkungan digital. Individu perlu memiliki kecakapan dalam menelusuri informasi melalui mesin pencari maupun sumber daring lainnya secara efisien. Tidak hanya itu, kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber juga sangat penting, sehingga dapat membedakan informasi yang akurat dari informasi yang keliru atau menyesatkan. Selanjutnya, informasi yang diperoleh perlu dikelola dan disusun Kembali secara sistematis agar mudah dipahami serta dapat dimanfaatkan kembali sesuai kebutuhan.

c. Kreativitas Digital (*Creative Literacy*)

Kreativitas digital mengacu pada kemampuan memproduksi dan menyajikan konten berbasis teknologi. Individu diharapkan mampu menghasilkan berbagai bentuk karya digital, seperti teks, gambar, audio, maupun video. Di samping itu, pemahaman terhadap prinsip dasar desain dan penyajian informasi yang menarik menjadi bagian penting agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas dan efektif oleh *audiens*.

---

[58] Ayu Prasetyowati, "Pengembangan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 10 No. 2 (2023): hlm. 88

6. Kompetensi Digital Guru untuk Menanamkan Literasi Digital AUD

Teknologi semakin memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan manusia. Anak usia dini, yang berada pada tahap pertumbuhan antara bayi dan pra-remaja, memiliki hak dan tanggung jawab yang terbatas dibandingkan orang dewasa. Dengan demikian, anak memerlukan pendampingan orang dewasa, khususnya orang tua, untuk membimbing penguasaan literasi digital yang aman dan mendukung kehidupan mereka di masa mendatang.

Literasi digital mencakup kemampuan seperti memahami privasi online dan membuat kata sandi yang aman. Anak-anak perlu menguasai keterampilan ini sejak dini agar dapat menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan terlindungi dari risiko dunia maya. Namun, banyak orang tua bingung bagaimana memulai pengajaran literasi digital untuk anak.

Seiring meluasnya penggunaan internet, kebutuhan akan literasi digital menjadi semakin penting. Anak-anak perlu belajar menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan memanfaatkan peluang serta sumber daya yang tersedia di internet. Untuk membangun keterampilan ini bisa dimulai pada usia muda, terutama ketika anak sudah mulai mengenal alat digital.

Mengajarkan literasi digital dasar pada anak sangat penting agar mereka siap menghadapi dunia digital. Dengan pemahaman yang kuat mengenai navigasi dunia daring, anak dapat memanfaatkan teknologi secara efektif, baik untuk belajar maupun hiburan. Beberapa aspek pengembangan literasi digital akan

dijabarkan berikut ini. Berikut merupakan bidang pengembangan dalam penanaman literasi digital:[59]

a. Penggunaan alat digital

Pengenalan alat digital pada anak usia dini meliputi pemanfaatan video dan podcast online sebagai sarana belajar dan hiburan. Anak juga perlu dibekali pengetahuan dasar tentang keamanan daring, aturan hak cipta sederhana ketika menggunakan foto, musik, atau media lain, serta cara mengelola jejak digital agar konten yang diunggah tetap aman untuk saat ini dan masa depan.

b. Coding

Anak usia dini perlu mengetahui bahasa pengkodean (*coding*) seperti HTML, JavaScript, Ruby, dIl. Untuk mengajarkan *coding*, orang tua dapat memanfaatkan aplikasi *coding* untuk anak "Scratch Jr." Pengetahuan tentang *coding* ini akan memungkinkan anak untuk menemukan jalan di situs web dan mengembangkan aplikasi interaktif dan relatif mudah.

Keahlian komputer dasar merupakan fondasi yang signifikan bagi penguasaan bidang STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics),* yang saat ini semakin diminati oleh dunia kerja. Pembelajaran komputer dapat berfungsi sebagai pengantar atau pelengkap materi terkait perangkat lunak populer, seperti Microsoft Word dan Excel, yang digunakan secara rutin oleh masyarakat.

[59]Qonitah Faizatul dan Siti Hadiyati, *Literasi Digital Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish, 2021, hlm. 166.

c. *Research* (Pencarian)

Anak perlu diberikan pemahaman mengenai proses pencarian informasi (*research*), distimulasi dari perspektif pribadi, dan diarahkan untuk mengambil tanggung jawab dalam memperoleh informasi. Selain itu, mereka juga dibimbing untuk menyimpulkan data dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

d. Dasar-dasar Keamanan *Siber*

Anak perlu memahami pentingnya penggunaan kata sandi yang aman serta langkah-langkah perlindungan data pribadi. Mereka juga harus dikenalkan pada ancaman daring seperti *phishing*, tautan berbahaya, dan bentuk penipuan lainnya, beserta risiko terkait berbagi informasi secara *online*. Mengajari anak-anak dasar-dasar keamanan dunia maya akan membantu mereka tetap aman saat menjelajahi dunia digital.

Berikut ini adalah deskripsi langkah-langkah menanamkan literasi digital berdasarkan pada usia:

a. *Infants* (Bayi): Literasi mulai diperkenalkan sejak bayi melalui rangsangan yang membuat anak terbiasa dengan kegiatan literasi. Anak usia 0-1 tahun dapat dikenalkan pada buku-buku berwarna dan bergambar sesuai usia mereka. Membaca dongeng dan cerita sebelum tidur juga dapat membantu anak belajar lebih banyak tentang literasi. Pada titik ini, anak-anak tidak disarankan untuk menghafal huruf dan angka, apalagi membaca.

Hal ini ditujukan untuk memperkenalkan dan membiasakan anak-anak dengan kegiatan literasi.[60]

b. *Toddlers* (2-3 Tahun): Masa perkembangan ini penting untuk membentuk minat literasi anak. Anak biasanya menyukai buku, dan minat ini jika ditumbuhkan sejak dini akan mendorong mereka menikmati kegiatan membaca. Pada titik ini, anak-anak boleh mulai diajarkan membaca dengan intonasi yang tepat. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan pendengaran anak. Namun, tidak perlu memaksa anak untuk mahir membaca, namun sebagai orang tua perlu untuk mendengarkan keinginan anak. Menumbuhkan kecintaan terhadap buku adalah yang paling penting. Tujuan menanamkan budaya literasi tidak akan tercapai jika kita memaksa anak-anak untuk membaca saat mereka menginginkannya.[61]

c. Anak usia 3-6 tahun: Pada tahap ini, anak-anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap buku cerita berwarna dan bergambar. Anak-anak yang telah terbiasa membaca sebelumnya dapat diberikan kebebasan memilih buku yang mereka sukai. Pembacaan ulang materi yang sudah dikenali merupakan metode efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi,

---

[60] Jenny S. Radesky, et al., "Digital Media and Young Children's Learning," *Pediatrics*, Vol. 145, No. 1, 2020, h. 1

[61] Rahayu, Aisah Karunia & Arzaqi, Roby Naufal. (2024). "Transformasi Literasi Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini: Kajian Literatur Sistematis." *Jurnal Pendidikan Guru PAUD*, 2024

membantu anak mengingat cerita, serta memahami makna tersirat.[62]

Pada hakikatnya, keinginan anak untuk membaca muncul sejak usia dini, dan orang tua bertugas menggunakan pendekatan yang efektif agar minat baca terus berkembang. Dengan demikian, orang tua memiliki tiga peran utama yang krusial dalam membimbing anak menguasai literasi digital.[63]

a. Secara langsung bertanggung jawab atas literasi digital, orang tua juga dapat berperan sebagai instrumen untuk perlindungan hak-hak anak sebagai aspek penting dari pendidikan dan keberlangsungan hidup anak.
b. Sebagai pendukung dan *role model* untuk memberikan stimulasi keamanan dalam dunia digital.
c. Orang tua sebagai rujukan anak untuk meminta bantuan yang bukan hanya berfokus pada isu-isu yang berkaitan dengan penyelesaian konflik, namun juga berkaitan pada, manajemen konflik yang tepat dan bantuan ketika menghadapi situasi yang menyiratkan perilaku berisiko pada dunia digital.

Permainan digital berfungsi sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi digital anak. *Game online*, baik di PC maupun *smartphone*, terdiri dari serangkaian mini-game yang dirancang secara interaktif untuk mengajarkan keterampilan

---

[62] Wulandari, R., & Fauziah, P. (2024). "Strategi Pembelajaran Literasi Awal pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Read Aloud dan Repetisi Cerita." *Jurnal Golden Age*, Vol. 8 No. 1, 2024, hlm. 45

[63] Velez, M., et al., *Parental Involvement in Early Childhood Digital Literacy Development*, (New York: Routledge, 2017), h. 45.

literasi tertentu. Secara khusus, tujuan mini-game ini adalah untuk mengajari anak-anak cara mengenali berbagai komponen digital (*hardware* dan *software*), serta dalam format apa dapat muncul.[64]

7. Faktor yang Mempengaruhi Literasi Digital pada AUD

   a. Kemampuan Literasi Digital Pendampingan

      Pendamping utama dalam mengembangkan literasi digital anak mencakup orang tua, guru, serta orang dewasa lain di sekitar anak. Menurut Wiratmo, kompetensi literasi digital pendamping dipengaruhi oleh pengalaman dan latar belakangnya. Kompetensi tersebut juga menentukan pola pendampingan yang digunakan dalam mengawasi interaksi anak dengan media digital.[65] Dalam konteks pendidikan formal, kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran PAUD masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh keterbatasan wawasan serta ketidakpastian terkait kesesuaian penggunaan teknologi digital dalam proses belajar.

      Guru menghadapi dilema antara memanfaatkan teknologi digital dan mendorong anak untuk bereksplorasi langsung dengan lingkungan sekitar. Namun, perkembangan era digital membuat anak tidak dapat lepas dari paparan teknologi. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital guru sangat penting agar penggunaan teknologi dapat memberikan

---

[64] Dalia Susilawati, Prana Dwija Iswara, dan Ani Nur Aeni, *Development of Digital Literacy Educational Game for Elementary School Students to Be Wise in Using the Internet*, *Journal of Education Research* 5, no. 1 (2024), h. 525

[65] Wiratmo, "Pola Pendampingan Anak dalam Menggunakan Media Digital di Era Digital," *Jurnal Komunikasi*, Vol. 12, No. 1, 2020, h. 45

dampak positif bagi perkembangan anak, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital.

b. Pola Pengasuhan dan Pendampingan

Pendampingan anak usia dini dalam penggunaan media digital sangat penting agar mereka dapat menjadi individu yang cerdas secara digital. Pendampingan ini dilakukan oleh orang tua, guru, dan orang dewasa di sekitar anak, selama anak berinteraksi dengan perangkat digital dalam berbagai aktivita. Orang tua menjadi pendamping pertama yang berperan besar dalam mengawasi perkembangan, perilaku, dan pola pengasuhan anak.[66]

Anak membutuhkan pendampingan karena mereka belum memiliki keterampilan digital maupun kedewasaan emosi untuk mengelola informasi yang diperoleh dari media digital. Arahan dari pendamping penting agar anak menggunakan teknologi secara tepat, sebab penggunaan media digital yang salah dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik maupun psikologis, misalnya gangguan konsentrasi dan hiperaktivitas.[67]

Herlina, menguraikan langkah-langkah yang dapat dilakukan pendamping untuk memastikan interaksi anak dengan media digital aman dan produktif. Langkah-langkah

---

[66] Husna Handayani, dkk., "Peran Orang Tua dalam Pendampingan Penggunaan Media Digital pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 11, No. 2, 2017, h. 147

[67] Swandhina, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, 2022, h. 1020

tersebut mencakup: mendampingi anak saat mengakses gawai, menyeleksi konten yang digunakan, memahami dan menganalisis informasi yang tersedia, memverifikasi dan mengevaluasi konten, mendistribusikan konten sesuai etika digital, memproduksi konten positif bersama anak, berpartisipasi dalam kegiatan produktif terkait media digital, dan bekerja sama dengan anak dalam menciptakan konten digital.[68]

c. Perangkat Pendukung

Ketersediaan perangkat pendukung menjadi faktor penting yang mempengaruhi pengembangan literasi digital anak usia dini. Perangkat pendukung ini dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Penyediaan perangkat oleh pendamping, baik orang tua di rumah maupun guru di sekolah, berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak.

Di lingkungan pendidikan formal, perangkat pendukung juga dibutuhkan guru untuk menunjang pembelajaran, termasuk perangkat seperti laptop, komputer pribadi, LCD, tablet, ponsel, serta jaringan internet. Tidak hanya mempermudah anak dalam mengembangkan literasi digital, perangkat ini juga meningkatkan kompetensi digital guru sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara lebih

[68] Herlina, dkk., *Mendidik Anak di Era Digital*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018, h. 45

interaktif.[69] Namun, konten yang disajikan melalui perangkat tersebut harus diverifikasi terlebih dahulu untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan anak. [70]

d. Metode Penyampaian

Literasi digital sebaiknya diperkenalkan secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Berbagai strategi digunakan agar anak mampu memahami konsep literasi digital dengan lebih mudah, salah satunya melalui penggunaan media digital secara langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Maureen, menunjukkan bahwa literasi digital dapat diperkenalkan melalui metode mendongeng digital. Dalam metode ini, guru menyediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung, seperti video, gambar, dan suara, sehingga proses mendongeng menjadi lebih interaktif. Selain itu, guru sekaligus memberikan arahan tentang penggunaan media digital yang tepat, misalnya durasi menonton video, posisi tubuh yang baik saat menggunakan perangkat, serta konten yang sesuai untuk anak.[71]

Miranda, menekankan pentingnya mengenalkan literasi digital pada anak sejak dini melalui kegiatan bermain sambil belajar. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik anak yang

---

[69] Hardiyanti dan Alwi, "Literasi Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini: Analisis Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 3, 2022, h. 1885

[70] Yunita dan Sri Watini, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 4, 2022, h. 2990

[71] Dian Miranda, Marmawi R., Andini Linarsih, dan Annisa Amalia, "Pengenalan Keterampilan Literasi Digital pada Anak Usia Dini," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 3, 2022, h. 3849

cenderung menyukai permainan. Dengan keterlibatan teknologi digital, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga anak lebih mudah memahami pesan yang disampaikan oleh pendamping, termasuk terkait literasi digital.[72]

8. Faktor Penghambat dalam Literasi Digital untuk AUD

Penerapan strategi stimulasi literasi digital pada anak usia dini tidak terlepas dari berbagai hambatan. Hambatan tersebut di antaranya rendahnya kemampuan literasi digital pada pendamping, baik guru maupun orang tua, yang berpengaruh terhadap kualitas pendampingan anak saat berinteraksi dengan media digital. Selain itu, keterbatasan ketersediaan perangkat teknologi serta penerapan metode pembelajaran yang belum optimal juga dapat menghambat pengembangan literasi digital pada anak. Di sisi lain, karakteristik perkembangan anak usia dini yang masih memiliki keterbatasan pengetahuan sesuai dengan tahap usianya turut menjadi tantangan tersendiri. Kemampuan anak dalam memahami suatu konsep masih berada pada tahap konkret, sehingga anak cenderung mengalami kesulitan apabila diberikan penjelasan yang bersifat abstrak.[73]

Disisi lain, penggunaan media digital yang tidak diawasi dengan baik juga dapat menghambat penerapan literasi digital pada anak usia dini. Ketiadaan pengawasan dari orang dewasa dan paparan konten yang tidak sesuai usia dapat berdampak negatif

---

[72] D. Miranda, R. Putri, dan S. Hadi, "Pendampingan Literasi Digital pada Anak Usia Dini di Era Digital," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 5, 2022, h. 4825

[73] Rini Juliana Sipahutar, "Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Literasi Digital pada Anak Usia Dini di Indonesia," *Jurnal Usia Dini*, Vol. 9, No. 1, 2023, h.37

terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, peran pendamping sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi digital digunakan secara tepat dan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

a. Paparan layar yang berlebihan: Penelitian longitudinal oleh Domoff, menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam per hari di depan layar cenderung memiliki skor regulasi diri yang lebih rendah dan berisiko lebih tinggi mengalami masalah perilaku.[74] Hasil ini sejalan dengan meta-analisis yang dilakukan oleh Twenge & Campbell, yang menemukan hubungan antara penggunaan layar yang tinggi dengan peningkatan risiko depresi dan gangguan sosial, bahkan sejak masa prasekolah[75].
b. Kurangnya interaksi sosial langsung: Linebarger & Vaala, mencatat bahwa anak yang terlalu banyak menonton tayangan pasif, seperti video atau televisi, menunjukkan keterlambatan bicara yang signifikan dibandingkan dengan anak-anak yang lebih aktif berinteraksi langsung dengan orang dewasa.[76] Hal ini menegaskan bahwa media digital tidak bisa menggantikan interaksi sosial sebagai fondasi penting bagi perkembangan bahasa anak.

---

[74] Gregory J. Domoff et al., "Problematic Media Use and Behavioral Outcomes in Early Childhood: A Longitudinal Study," *Human Behavior and Emerging Technologies*, Vol. 1, No. 2, 2019, h. 146

[75] Jean M. Twenge & W. Keith Campbell, "Associations Between Screen Time and Lower Psychological Well-Being Among Children and Adolescents: Evidence from a Population-Based Study," *Preventive Medicine Reports*, Vol. 12, 2018, h. 271

[76] Deborah L. Linebarger & Sarah E. Vaala, "Screen Media and Language Development in Infants and Toddlers: An Ecological Perspective," *Developmental Review*, Vol. 30, No. 2, 2010, h.176

c. Kurangnya Regulasi dan Pendampingan: Tanpa pengawasan dan arahan dari orang tua atau guru, media digital justru bisa menjadi faktor risiko bagi perkembangan anak. Pendekatan penggunaan teknologi harus mempertimbangkan konteks sosial, emosional, dan neuropsikologis anak.[77]

[77] Yanti Nurhayati & Ratnasari Dwi Ade Chandra, "Literasi Digital Anak Usia Dini: Tinjauan Sistematis atas Peluang Edukasi dan Risiko Adiksi di Era Teknologi," *JECIE: Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, Vol. 8, No. 2, 2025, h. 481

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bersifat interpretatif karena data penelitian diperoleh secara langsung dari kondisi lapangan. Denzin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif dilaksanakan pada objek yang bersifat alamiah, sedangkan Erikson memandang penelitian kualitatif sebagai upaya untuk menggambarkan aktivitas serta pengaruh yang muncul dalam kehidupan subjek penelitian.[1]

Moleong juga menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami berbagai fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan respons, secara holistik.[2]

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menelaah secara mendalam berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat. Fenomena tersebut dapat berupa peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, maupun pola pikir individu dan kelompok. Fokus utama penelitian kualitatif terletak pada pemaknaan terhadap realitas sosial yang diteliti.[3]

Dalam konteks penelitian ini, setelah data dan informasi mengenai strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital anak berhasil dikumpulkan melalui teknik yang telah ditentukan,

---

[1]Fildza Malahati dkk., "Kualitatif Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2023), h. 48, https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902.

[2]Moleong, Lexy J.A. *Metode Penelitian*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 6

[3]Endang Werdiningsih dan Abdul Hamid B, "Lima Pendekatan dalam Penelitian Kualitatif," *Likhita Prajna Jurnal ilmiah* 24, no. 1 (2022), h.39 https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v24i1.217.

peneliti selanjutnya mengolah dan menyajikan dalam bentuk uraian deskriptif naratif. Data tersebut dianalisis yang memberikan pemahaman yang mendalam mengenai praktik pembelajaran yang diterapkan.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam secara fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya mengenai strategi yang digunakan guru dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak usia dini. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang proses pembelajaran yang berlangsung secara alami di lingkungan Pendidikan.[4]

Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, dan hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi yang menggambarkan fenomena secara mendalam.[5]

Melalui pendekatan, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai praktik pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menstimulasi literasi digital anak usia dini, termasuk berbagai faktor yang mendukung maupun yang terjadi kendala dalam pelaksanaannya.

---

[4] Nasution, S., *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 22

[5] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 18

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Fath Cirendeu, yang merupakan wilayah yang direncanakan oleh peneliti untuk dijadikan subjek penelitian. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada bulan Januari 2026. Penentuan lokasi penelitian ini didasarkan pada kesesuaian dengan fokus penelitian, yaitu untuk mengetahui strategi guru dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan pengamatan awal, penggunaan media digital sudah mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga lokasi ini dipilih untuk memperoleh gambaran mengenai bagaimana strategi guru dalam menstimulasi literasi digital anak.

D. Siklus Penelitian

No.	Kegiatan	Nov				Des				Jan				Feb				Mar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Membuat Judul																				
2.	Menyusun Skripsi																				
3.	Observasi																				
4.	Wawancara																				
5.	Pendaftaran Sidang																				
6.	Sidang Munaqasya																				

Table 3.1 Siklus Penelitian

E. Data dan Sumber Data Penelitian

Data merupakan berbagai informasi yang dikumpulkan dalam rangka menjawab fokus permasalahan penelitian. Dalam konteks penelitian ini, data yang dihimpun berkaitan dengan strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak usia 5-6 tahun.

Sumber data subjek atau tempat dimana diperolehnya informasi penelitian. Dalam studi ini, sumber data meliputi pihak-pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta dokumentasi pendukung yang berkaitan dengan literasi digital di sekolah.

Berdasarkan jenisnya, sumber data dibedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder:

1. Sumber data Primer

   Data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan guru kelas kelompok B dan guru komputer sebagai informan utama yang memahami praktik pembelajaran di lapangan.

2. Sumber data Sekunder

   Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, seperti RPPH, program semester, serta dokumentasi kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan media digital. Selain itu juga diperoleh dari profil sekolah dan jadwal kegiatan pembelajaran. Yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Selain itu data sekunder juga diperoleh dari buku-buku ilmiah, jurnal penelitian terdahulu. Data tersebut digunakan untuk memperkuat serta melengkapi informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan

observasi mengenai strategi guru PAUD menstimulasi literasi digital pada anak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan bagian penting dalam penggunaan instrumen penelitian yang berperan menentukan keberhasilan suatu penelitian. Menurut Creswell, Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi secara sistematis dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yang meliputi:[6]

1. Observasi

   Observasi merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan secara langsung terhadap aktivitas yang sedang berlangsung di lapangan. Menurut Sukmadinata, observasi dapat dilaksanakan pada tahap pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran. Dalam praktiknya, observasi dapat menggunakan pendekatan partisipan aktif maupun pasif. Partisipan aktif berarti peneliti terlibat langsung dalam kegiatan di lokasi penelitian, sedangkan partisipan pasif menempatkan peneliti sebagai pengamat tanpa ikut terlibat dalam aktivitas yang diamati.[7]

   Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati strategi guru PAUD dalam menstimulasi literasi digital anak kelompok B di TK Al-Fath. Pengamatan difokuskan pada proses

---

[6]Creswell, John W.; Creswell, J. David. *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. (Sage publications, 2017).

[7] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.221.

pembelajaran, penggunaan media digital, serta interaksi guru dan anak selama kegiatan berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data secara lisan melalui proses tanya jawab secara mendalam, sehingga peneliti dapat memperoleh informasi yang akurat, lengkap, dan terpercaya. Teknik pengumpulan data berikutnya adalah wawancara, yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pada tahap studi pendahuluan penelitian. Selain itu, wawancara juga bertujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari responden atau informan mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan fokus penelitian.[8]

Dalam penelitian ini, sumber data diperoleh melalui wawancara dengan empat orang guru yang terdiri dari guru kelas Kelompok B dan guru komputer di TK Al-Fath. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara mendalam mengenai strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak. Penelitian ini secara khusus dilaksanakan di dalam kelas Kelompok B Butterfly, sehingga data yang diperoleh berfokus pada proses pembelajaran dan strategi yang diterapkan guru saat kegiatan berlangsung di kelas tersebut.

3. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto, metode dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan menelaah berbagai

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 231

dokumen tertulis seperti catatan, buku, transkip, surat kabar, notulen rapat, agenda maupun foto kegiatan.[9]

Dalam Penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk menghimpun data tertulis serta foto-foto yang diperoleh di lapangan. Dokumen tersebut memberikan informasi pendukung mengenai strategi guru PAUD dalam menstimulasi literasi digital pada anak usia 5-6 tahun di TK AL-Fath Cirendeu.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, proses analisis data telah dimulai sejak sebelum peneliti terjun ke lapangan, berlanjut selama kegiatan penelitian berlangsung di lapangan, hingga setelah seluruh kegiatan lapangan selesai. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap dan menjelaskan peristiwa-peristiwa alami atau fakta nyata yang ditemukan di lapangan, yang kemudian disusun dalam bentuk uraian yang sistematis sehingga dapat dipresentasikan secara ilmiah.[10]

1. Reduksi Data

Reduksi dapat merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian yang menyederhanakan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Tahap ini termasuk bentuk analisis yang bertujuan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan membuang informasi yang tidak relevan, sehingga memudahkan penarikan dan diverifikasi kesimpulan.

---

[9] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2018), h. 274

[10] Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D, (Bandung:Alfabeta 2025), h. 246

Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan merangkum hasil wawancara dan observasi terkait strategi guru PAUD dalam menstimulasi literasi digital pada anak di TK-Al-Fath. Selanjutnya, peneliti menyeleksi data yang dianggap paling relevan dan sesuai dengan fokus penelitian.

2. Penyajian Data

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono, penyajian data dalam penelitian kualitatif umumnya disusun dalam bentuk uraian naratif.[11] Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan secara sistematis melalui deskripsi hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang berkaitan dengan strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak. Dengan penyajian data yang terstruktur, peneliti dapat mempermudah proses analisis serta membantu pembaca memahami temuan penelitian secara lebih jelas.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum terungkap secara jelas. Temuan tersebut dapat berupa gambaran atau deskripsi mengenai suatu objek yang sebelumnya belum dipahami secara utuh, sehingga setelah dilakukan penelitian menjadi lebih jelas dan dapat dipahami.[12]

---

[11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 249

[12] Sirajuddin Saleh, Analisis Data Kualitatif, (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017), h. 92

Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil akhir dari analisis data tersebut berupa gambaran mengenai strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak di TK AL-Fath. Kesimpulan yang diperoleh diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana guru menerapkan strategi dalam mengenalkan dan menumbuhkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini.

H. Pedoman Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian untuk mengetahui kegiatan, perilaku, dan fenomena yang terjadi. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data yang nyata dari aktivitas yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif maupun non-partisipatif, tergantung pada keterlibatan peneliti dalam kegiatan yang diamati.[13]

Tabel 3.2 Indikator Pengamatan

No.	Indikator Pengamatan
1.	Profil singkat KB-TK AL-Fath Cirendeu (Sejarah, Visi Misi, Data Pendidik Dan Data Peserta Didik, Sarana dan Prasarana)
2.	Gambaran umum proses pembelajaran di sekolah
3.	Penerapan strategi guru di sekolah
4.	Proses kegiatan belajar mengajar
5.	Respon dan aktivitas peserta didik di sekolah

[13] Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Kencana 2016), h.87

I. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah percakapan atau integrasi dengan tujuan dan maksud tertentu. Wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu di mana terdiri dari peneliti (*interviewer*) yang mengajukan beberapa pertanyaan dan guru TK Al-Fath Cirendeu kelompok B yang memberikan pendapat dan jawaban berdasarkan pertanyaan pewawancara tersebut.[14]

Pedoman Wawancara

Tabel 3.3 pedoman wawancara

No.	Variabel	Aspek	Indikator
1.	Srategi guru PAUD	Indikator Strategi Pembelajaran (Wina Sanjaya dalam *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*	1. Pemilihan metode pembelajaran 2. Penggunaan media pembelajaran 3. Pemberian motivasi belajar 4. Penciptaan lingkungan belajar
2.	Literasi digital anak usia 5-6 tahun	Komponen literasi digital (Erna Budiarti, dalam Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*)*	**1.** Kemampuan Teknologi *(Technological Literacy*) **2.** Kemampuan Evaluasi Informasi (*Information Literacy*) ***3.*** Kreativitas Digital (*Creative Literacy)*

[14] Lexy j Moleong, Metode Penelitian Kualitatif. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011), h. 186

1. Pedoman Wawancara

Pertanyaan wawancara kepada 4 guru TK AL-Fath Cirendeu di kelas kelompok B

1. Bagaimana guru mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas?
2. Mengapa ibu memilih metode tersebut dipilih untuk usia 5-6 tahun?
3. Apa manfaat metode tersebut dalam menstimulasi literasi digital anak?
4. Seberapa besar pengaruh metode tersebut terhadap keterlibatan anak?
5. Media digital apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran?
6. Bagaimana cara penggunaan media tersebut dalam pembelajaran?
7. Apa alasan memilih media digital tersebut?
8. Bagaimana respon anak saat menggunakan media digital? Apakah terlihat perubahan dalam minat belajar mereka?
9. Bagaimana kondisi lingkungan kelas dalam mendukung literasi digital?
10. Fasilitas teknologi apa saja yang tersedia di sekolah?
11. Bagaimana peran guru dalam menciptakan suasana belajar digital yang aman dan menyenangkan?
12. Bagaimana interaksi guru dan anak saat kegiatan digital berlangsung?
13. Bagaimana cara guru memotivasi anak agar tertib menggunakan teknologi secara positif?
14. Menurut ibu, apakah lingkungan belajar sangat mempengaruhi perkembangan literasi digital?

15. Bagaimana kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital? (komputer, tablet, smartphone, dll).
16. Bagaimana proses awal ibu mengenalkan fungsi dasar perangkat digital pada anak
17. Bagaimana ibu memastikan anak menggunakan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran?
18. Menurut ibu, apakah anak sudah mulai mampu membedakan mana konten belajar dan mana yang bukan?
19. Bagaimana guru mengenalkan konsep informasi yang baik, benar dan aman untuk anak usia dini?
20. Apakah anak dibimbing untuk memahami isi tayangan atau informasi yang ditampilkan melalui media digital?
21. Apakah anak diperkenalkan pada aplikasi desain grafis sederhana?

Pertanyaan wawancara kepada guru komputer TK AL-Fath Cirendeu untuk kelompok B

1. Bagaimana proses awal mengenalkan komputer kepada anak?
2. Bagaimana proses awal ibu mengenalkan fungsi dasar perangkat digital pada anak?
3. Bagaimana interaksi guru dan anak saat kegiatan digital berlangsung?
4. Bagaimana kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital (komputer, tablet, smartphone, dan lain-lain)?
5. Apakah terdapat kesulitan dalam penggunaan komputer?
6. Bagaimana guru memastikan penggunaan perangkat sesuai dengan tujuan pembelajaran?
7. Bagaimana ibu memastikan anak menggunakan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran?

8. Bagaimana jika ada anak yang belum mencapai target?
9. Bagaimana guru mengenalkan konsep penggunaan teknologi yang aman?
10. Apakah anak sudah membuat konten digital sendiri?
11. Apa harapan untuk sekolah terhadap pengembangan literasi digital ke depan?
12. Bagaimana ibu memastikan anak menggunakan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum TK AL-Fath Cirendeu

1. Sejarah Singkat

TK Al-Fath Cirendeu merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berdiri pada tahun 2001 di bawah pengelolaan Yayasan Al-Fath Bina Insan Sakina. Yayasan ini didirikan oleh Hj. Harsoyo sebagai ketua yayasan, dengan Ir. Evita Mayanti sebagai wakil ketua dan Dra. Wilujeng Agustiningsih sebagai penanggung jawab bidang pendidikan dan kurikulum, serta didukung oleh anggota yayasan lainnya yang turut berkontribusi dalam proses pendirian sekolah.

Sejak awal berdirinya, TK Al-Fath Cirendeu telah mengembangkan konsep pendidikan dwibahasa berbasis nilai-nilai Islam dengan menerapkan pendekatan *active learning*. Pembelajaran bahasa Inggris dilakukan melalui metode *Practical English* dengan sistem gabungan *English as a Second Language (ESL)* dan *English as a Foreign Language (EFL)*, serta mengacu pada kurikulum Cambridge International sebagai standar internasional. Sementara itu, pendidikan keagamaan diterapkan melalui pembiasaan praktek ibadah, penanaman nilai-nilai Islami, serta penguatan pemahaman agama oleh tenaga pendidik yang memiliki latar belakang pendidikan pesantren dan hafidz Al-Qur'an.

Selanjutnya, TK Al-Fath Cirendeu terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai kegiatan

seperti pelatihan guru, studi banding, serta pembelajaran mandiri yang dilakukan secara berkelanjutan. Selain itu, sekolah juga secara rutin melakukan pembaruan kurikulum agar tetap relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, TK Al-Fath secara konsisten menerapkan metode *active learning* yang menekankan keterlibatan aktif anak dalam setiap kegiatan belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, serta kemampuan anak dalam memecahkan masalah sejak dini. Sejalan dengan penerapan metode tersebut, sekolah tidak menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama, melainkan menggunakan lembar kerja yang dirancang sendiri oleh guru berdasarkan hasil kegiatan eksplorasi, observasi, dan diskusi yang dilakukan anak selama proses pembelajaran. Pembelajaran di TK Al-Fath Cirendeu dilaksanakan melalui perpaduan model klasikal dan sentra, dengan tetap memberikan prioritas pada pengembangan potensi individu setiap anak. Model ini memungkinkan anak untuk belajar secara terstruktur sekaligus memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi sesuai minat dan kemampuannya.

Sejak awal pendiriannya, sekolah ini juga telah menghadirkan berbagai program pengembangan yang termasuk dalam kegiatan intrakurikuler wajib. Program tersebut diajarkan oleh guru yang memiliki kompetensi di bidangnya, seperti olahraga, berenang, bahasa Inggris, musik, agama/iqro, serta komputer. Seluruh kegiatan ini diikuti oleh semua anak dan dilaksanakan secara rutin setiap minggu sebagai bagian dari upaya

pengembangan aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial, dan spiritual anak.

Selain kegiatan intrakurikuler, TK Al-Fath juga menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti *drum band*, taekwondo, *mini soccer*, *dancing*, *choir*, dan *learn to read*. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan setelah jam pembelajaran dan bersifat pilihan, sehingga anak dapat mengembangkan minat dan bakatnya secara lebih optimal.

Kondisi ini menunjukkan bahwa TK Al-Fath Cirendeu memiliki lingkungan pembelajaran yang mendukung penerapan strategi pembelajaran yang variatif dan inovatif. Hal ini relevan dengan fokus penelitian yang mengkaji strategi guru dalam menstimulasi kemampuan literasi digital, karena sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas, program, serta pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif anak, termasuk dalam pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar.

2. Visi, Misi dan Tujuan TK Al-Fath

a. Visi dan Misi Pendirian TK dari Yayasan

1) Visi: Membentuk Lembaga Pendidikan Islam yang moderat berwawasan internasional.
2) Misi: Membentuk kader pemimpin bangsa dan intelektual muslim berwawasan luas dan berjiwa akhlakul karimah

b. Visi dan Misi TK Al-Fath

1) Visi TK AL-FATH

TK Al Fath menjadi sekolah pilihan yang berwawasan islami dan dipercaya dapat memberikan Pendidikan yang

modern, selaras dengan visi dan misi pendirian sekolah Al-Fath.

2) Misi TK Al-Fath
   a) Memiliki komitmen yang besar untuk menjadikan Al-Fath sebagai sekolah yang mampu mengembangkan potensi siswa dalam aspek intelektual, emosional dan spiritual.
   b) Membentuk kurikulum yang *up to date* seiring dengan perkembangan IPTEK dan mengacu pada aspek perkembangan anak dengan menggunakan metode *active learning* sesuai yang ditetapkan sekolah.
   c) Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan diri, bakat dan potensi secara adil dan merata.
   d) Memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk meningkatkan kompetensinya dengan mengikuti berbagai pelatihan, bengkel kerja, dan organisasi keguruan.
   e) Membangun kekuatan tim kerja yang baik untuk menciptakan atmosfir kerja yang kondusif
   f) Membangun sinergisitas antara orang tua dan sekolah
   g) Membentuk sumber daya manusia yang profesional di bidangnya dalam lingkungan Pendidikan

c. Tujuan TK Al-Fath
   1) Menjadi wadah pengembangan potensi dan kemampuan yang sesuai dengan fase perkembangan anak

2) Mencetak manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa
3) Menumbuhkan kepribadian yang mampu berkompetisi secara global
4) Menumbuhkan kepribadian yang berwawasan kebangsaan yang luas
5) Menyiapkan anak untuk memasuki jenjang Pendidikan dasar

3. Profil Sekolah

Tabel 4.1 Identitas Sekolah TK AL-Fath

Nama Sekolah	TK AL-FATH
NPSN	69912028
Jenjang Pendidikan	TK
Status Sekolah	Swasta
Alamat Sekolah	Jl. Cirendeu raya no.24 Rt/Rw 05/05 Pisangan kec. Ciputat timur. Kota Tangerang Selatan. Prov Banten. Kode pos 15419
SK Pendirian Sekolah	421.1.420.2/393/DISDIK
Tgl SK Pendirian	2002-03-07
Status Kepemilikan	Yayasan
SK Izin Operasional	421.1/72-DPMPTSP/OL/2020
Tgl SK Izin Operasional	2020-09-25

MBS	Ya
Nomer Telepon	0217445152
Nomer Fax	0217424465
Email	tkcirendeu@gmail.com
Website	http://www.alfath.net

4. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.2 Sarana TK AL-Fath

APE Luar	Playground belakang
Meja TU	Administration Room
Kursi TU	Administration Room
Lemari	Administration Room
Komputer TU	Administration Room
Printer TU	Administration Room
Meja Kerja / sirkulasi	Administration Room
Papan pengumuman	Administration Room
Meja Multimedia	Administration Room
Kursi dan Meja Tamu	Administration Room
Simbol Kenegaraan	Administration Room
Filling Cabinet	Administration Room
Tempat Sampah	Toilet Girl Floor 2A
Tempat cuci tangan	Toilet Girl Floor 2A
Lainnya	Toilet Girl Floor 2A
Meja Siswa	Ant Classroom
Kursi Siswa	Ant Classroom
Meja Guru	Ant Classroom
Kursi Guru	Ant Classroom
Papan Tulis	Ant Classroom

Lemari	Ant Classroom
Komputer	Ant Classroom
Rak hasil karya peserta didik	Ant Classroom
Papan Panjang	Ant Classroom
Tempat Sampah	Ant Classroom
Jam Dinding	Ant Classroom
Kotak kontak	Ant Classroom
Rak Buku	Ant Classroom
Meja Kerja / sirkulasi	Ant Classroom
Papan pengumuman	Ant Classroom
Meja Multimedia	Ant Classroom
Simbol Kenegaraan	Ant Classroom
Lainnya	Ant Classroom
Balok	Ant Classroom
Seni/Kreatifitas	Ant Classroom
Persiapan	Ant Classroom
Meja Siswa	Butterfly Classroom
Kursi Siswa	Butterfly Classroom
Meja Guru	Butterfly Classroom
Kursi Guru	Butterfly Classroom
Papan Tulis	Butterfly Classroom
Lemari	Butterfly Classroom
Komputer	Butterfly Classroom
Printer	Butterfly Classroom
Rak hasil karya peserta didik	Butterfly Classroom
Papan Panjang	Butterfly Classroom
Tempat Sampah	Butterfly Classroom
Jam Dinding	Butterfly Classroom
Kotak kontak	Butterfly Classroom
Rak Buku	Butterfly Classroom
Meja Kerja / sirkulasi	Butterfly Classroom

Papan pengumuman	Butterfly Classroom
Meja Multimedia	Butterfly Classroom
Simbol Kenegaraan	Butterfly Classroom
Lainnya	Butterfly Classroom
Balok	Butterfly Classroom
Seni/Kreatifitas	Butterfly Classroom
Persiapan	Butterfly Classroom
Meja Guru	Teacher's Room
Kursi Guru	Teacher's Room
Papan Tulis	Teacher's Room
Lemari	Teacher's Room
Komputer	Teacher's Room
Printer	Teacher's Room
Rak hasil karya peserta didik	Teacher's Room
Papan Panjang	Teacher's Room
Tempat Sampah	Teacher's Room
Jam Dinding	Teacher's Room
Kotak kontak	Teacher's Room
Rak Buku	Teacher's Room
Meja Kerja / sirkulasi	Teacher's Room
Simbol Kenegaraan	Teacher's Room
Filling Cabinet	Teacher's Room
Lemari	Principal's Room
Komputer	Principal's Room
Printer	Principal's Room
Papan Panjang	Principal's Room
Tempat Sampah	Principal's Room
Jam Dinding	Principal's Room
Kotak kontak	Principal's Room
Kursi Kerja	Principal's Room
Meja Kerja / sirkulasi	Principal's Room
Papan pengumuman	Principal's Room

Meja Multimedia	Principal's Room
Kursi Pimpinan	Principal's Room
Kursi dan Meja Tamu	Principal's Room
Simbol Kenegaraan	Principal's Room
Meja Siswa	*Computer Room*
Kursi Siswa	*Computer Room*
Meja Guru	*Computer Room*
Kursi Guru	*Computer Room*
Papan Tulis	*Computer Room*
Lemari	*Computer Room*
Komputer	*Computer Room*
Printer	*Computer Room*
Papan Panjang	*Computer Room*
Tempat Sampah	*Computer Room*
Jam Dinding	*Computer Room*
Meja Kerja / sirkulasi	*Computer Room*
Papan pengumuman	*Computer Room*
Simbol Kenegaraan	*Computer Room*
Komputer	Al-Fath Library & Media Center
Printer	Al-Fath Library & Media Center
Papan Panjang	Al-Fath Library & Media Center
Tempat Sampah	Al-Fath Library & Media Center
Jam Dinding	Al-Fath Library & Media Center
Kotak kontak	Al-Fath Library & Media Center
Rak Buku	Al-Fath Library & Media Center
Rak Majalah	Al-Fath Library & Media Center
Meja Baca	Al-Fath Library & Media Center
Kursi Baca	Al-Fath Library & Media Center
Kursi Kerja	Al-Fath Library & Media Center

Tabel 4.3 Prasarana TK AL-Fath

Nama Prasarana	Panjang	Lebar
Administration Room	8 m	5.5 m
Al-Fath Library & Media Center	8.5 m	5 m
Alligator Classroom	9 m	4 m
Allosaurus Classroom	9.5 m	4.5 m
Ant Classroom	6.5 m	6 m
Antelope Classroom	9 m	4 m
Area Sentra	17 m	4 m
Back Indoor Field Green Floor	14 m	4 m
Bear Classroom	9 m	4.5 m
Bee Classroom	9 m	4.5 m
Beetle Classroom	9 m	4.5 m
Butterfly Classroom	9 m	4.5 m
Computer Room	5.5 m	5 m
Daycare Center	8 m	4 m
Gudang	9.5 m	4.5 m
Kitchen	4 m	3 m
MultiPurpose Hall	10 m	8 m
Outdoor Field	16 m	12 m
Playground belakang	10 m	8 m
Playground depan	13 m	11 m
Playing Room	9 m	4.5 m
Pray Area	4.5 m	4 m
Principal's Room	5 m	4.5 m
Teacher's Room	6 m	4.5 m
Toilet Nurse Center	2 m	1.5 m
Video & Music Room	4 m	4.5 m

5. Guru dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.4 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Nama	Jenis PTK	Jenjang
Sudiaryati Sudarto	Kepala Sekolah	S2
Ade Lestari Dwiacna	Guru	S1
Alifah	Tenaga Kependidikan	D3
Allysa Yusnita	Guru	S1
Asmawati	Guru	S1
Deari Hayu Rianingrum	Guru	S1
Dewi Ratna Dumila	Guru	S2
Eli Ermawati	Guru	S1
Komarujaman	Guru	S1
M Nurul Afwan	Guru	S2
Maya Khairani	Guru	S1
Muhammad Tho'at	Guru	S1
Novi Efrina	Guru	S1
Noviati Kusumawardany	Tenaga Kependidikan	SMA / sederajat
Ratna Sofy	Guru	S1
Ridho Fakhrurahman	Guru	S1
Ridwan Setiawan	Guru	S1
Siti Qomariah	Guru	S1
Sri Niken Retno Dewayani	Guru	S1
Susan Fitriyani	Guru	S1
Tasyatul Wahidatusy Syarifah	Guru	D3
Tuti Winarsih	Guru	D3
Umroh	Guru	S1
Wahyu Rustanti	Guru	S1

Wiwik Wahyuningsih	Guru	S1

6. Data Siswa

a. Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.5 Data Siswa

Laki-laki	Perempuan	Total
99	108	207

b. Jumlah Peserta Didik berdasarkan Usia

Usia	L	P	Total
< 6 tahun	97	108	205
6-12 tahun	2	0	2
13-15 tahun	0	0	0
16-20 tahun	0	0	0
Total	99	108	207

B. Hasil Strategi Guru PAUD dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital Pada Anak usia 5-6 tahun di TK AL-Fath Cirendeu

1. Analisis Strategi Guru PAUD dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital Anak Usia 5-6 Tahun

Strategi guru dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Fath Cirendeu dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran tematik. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang dipilih oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik serta situasi belajar yang berlangsung.[1]

Dalam konteks Pendidikan anak usia dini, strategi pembelajaran perlu dirancang melalui kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak sehingga proses belajar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi mereka. Guru memanfaatkan berbagai media digital seperti video pembelajaran, komputer, serta aplikasi edukatif untuk membantu anak memahami materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Melalui penggunaan media tersebut, anak tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mulai mengenal fungsi dasar perangkat digital sebagai sarana belajar.[2]

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK AL-Fath, strategi guru dalam menstimulasi kemampuan literasi digital

---

[1] Gerlach, V. S., & Ely, D. P., *Teaching and Media: A Systematic Approach*, (Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1971), h. 300.

[2] Pratiwi, N. K., & Sari, M. P. (2024). "Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Teknologi." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 8 No. 2, 2024, hlm. 2103

anak dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Literasi digital tidak diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri, melainkan dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema yang sedang dipelajari anak. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh salah satu guru bahwa:

"Strategi guru dalam pembelajaran mencakup tiga aspek utama, yaitu metode pembelajaran yang digunakan, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, serta penciptaan lingkungan belajar dan motivasi belajar anak. Literasi digital diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran secara tematik dan tidak diajarkan sebagai mata pelajaran terpisah. Semua kegiatan disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari serta tahap perkembangan anak."[3]

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa literasi digital diterapkan melalui pendekatan pembelajaran tematik atau terpadu dimana berbagai aspek perkembangan anak diintegrasikan dalam satu kegiatan pembelajaran. Strategi ini sejalan dengan teori strategi pembelajaran terpadu yang menjelaskan bahwa pembelajaran dapat mengintegrasikan berbagai konsep dalam satu tema sehingga anak dapat memahami pengetahuan secara lebih menyeluruh. [4]

Selain itu, strategi pembelajaran yang digunakan guru TK AL-Fath juga mengacu pada pendekatan berbasis *active learning*,

---

[3] Tuti Winarsih, Wawancara, Tangerang Selatan 11 februari 2026

[4] Hatima, Y., dkk., "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Professional Elementary Education*, Vol. 4, No. 1 (2025), h. 67

yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Guru memanfaatkan berbagai media digital sebagai sarana pendukung kegiatan belajar agar anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Pendekatan tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana proses belajar lebih efektif apabila anak memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas konkret dan visual.[5]

Sebagaimana disampaikan Ms Tuti:

"Literasi itu sebenarnya tidak semata-mata tentang membaca. Tapi yang berhubungan dengan daily activity-nya mereka. Jadi semua kegiatan itu dilakukan secara terintegrasi. Jadi sesuai dengan temanya. Kalau temanya misalnya sedang binatang. Ya semua materi yang diberikan hubunganya dengan binatang. Disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak-anak. Termasuk di dalamnya literasi digital."[6]

Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Erna Budiarti yang menyatakan bahwa pembelajaran literasi digital pada anak usia dini dilakukan secara terintegrasi, tematik, berbasis proyek, dan partisipatif. Hal ini terlihat dari kegiatan pembelajaran yang menggabungkan literasi digital dengan tema tertentu serta

[5] Jean Piaget, dalam Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 101

[6] Tuti Winarsih, Wawancara, Tangerang Selatan 11 februari 2026

melibatkan anak secara aktif dalam berbagai aktivitas seperti permainan edukatif dan penggunaan media digital.[7]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa strategi guru berangkat dari pemahaman bahwa literasi digital dapat dikembangkan melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak. Hal ini sejalan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata anak.[8]Selain itu, strategi yang digunakan guru di TK Al-Fath juga menerapkan prinsip *children centered learning*, yaitu pembelajaran yang berpusat pada anak. Dalam pendekatan ini, anak menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi.

Sebagaimana disampaikan oleh Ms Niken bahwa:

"Pada usia tersebut anak lebih mudah belajar melalui keterlibatan aktif. Pembelajaran yang berpusat pada anak membantu mereka membangun pemahaman sendiri melalui proses, bukan hanya menerima penjelasan dari guru."[9]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran di TK Al-Fath memberikan ruang bagi anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi anak untuk

---

[7] Erna Budiarti, *Pembelajaran Literasi Digital pada Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021), h.50

[8] Sari, N., & Rahmawati, D., "Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 8, No. 2 (2023), h. 45

[9] Sri Niken Retno, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026

menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan serta pengalaman belajar yang mereka alami secara langsung. Dalam perspektif ini, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengkonstruksi pemahaman berdasarkan pengalaman yang diperolehnya.[10]

Selain itu, pendekatan *children centered learning* juga sesuai dengan pendapat Bredekamp dan Copple, dalam konsep *Developmentally Appropriate Practice (DAP)* yang menekankan bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus berpusat pada anak serta memperhatikan karakteristik perkembangan mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, interaksi, dan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.[11]

Gambar 4.6 literasi digital di ruang komputer



[10] Jean Piaget, "Constructivist Learning Theory and Its Application in Early Childhood Education," *International Journal of Early Childhood Education*, Vol. 8, No. 1, 2021, h. 12

[11] Sue Bredekamp & Carol Copple (Eds.), *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*, 4th ed., Washington, DC: National Association for the Education of Young Children, 2022, h. 20

Dalam praktiknya, strategi pembelajaran yang diterapkan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan media digital melalui berbagai aktivitas langsung.

Guru menyampaikan bahwa:

"Metode ini mendorong anak untuk aktif berdiskusi, mengemukakan ide, serta berpartisipasi dalam kegiatan digital. Literasi digital distimulasi melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran dan permainan edukatif berbasis digital." [12]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya dikenalkan melalui penggunaan perangkat digital semata, tetapi juga melalui aktivitas yang melibatkan interaksi, diskusi, serta pemecahan masalah secara sederhana. Anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi media pembelajaran digital sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

Temuan ini sejalan dengan teori strategi pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya, yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui pengelolaan metode, media, serta interaksi antara guru dan peserta didik secara efektif. Dalam konteks ini, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses belajar.[13]

Strategi berikutnya adalah pendampingan aktif guru dalam menggunakan media digital. Guru berperan sebagai fasilitator yang

---

[12] Sri Niken Retno, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026

[13] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2008, h. 124

mengarahkan anak selama kegiatan berlangsung. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mendampingi anak dalam menggunakan teknologi. Hal ini terlihat dari hasil wawancara dengan informan.

"Guru mendampingi saat anak menggunakan komputer, menjelaskan fungsi mouse, dan membantu jika anak kesulitan."[14]

Gambar 4.7 Guru Mendemostrasikan



Berdasarkan gambar tersebut terlihat bahwa guru memberikan pendampingan secara langsung kepada anak ketika menggunakan perangkat komputer. Guru tidak hanya menunjukkan cara menggunakan perangkat, tetapi juga memberikan penjelasan sederhana mengenai fungsi perangkat seperti *mouse* serta membantu anak ketika mengalami kesulitan. Pendampingan ini bertujuan agar anak dapat menggunakan media digital secara tepat dan memahami langkah-langkah penggunaannya secara bertahap.

Peran tersebut sejalan dengan teori peran guru dalam pembelajaran PAUD, yaitu sebagai fasilitator yang menyediakan

[14] Tike, Wawancara, Tangerang Selatan 11 Februari 2026

lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan pengalaman belajar anak.

Pendampingan tersebut juga berkaitan dengan konsep literasi digital pada anak usia dini menurut Erna Budiarti, yang menekankan bahwa pengenalan teknologi digital pada anak perlu dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan dari orang dewasa. Hal ini penting agar anak tidak hanya mampu menggunakan perangkat digital, tetapi juga memahami cara penggunaannya secara tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Media digital yang digunakan guru AL-Fath dalam pembelajaran juga cukup beragam. Guru telah lama menggunakan media digital sebagai bagian dari pembelajaran, meskipun sebelumnya belum sepenuhnya bersifat interaktif secara maksimal. Guru menyampaikan:

"Sebenarnya literasi digital itu sudah lama sih kami pakai. Walaupun sebelumnya belum terlalu materi yang bersifat interaktif. Jadi misalnya tema binatang. Kita menebak suara-suara binatang. itu dari audio kan sebenarnya juga sudah menggunakan digitalisasi. Karena kita memakai suara dari komputer. Terus kalau misalnya sedang pembelajaran materi binatang. Bagian-bagian dari binatang. Nah itu kita mengenalkannya dengan menggunakan video slide."[15]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media digital seperti audio dan video telah digunakan sebagai bagian dari pembelajaran untuk membantu anak memahami materi secara lebih

[15] Tuti Winarsih, Wawancara, Tangerang Selatan 11 februari 2026

konkret. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Ms. Umroh yang menjelaskan bahwa pembelajaran di kelas memanfaatkan berbagai perangkat digital seperti Smart TV, *Interactive Flat Panel* (IFP), maupun komputer kelas.

"Kalau kita suka menonton video pembelajaran lewat Smart TV, antara IFP dan TV yang kita punya, atau di PC kelas. Video pembelajaran berupa slide, atau video-video tentang pembelajaran yang mau kita pelajari."

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti audio dan video telah menjadi bagian dari pengalaman belajar anak. Media tersebut berfungsi sebagai alat bantu visual dan auditori yang dapat memperkuat pemahaman anak terhadap konsep yang bersifat konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maureen, yang menyatakan bahwa penggunaan media digital seperti video, gambar, dan suara dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif serta mempermudah anak memahami konsep yang disampaikan guru.[16]

Seiring dengan perkembangan fasilitas pembelajaran di sekolah, pemanfaatan media digital juga berkembang menjadi lebih interaktif. Media digital interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di TK Al-Fath meliputi *Interactive Flat Panel* (IFP) berbasis layar sentuh serta laboratorium komputer yang memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan perangkat digital.

[16] Maureen et al., "Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1, 2018, hlm. 4

Contoh implementasi penggunaan media digital interaktif tersebut disampaikan oleh Ms. Umroh:

"Misalnya kayak baru kemarin, pengenalan Ramadhan kita bikin urutan , Ramadan activity. Satu sahur tulisannya apa saja, hurufnya. Jadi anak nanti bisa nulis disitu, bisa dipilih huruf S, A,H kaya gitu."[17]

Kegiatan tersebut menunjukkan adanya integrasi antara literasi membaca dan literasi digital melalui aktivitas pengenalan huruf dan simbol menggunakan perangkat digital. Anak tidak hanya melihat materi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan media digital melalui layar sentuh. Temuan ini sejalan dengan konsep literasi digital pada anak usia dini yang dikemukakan oleh Erna Budiarti, yang menyatakan bahwa literasi digital pada anak tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mengenal simbol, huruf, serta berinteraksi secara sederhana dengan perangkat digital melalui pendampingan orang dewasa.[18]

Selain penggunaan media digital guru di TK Al-Fath juga mulai mengenalkan konsep berpikir komputasional melalui kegiatan *coding* sederhana. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk aktivitas *plugged* maupun *unplugged* yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Hal ini disampaikan oleh Ms. Tuti dalam wawancara berikut:

---

[17] Umroh, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026

[18] Erna Budiarti, *Literasi Digital pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2020, h.47

"Sekarang anak-anak juga mulai dikenalkan coding. Ada yang menggunakan perangkat, ada juga yang unplugged. Misalnya anak diminta mencari jalan menuju bandara dengan mengikuti arah panah lurus atau ke kanan."[19]

Temuan ini sejalan dengan penelitian Marina Umaschi Bers yang menyatakan bahwa pengenalan coding pada anak usia dini melalui permainan dan aktivitas sederhana dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir komputasional, seperti *sequencing* (urutan), *pattern recognition* (pola), dan *problem solving*.[20]

Selain pemanfaatan perangkat digital, guru di TK Al-Fath juga menggunakan berbagai aplikasi digital dalam pembelajaran, seperti *Canva* dan *Scratch Junior*, yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual dan interaktif. Penggunaan aplikasi tersebut membantu guru menyampaikan materi dengan tampilan yang menarik sehingga anak lebih mudah memahami isi pembelajaran.

Hal ini dijelaskan oleh Ms. Dea dalam wawancara berikut:

"Misalnya kita menggunakan canva dengan tema yang sudah ditentukan, nanti gurunya terlebih dahulu mempresentasikan sambil diselingi tanya jawab interaktif anak. Di akhir kegiatan, diberikan games di mana anak-anak bisa maju satu

---

[19] Tuti Winarsih, Wawancara, Tangerang Selatan 11 februari 2026

[20] Marina Umaschi Bers, *Coding as a Playground: Programming and Computational Thinking in the Early Childhood Classroom*, New York: Routledge, 2018, h. 35

persatu, misalnya mengisi kotak-kotak huruf sesuai nama hewan yang ditampilkan."[21]

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret, aktivitas visual, serta kegiatan yang melibatkan partisipasi langsung. Oleh karena itu, penggunaan media visual dan aktivitas permainan berbasis digital dapat membantu anak memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif.[22]

Dalam praktiknya, penggunaan media digital di TK Al-Fath dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan anak. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ms. Tuti yang menyatakan bahwa:

"Media digital yang digunakan cukup beragam, seperti Canva, Scratch Junior, serta penggunaan IFP sebagai media pembelajaran interaktif."[23]

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Marina Umaschi Bers yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif, seperti aplikasi edukatif dan permainan berbasis teknologi, dapat membantu anak mengembangkan kemampuan

---

[21] Deari Hayu Rianingrum, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026

[22] Jean Piaget, "Applying Piaget's Theory in Early Childhood Digital Learning," *Journal of Early Childhood Education Research*, Vol. 10, No. 2, 2022, h. 55

[23]Tuti Winarsih, Wawancara, Tangerang Selatan 11 Februari 2026

berpikir logis, memahami urutan, serta meningkatkan keterampilan pemecahan masalah sejak dini.[24]

Selain itu, kesiapan anak dalam menggunakan perangkat digital juga menjadi perhatian guru. Berdasarkan wawancara dengan Ms. Niken:

"anak-anak rata-rata sudah terbiasa menggunakan tablet dan handphone, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menggunakan komputer, terutama mouse, karena membutuhkan koordinasi antara mata, tangan, dan konsentrasi."[25]

Hal ini menunjukkan bahwa strategi stimulasi tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan motorik halus dan konsentrasi anak.

Gambar 4.7 Praktik Literasi Digital



[24] Marina Umaschi Bers, "Coding and Computational Thinking in Early Childhood: The Impact of ScratchJr," *Early Childhood Research Quarterly*, Vol. 36, 2016, h. 181

[25] Tike, Wawancara, Tangerang Selatan 11 Februari 2026

Gambar tersebut menunjukkan aktivitas anak yang sedang menggunakan komputer dalam pembelajaran literasi digital, khususnya dalam kegiatan belajar mengetik menggunakan *keyboard* serta memilih jawaban yang benar dengan bantuan *mouse*. Pada kegiatan ini, anak terlihat berinteraksi langsung dengan perangkat komputer, di mana mereka mencoba menekan huruf pada *keyboard* sesuai instruksi yang diberikan serta mengarahkan kursor untuk memilih jawaban yang tepat di layar.

Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan literasi digital dasar, tetapi juga mengembangkan koordinasi motorik halus, khususnya sinkronisasi antara gerakan tangan, penglihatan, dan konsentrasi. Selain itu, kegiatan memilih jawaban yang benar melalui *mouse* menunjukkan adanya proses berpikir kognitif sederhana, seperti mengenali simbol huruf, memahami instruksi, serta mengambil keputusan. Peran guru dalam kegiatan ini juga terlihat penting, yaitu sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan agar anak dapat menggunakan perangkat dengan tepat.

Dalam proses pembelajaran, guru juga menciptakan suasana yang menyenangkan melalui kegiatan pembuka seperti bernyanyi dan bermain. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Ms. Dea:

"Di awal pembelajaran, kami menyampaikan apa yang akan dipelajari, kemudian memberikan pertanyaan pemantik melalui gambar. Setelah itu masuk ke materi dan dilanjutkan

dengan permainan digital agar anak lebih memahami. Di akhir, dilakukan review dan lembar kerja."[26]

Temuan ini sejalan dengan teori strategi pembelajaran Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa pembelajaran harus dirancang secara sistematis melalui tahap pembuka, inti, dan penutup, serta melibatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital juga menunjukkan adanya perbedaan berdasarkan usia. Guru komputer menyampaikan bahwa:

"Anak kelompok B umumnya sudah lancar menggunakan mouse, sedangkan kelompok A masih membutuhkan pendampingan."[27]

Oleh karena itu, pengenalan perangkat dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengenalan bagian-bagian komputer seperti *keyboard* dan *mouse*.

Pendekatan ini sejalan dengan konsep literasi digital menurut Erna Budiarti yang menekankan bahwa literasi digital pada anak usia dini dimulai dari pengenalan dasar teknologi, penggunaan sederhana, serta pembiasaan penggunaan yang aman sebelum mencapai tahap yang lebih kompleks.

Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara, penerapan literasi digital di TK Al-Fath masih berada pada tahap dasar. Hal ini diungkapkan oleh Ms. Dea:

---

[26] Deari Hayu Rianingrum, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026
[27] Ike, Wawancara, Tangerang Selatan 11 Februari 2026

"Untuk aspek literasi digital yang lebih lanjut pada anak sejauh ini belum diterapkan." [28]

Pendekatan ini menunjukkan bahwa guru memberikan dukungan belajar secara bertahap sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan anak.

Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi literasi digital masih berada pada tahap *foundational digital literacy*, yaitu tahap pengenalan perangkat, penggunaan dasar, serta interaksi terbimbing. Meskipun demikian, strategi yang diterapkan telah memberikan dampak positif bagi anak. Hal ini terlihat dari pernyataan narasumber bahwa.[29]

"Anak mulai mengenal fungsi dasar perangkat dan memahami bahwa teknologi dapat digunakan untuk kegiatan belajar." [30]

Berdasarkan hasil penelitian, strategi guru dalam menstimulasi literasi digital di TK Al-Fath Cirendeu secara umum telah sesuai dengan teori strategi pembelajaran menurut Wina Sanjaya. Pembelajaran dilaksanakan secara sistematis melalui tahap pembuka, inti, dan penutup, serta melibatkan penggunaan media digital dan interaksi aktif antara guru dan anak. Kegiatan apersepsi, penyampaian materi berbasis digital, hingga evaluasi menunjukkan bahwa strategi telah dirancang secara terstruktur dan efektif.

---

[28] Deari Hayu Rianingrum, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026

[29] Erna Budiarti, Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, (Bandung:Kaizen Media Publishing 2024), h. 5

[30] Sri Niken Retno, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026

Keterlibatan aktif anak dalam permainan digital, diskusi, dan penggunaan perangkat juga menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berpusat pada guru, melainkan memberi ruang partisipasi kepada anak. Temuan ini memperkuat bahwa strategi yang diterapkan telah memenuhi prinsip pembelajaran efektif.

Namun demikian, terdapat beberapa temuan yang menunjukkan adanya perbedaan dengan teori. Menurut Erna Budiarti, literasi digital pada anak usia dini idealnya tidak hanya berhenti pada tahap pengenalan dan penggunaan dasar, tetapi juga berkembang menuju kemampuan yang lebih lanjut seperti berpikir kritis, evaluatif, dan kreativitas dalam menggunakan media digital. Sementara itu, berdasarkan hasil penelitian di TK Al-Fath, penerapan literasi digital masih berada pada tahap dasar (*foundational digital literacy*), yaitu sebatas pengenalan perangkat, penggunaan sederhana, dan interaksi terbimbing.

Sebagai contoh, anak sudah mampu menggunakan *mouse* untuk memilih jawaban dan mengenal huruf melalui media digital, namun belum sampai pada tahap menciptakan konten digital secara mandiri atau melakukan evaluasi terhadap informasi yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun strategi yang diterapkan sudah tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, implementasinya masih dapat dikembangkan lebih lanjut agar mencapai tahapan literasi digital yang lebih tinggi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi guru di TK Al-Fath Cirendeu secara umum telah sejalan dengan teori Wina Sanjaya dan Erna Budiarti, terutama dalam aspek perencanaan pembelajaran, penggunaan media, serta

pendampingan anak. Namun, masih terdapat perbedaan pada tingkat capaian literasi digital, di mana implementasi di lapangan masih berada pada tahap dasar dan belum sepenuhnya mencapai tahap pengembangan literasi digital yang lebih kompleks.

2. Faktor pendukung dan penghambat strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak 5-6 tahun di TK Al-Fath Cirendeu

Berdasarkan hasil penelitian, faktor pendukung dan penghambat literasi digital di TK Al-Fath Cirendeu menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan kajian teori mengenai faktor yang mempengaruhi literasi digital pada anak usia dini.

Dari sisi faktor pendukung, minat dan *antusiasme* anak terhadap media digital menjadi salah satu faktor utama. Hal ini terlihat dari pernyataan guru bahwa

"Anak-anak umumnya sangat tertarik karena mereka sudah terbiasa dengan penggunaan gadget di rumah, meskipun untuk penggunaan komputer sebagian masih perlu beradaptasi."[31]

Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik anak berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa ketertarikan anak terhadap media digital dapat mendukung keberhasilan stimulasi literasi digital.

Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer, PC kelas, dan *Interactive Flat Panel* (IFP) juga menjadi faktor pendukung penting. Fasilitas ini

[31] Sri Niken Retno, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026

memungkinkan guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara optimal. Temuan ini sesuai dengan kajian teori yang menyatakan bahwa perangkat pendukung, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, memiliki peran signifikan dalam pengembangan literasi digital anak.

Faktor pendukung lainnya adalah penerapan strategi pembelajaran yang terstruktur dan bertahap. Guru memberikan arahan serta aturan sebelum penggunaan perangkat, sebagaimana disampaikan dalam wawancara:

"Di awal pasti kita beri penjelasan, aturan penggunaan, dan bergantian supaya anak belajar sabar."[32]

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada pembentukan karakter. Temuan ini sejalan dengan pendapat Maureen, yang menyatakan bahwa penggunaan media digital yang disertai arahan dapat membantu anak memahami konsep secara lebih efektif.

Selain itu, kerja sama antara sekolah dan orang tua juga menjadi faktor pendukung. Guru menyampaikan bahwa

"Di sekolah penggunaannya terbatas, jadi perlu adanya kerja sama dengan orang tua terkait aturan screen time di rumah."[33]

Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi literasi digital membutuhkan kesinambungan antara lingkungan sekolah dan

[32] Deari Hayu Rianingrum, Wawancara, Tangerang Selatan, 02 Maret 2026
[33] Tuti Winarsih, Wawancara, Tangerang Selatan 11 Februari 2026

keluarga, sebagaimana dijelaskan dalam teori ekologi perkembangan Urie Bronfenbrenner.

Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat. Salah satunya adalah perbedaan kemampuan dasar anak. Guru menyampaikan bahwa:

"Anak yang belum bisa membaca biasanya membutuhkan waktu lebih lama dan mudah menyerah." [34]

Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan kognitif dan kepercayaan diri anak mempengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran digital. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini masih berada pada tahap praoperasional dan membutuhkan pengalaman konkret dalam belajar.

Selain itu, kesiapan motorik juga menjadi kendala, terutama dalam penggunaan perangkat komputer. Guru menjelaskan bahwa

"*anak masih perlu dilatih menggunakan mouse karena membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan."* [35]

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak hanya membutuhkan kemampuan kognitif, tetapi juga kesiapan fisik.

Penghambat lainnya adalah keterbatasan pengawasan dan perbedaan akses teknologi di rumah. Tidak semua anak mendapatkan pendampingan yang optimal saat menggunakan media digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Jenny S. Radesky

[34] Ike, Wawancara, Tangerang Selatan 11 Februari 2026
[35] Ike, Wawancara, Tangerang Selatan 11 Februari 2026

Domoff yang menunjukkan bahwa paparan layar berlebih dapat berdampak pada regulasi diri dan perilaku anak. Temuan ini juga diperkuat oleh Jean M. Twenge dan W. Keith Campbell yang menyatakan bahwa penggunaan layar yang tinggi berkaitan dengan risiko gangguan sosial dan emosional.

Selain itu, kurangnya interaksi sosial langsung juga menjadi kendala. Penelitian Deborah L. Linebarger dan Sarah E. Vaala menunjukkan bahwa anak yang terlalu banyak terpapar media pasif cenderung mengalami keterlambatan bahasa dibandingkan anak yang aktif berinteraksi dengan orang dewasa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendukung literasi digital di TK AL-Fath meliputi minat anak, ketersediaan fasilitas, strategi pembelajaran, dan kerja sama dengan orang tua telah mendukung keberhasilan literasi digital. Sementara itu, faktor penghambat seperti perbedaan kemampuan anak, kesiapan motorik, keterbatasan pengawasan, dan akses teknologi menjadi tantangan yang perlu diatasi melalui pendampingan yang lebih optimal dan kolaborasi antara sekolah dan keluarga.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa strategi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak usia 5-6 tahun di TK AL-Fath Tangerang Selatan sebagai berikut:

1. Strategi guru meliputi pembelajaran berpusat pada anak dan aktif-interaktif, terlihat dari keterlibatan anak dalam permainan digital, diskusi, dan penggunaan perangkat. Strategi penggunaan media digital dimanfaatkan melalui komputer, video pembelajaran, aplikasi edukatif, dan *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai alat bantu yang menarik dan kontekstual. Strategi pembelajaran bertahap (*developmentally appropriate*) diterapkan secara berjenjang, yaitu pada Kelompok A melalui pengenalan dasar perangkat komputer dan permainan interaktif, serta pada Kelompok B melalui kegiatan *coding* sederhana yang lebih kompleks. Strategi pendampingan (*scaffolding*) dilakukan dengan pemberian instruksi guru dan bantuan langsung saat anak mengalami kesulitan. Selain itu, strategi pembiasaan dan penguatan karakter digital dilakukan melalui pembiasaan penggunaan teknologi seperti komputer dan IFP secara langsung dalam kegiatan belajar.
2. Faktor pendukung dan penghambat strategi guru dalam menstimulasi literasi digital di TK Al-Fath menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh minat dan *antusiasme*

anak, ketersediaan fasilitas, strategi pembelajaran yang terstruktur, serta kerja sama dengan orang tua. Namun, terdapat hambatan berupa perbedaan kemampuan dasar anak, keterbatasan koordinasi motorik dalam penggunaan perangkat, serta kurangnya pengawasan dan akses teknologi di lingkungan rumah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

   Pihak sekolah agar terus meningkatkan kualitas implementasi literasi digital melalui penyusunan program yang lebih sistematis dan terencana, serta menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam pengembangan kompetensi literasi digital dan *coding* anak usia dini. Sekolah juga perlu memperkuat kebijakan dan panduan tertulis mengenai penggunaan perangkat digital serta pengaturan *screen time* sebagai pedoman bersama bagi guru dan orang tua.

2. Bagi guru

   Pendidik PAUD, disarankan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih diferensiatif sesuai kesiapan dan kemampuan masing-masing anak, terutama bagi anak yang belum lancar membaca atau memiliki keterbatasan. Guru juga dapat mengembangkan variasi kegiatan *unplugged coding* dan aktivitas kreatif digital lainnya untuk memperkaya pengalaman belajar anak tanpa ketergantungan penuh pada perangkat.

3. Bagi orang tua

   Orang tua, disarankan untuk konsisten aturan penggunaan *gadget* di rumah, memberikan pendampingan saat anak menggunakan perangkat digital, serta mengarahkan penggunaan teknologi pada konten yang edukatif dan sesuai usia. Kolaborasi yang harmonis antara sekolah dan keluarga sangat penting untuk membentuk kebiasaan literasi digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, Strategi Pembelajaran (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

Ade Kusmiadi, Sriwahyuningsi, Dan Yuyun Nurfalah, Strategi Pembelajaran PAUD Melalui Metode Dongeng Bagi Pendidik PAUD, 3 no.2(2008)

Aisah Karunia Rahayu dan Roby Naufal Arzaqi, "Transformasi Literasi Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini: Kajian Literatur Sistematis," *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2025), https://doi.org/10.37366/jpaud.v5i2.6226.

Ajeng Ningrum, Fadillah, Zultoni Lubis, Amanda Hijriani, dan Najwa Dwi Aprillia. "Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia Dini." *MUDABBIR Journal Research and Education Studies* 4, no. 2 (2024): 313–21. https://doi.org/10.56832/mudabbir.v4i2.615.

Anur Winarti dkk., "Upaya Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Find Me*," Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024)

Anggrian, Mezzandi, dan Isep Muhamad Saefurahman. "Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD." *RECQA* 2, no. 1 (2025): 1–11. https://doi.org/10.64724/y20wk478.

Asmidar Parapet, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini,* (Tasikmalaya:Edu Publisher 2020)

Azka Fauziah dan Tajul Arifin, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Mentalitas Anak berdasarkan HR. Muslim No. 4807*,(2025)

Badan Pusat Statistik (BPS). Profil Anak Indonesia 2022: Penggunaan Media Digital pada Anak Usia Dini. Jakarta: BPS, 2022,

C. H. Freiberg dan Amy L. Driscoll, *Universal Teaching Strategies* (Boston: Allyn and Bacon, 1992),

Creswell, John W.; Creswell, J. David. Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods *approaches*. (Sage publications, 2017).

Dadan Suryana, "Dasar Dasar Pendidikan Tk," Hakikat Anak Usia Dini,

Direktorat PAUD, *Modul Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk PAUD* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2023), h. 8

Endang Werdiningsih dan Abdul Hamid B, "Lima Pendekatan dalam Penelitian Kualitatif," *Likhitaprajna Jurnal ilmiah* 24, no. 1 (2022), https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v24i1.217.

Erna Budiarti, Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, (Bandung:Kaizen Media Publishing 2024),

Fadillah Ajeng Ningrum dkk., "Pengenalan Keterampilan dan Kompetensi Literasi Digital pada Anak Usia Dini," MUDABBIR Journal Research and Education Studies 4, no. 2 (2024), https://doi.org/10.56832/mudabbir.v4i2.615.

Fildza Malahati dkk., "Kualitatif Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi," J*urnal Pendidikan Dasar 11*, no. 2 (2023), h. 48, https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902.

Firdha Hayati, Literasi Digital Pada Praktik Pendidikan Anak Usia Dini: Edpuzzle Sebagai Media Digital Untuk Meningkat Kemampuan Literasi Digital. State Islamic University Sunan Kalijaga, Yogyakarta (2022)

Gerlach, V. S., & Ely, D. P., *Teaching and Media: A Systematic Approach*, (Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1971).

Haudi, Strategi Pembelajaran, (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021).

Ihtiari Prastyaningrum dkk., "Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini," *EDUKASIA: Jurnal*

Pendidikan dan Pembelajaran 4, no. 1 (2023), h, https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.393.

Ira Ririhena, Modul Ajar Pendidikan Lingkungan Hidup Anak Usia Dini, (Indramayu: CV Adanu Abimata 2021).

Jared M. Carman, *Blended Learning Design: Five Key Ingredients* (Agilant Learning, 2005).

Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972).

Julistin Prilianis Dakhi dkk., "Pemanfaatan Teknologi Digital Upaya Meningkatkan Literasi Digital dan Motivasi Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Modem: Jurnal Informatika dan Sains Teknologi. 3, no. 3* (2025), https://doi.org/10.62951/modem.v3i3.584.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Gerakan Literasi Nasional Materi Pendukung Literasi Beca Tulis. (Jakarta: Tim Gerakan Literasi Nasional 2017).

Lexy j Moleong, Metode Penelitian Kualitatif. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011).

Lilis Suryani, Media Pembeajaran Digital Untuk Anak Usia Dini, (Yogyakarta:Deepublish Digital, 2023).

Malahati, Fildza, Anelda Ultavia B, Putri Jannati, Qathrunnada Qathrunnada, dan Shaleh Shaleh. "Kualitatif Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2023): 341–48. https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902.

Maulana Ahmad, Saidan, Sri Nurhayati, dan Prita Kartika. "Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 47–65. https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11611.

Maulida Rahma Susati, Kesuma, Istiqomah. Strategi Guru Dalam Mengenal Media Digital Pada Anak Kelompok A, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini,* 2 no.2 (2024).

Moleong, Lexy J. A. Metode Penelitian. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006),.

Mulyasa, Strategi Pembelajaran PAUD, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

Mursid, Pengembangan Pembelajaran PAUD. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2017).

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

Nina Kurniah, Johanes Sapri, Pengembangan Kurikulum PAUD, (Jawa tengah:Eureka Media Aksara 2025).

Novia Istiqomah, Maemonah, Konsep Dasar Teori Perkembngan Kognitif Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget, *Khazanah Pendidikan: Jurnal ilmiah Kependidikan:,* 15, No. 2 (2021).

Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini,* 7(1).

Nur Anisyah, Aghnaita Dkk, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jambi: CV.RA Media Publishing 2025).

Nuraeni, Nuraeni. “Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram* 2, no. 2 (2014): 143. https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069.

Rahayu, Aisah Karunia, dan Roby Naufal Arzaqi. “Transformasi Literasi Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini: Kajian Literatur

Sistematis." *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2025): 70–80. https://doi.org/10.37366/jpaud.v5i2.6226.

Rachman, Arief. Pendidikan di Era Digital: Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran. (Jakarta: Kencana, 2019).

Rahman Wahid dkk., "Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini," *Jurnal El-Audi 4, no. 2* (2023), h.50, https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i2.98.

Rela Rahmah, Herawati Susilo, & LiaYuliati. '' Pengembangan Media Interaktif Tema "Sehat itu Penting" untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar''. Vol.6 No 1. Summer 2021.

Rika Aisyah, Implementasi Pembelajaran Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Di Indonrikaadaisah aesia Dan Luar Negeri, J*urnal Ath-Thufail: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (2024)*, 2 no. 1, h. 17

Rusman, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Rajawali Pers, 2018)

Saidan Maulana Ahmad dkk., "Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024). https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11611.

Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana,2006).

Sari, Yuni Pratiwi. Strategi Pengajaran Literasi di PAUD: Adaptasi terhadap Era Digital. (Surabaya: Airlangga University Press, 2021).

Sarwani dkk, Perencanaan Kurikulum (Pendekatan Komprehensif Dan Isu Terkini), (Purbalingga: Eureka Media Aksara. 2025).

Sirajuddin Saleh, Analisis Data Kualitatif, (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017).

Sisca Septiani dkk, Perencanaan Pembelajaran PAUD, (Banten: PT Sada Kurnia Pustaka 2025).

Sitti Muliya Rizka, Strategi Pembelajaran Inovatif Anak Usia Dini, (Bantul:CV. Mitra Edukasi Negeri 2024).

Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Kencana 2016).

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2020).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2018).

Suyandi, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Pedagogi, 2010).

Tiara Amelia, Pengaruh Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, And Mathematic) Universitas Negeri Raden Intan Lampung 110 no.9.

Tim Penulis, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Departemen .

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

UNICEF Indonesia, *Recovering Education in the Post-Pandemic Era* (Jakarta: UNICEF, 2022)

United Nations Indonesia. Sustainable Development Goals di Indonesia: Fokus Pendidikan Berkualitas. Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2019, 40. (Target literasi 90% untuk anak usia dini, adaptasi SDG 4).

Urie Bronfenbrenner, *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design* (Cambridge, MA: Harvard University Press, (1979).

Vevy Liansari, Rahmai Sri Untari, Startegi Pembelajaran, (Sidoarjo: UMSIDA Press 2020).

Wahid, Rahman, Siti Purhasanah, dan Neneng Jessi Asrina. "PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MEMBANGUN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI." *Jurnal El-Audi* 4, no. 2 (2023): 50–55. https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i2.98.

Werdiningsih, Endang, dan Abdul Hamid B. "Lima Pendekatan dalam Penelitian Kualitatif." *Likhitaprajna Jurnal ilmiah* 24, no. 1 (2022): 39–50. https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v24i1.217.

Widodo, Agus. Pendidikan Karakter di Era Industri 4.0: Peran PAUD. (Malang: Intrans Publishing, 2020).

Wina Sanjaya, *S*trategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006).

Yola R, Nurhamidah N, Peran Penting Guru Dalam Menerapkan Strategi Pembelajran Aktif Menyenangkan Di Pendidikan Anak Usia Dini, Jurnal Insan cita Pendidikan 4 no. 3 (2025).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 pedoman wawancara

No.	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Pemilihan metode pembelajaran	1. Bagaimana guru mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dikelas? 2. Mengapa metode tersebut dipilih untuk usia 5-6 tahun? 3. Apa manfaat metode tersebut dalam menstimulasi literasi digital anak? 4. Seberapa besar pengaruh metode tersebut terhadap keterlibatan anak?
2.	Media yang digunakan	1. Media digital apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran? 2. Bagaimana cara penggunaan media tersebut dalam pembelajaran? 3. Apa alasan memilih media digital tersebut? 4. Bagaimana respon anak saat menggunakan media digital?
3.	Lingkungan belajar	1. Bagaimana kondisi lingkungan kelas dalam mendukung literasi digital? 2. Fasilitas teknologi apa saja yang tersedia di sekolah? 3. Bagaimana peran guru dalam menciptakan suasana belajar digital yang aman dan menyenangkan?

		4. Bagaimana interaksi guru dan anak saat kegiatan digital berlangsung?
4.	Memotivasi	1. Bagaimana cara guru memotivasi anak agar tertib menggunakan teknologi secara positif? 2. Apa kendala dalam memotivasi anak terkait penggunaan teknologi? 3. Bagaimana solusi mengatasi kendala tersebut?

No.	**Indikator**	**Butir Pertanyaan**
1.	Kemampuan Teknologi *(Technological Literach*)	1. Bagaimana kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital? (komputer, tablet, smartphone, dll. 2. Bagaimana guru mengenalkan fungsi dasar perangkat digital pada anak 3. Bagaimana guru memastikan anak menggunakan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran?

2.	Kemampuan Evaluasi Informasi (*Information Literacy*)	1. Bagaimana guru mengajarakan anak untuk memilih informasi yang sesuai tema pembelajaran? 2. Bagaimana guru mengenalkan konsep informasi yang baik, benar dan aman untuk anak usia dini? 3. Apakah anak dibimbing untuk memahami isi tayangan atau informasi yang ditampilkan melalui media digital?
3.	Kreativitas Digital (*Creative Literacy)*	1. Apakah anak pernah dilibatkan dalam pembuatan konten digital sederhana, seperti menggambar digital, merekam suara,atau membuat video singkat? 2. Bagaimana guru membimbing anak dalam proses pembuatan karya digital tersebut? 3. Apakah anak diperkenalkan pada aplikasi desain grafis sederhana?

Lampiran 2 Transkip Wawancara Dengan Guru TK B

Nama	: Ms. Tuti Winarsih dan Ms. Dea
Jabatan	: Guru Kelas dan Pendamping
Hari/tanggal	: Rabu, 11 Februari 2026
Tempat	: KB-TK AL-Fath Cirendeu

Peneliti	Bagaimana guru mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dikelas
Narasumber	Di TK Al-Fath, strategi guru dalam pembelajaran mencakup tiga aspek utama, yaitu metode pembelajaran yang digunakan, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, serta penciptaan lingkungan belajar dan motivasi belajar anak. Literasi digital diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran secara tematik dan tidak diajarkan sebagai mata pelajaran terpisah. Semua kegiatan disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari serta tahap perkembangan anak. Misalnya, ketika tema pembelajaran adalah binatang, maka seluruh materi, termasuk media digital yang digunakan, berkaitan dengan binatang.

Peneliti	Mengapa ibu memilih metode tersebut dipilih untuk usia 5-6 tahun
Narasumber	Metode ini dipilih karena sejak awal berdirinya sekolah, pembelajaran di TK Al-Fath menggunakan pendekatan *active learning*. Pendekatan ini melibatkan anak secara aktif sehingga kegiatan belajar tidak membosankan. Anak usia 5–6 tahun lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, visual, dan kegiatan yang menarik. Selain itu, anak-anak saat ini sudah akrab dengan dunia digital, sehingga penggunaan media digital menjadi lebih relevan dengan perkembangan zaman.
Peneliti	Apa manfaat metode tersebut dalam menstimulasi literasi digital anak?
Narasumber	Metode ini membantu anak memahami bahwa literasi tidak hanya berkaitan dengan membaca, tetapi juga berkaitan dengan aktivitas sehari-hari mereka. Melalui penggunaan media digital seperti audio, video, dan kegiatan coding sederhana, anak dilatih untuk berpikir logis, memahami instruksi, serta mengenal simbol dan arah. Pembelajaran coding

	dilakukan baik secara *plugged* maupun *unplugged*, misalnya dengan menyusun arah panah untuk membantu tokoh mencapai tujuan tertentu. Kegiatan ini melatih kemampuan berpikir sistematis anak.
Peneliti	Seberapa besar pengaruh metode tersebut terhadap keterlibatan anak?
Narasumber	Pengaruhnya cukup besar karena media digital menarik perhatian anak. Namun, pada dasarnya sebelum menggunakan media digital pun anak sudah menunjukkan semangat belajar karena pendekatan pembelajaran yang digunakan bersifat aktif dan melibatkan anak secara langsung.
Peneliti	Media digital apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran?
Narasumber	Media digital yang digunakan antara lain *Interactive Flat Panel* (IFP), komputer desktop, video pembelajaran, serta aplikasi seperti Canva, GCompris, dan Scratch Junior untuk kegiatan coding. Saat ini, penggunaan IFP lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Peneliti	Bagaimana cara penggunaan media tersebut dalam pembelajaran?
Narasumber	Media digital digunakan sesuai dengan tema pembelajaran. Misalnya, untuk mengenalkan bagian-bagian binatang digunakan video slide, atau untuk mengenal suara binatang digunakan audio dari komputer. Dalam kegiatan coding, anak menyusun arah panah secara digital maupun menggunakan media kertas berwarna untuk kegiatan *unplugged*.
Peneliti	Apa alasan memilih media digital tersebut?
Narasumber	Media digital dipilih karena sesuai dengan karakter anak usia 5–6 tahun yang sudah terbiasa dengan teknologi. Penyajian materi melalui video, gambar, dan aktivitas interaktif membuat anak lebih mudah memahami pembelajaran dan lebih tertarik untuk terlibat. Selain itu, fasilitas yang tersedia di sekolah mendukung penggunaan media tersebut sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar.
Peneliti	Bagaimana respon anak saat menggunakan media digital?
Narasumber	Anak-anak umumnya sangat tertarik karena mereka sudah terbiasa dengan

	penggunaan gadget di rumah. Namun, untuk penggunaan komputer desktop, sebagian anak masih perlu beradaptasi terutama dalam menggunakan mouse. Meskipun demikian, minat belajar mereka tetap tinggi.
Peneliti	Bagaimana kondisi lingkungan kelas dalam mendukung literasi digital?
Narasumber	Lingkungan kelas disesuaikan dengan kebutuhan anak dan dirancang agar mendukung pembelajaran aktif. Sekolah menyediakan fasilitas teknologi yang memadai seperti laboratorium komputer dan perangkat IFP untuk menunjang pembelajaran literasi digital.
Peneliti	Fasilitas teknologi apa saja yang tersedia di sekolah?
Narasumber	Fasilitas tersebut meliputi komputer yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran digital, IFP untuk menampilkan materi pembelajaran secara visual, serta jaringan internet yang membantu guru dalam mengakses berbagai sumber belajar digital.

Peneliti	Bagaimana peran guru dalam menciptakan suasana belajar digital yang aman dan menyenangkan?
Narasumber	Guru memberikan penjelasan dan aturan sebelum penggunaan perangkat digital. Anak diajarkan untuk bergantian, bersabar menunggu giliran, serta mengikuti instruksi dengan tertib. Guru juga memastikan bahwa penggunaan perangkat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
Peneliti	Bagaimana interaksi guru dan anak saat kegiatan digital berlangsung?
Narasumber	Saat anak menggunakan perangkat digital, guru biasanya berada di dekat anak untuk memberikan arahan dan membantu jika ada yang mengalami kesulitan.
Peneliti	Bagaimana cara guru memotivasi anak agar tertib menggunakan teknologi secara positif?
Narasumber	Anak sebenarnya sudah memiliki minat tinggi terhadap media digital. Guru lebih menekankan pada pemberian pemahaman bahwa penggunaan gadget memiliki batas waktu (*screen time*) dan harus digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat.

Peneliti	Menurut ibu, apakah lingkunag belajar sangat mempengaruhi perkembangan literasi digital?
Narasumber	lingkungan belajar sangat mempengaruhi perkembangan literasi digital anak, karena jika anak berada di lingkungan yang mendukung dan ada fasilitasnya, mereka akan lebih mudah mengenal dan menggunakan teknologi.
Peneliti	Bagaimana kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital? (komputer, tablet, smartphone, dll).
Narasumber	Sebagian besar anak sudah terbiasa menggunakan gadget seperti tablet atau ponsel. Namun, untuk penggunaan komputer desktop, anak perlu dikenalkan terlebih dahulu bagian-bagiannya serta cara mengoperasikan mouse dan perangkat lainnya secara bertahap.
Peneliti	Bagiamana proses awal ibu mengenalkan fungsi dasar perangkat digital pada anak
Narasumber	Pada tahap awal, anak terlebih dahulu dikenalkan pada bagian-bagian perangkat, seperti monitor, mouse, dan keyboard, serta fungsinya masing-masing. Guru menjelaskan cara penggunaan secara

	sederhana dan memberikan contoh langsung. Setelah itu, anak diberi kesempatan mencoba secara bergiliran dengan pendampingan agar mereka terbiasa dan memahami cara mengoperasikannya dengan benar.
Peneliti	Bagaimana ibu memastikan anak menggunakan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran?
Narasumber	Untuk memastikan penggunaan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan dan tujuan kegiatan sebelum dimulai. Anak diberi arahan mengenai apa yang harus dilakukan dan batasan selama menggunakan perangkat. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan pendampingan dan pengawasan secara langsung agar anak tetap fokus pada tugas yang diberikan serta tidak menggunakan perangkat di luar konteks pembelajaran
Peneliti	Menurut ibu, apakah anak sudah mulai mampu membedakan mana konten belajar dan mana yang bukan?

Narasumber	Sebagian anak sudah mulai mampu membedakan antara konten pembelajaran dan konten hiburan, terutama setelah diberikan penjelasan dan pembiasaan oleh guru. Namun, karena usia mereka masih dalam tahap perkembangan, kemampuan tersebut belum sepenuhnya konsisten. Oleh karena itu, anak tetap memerlukan pendampingan dan arahan agar dapat memahami tujuan penggunaan media digital secara tepat.
Peneliti	Apakah anak dibimbing untuk memahami isi tayangan atau informasi yang ditampilkan memalui media digital?
Narasumber	Ya, anak dibimbing untuk memahami isi tayangan. Guru tidak hanya menampilkan media digital, tetapi juga memberikan penjelasan dan melakukan tanya jawab agar anak benar-benar memahami materi yang disampaikan.
Peneliti	Apakah anak diperkenalkan pada aplikasi desain grafis sederhana?
Narasumber	Anak diperkenalkan pada kegiatan coding sederhana, seperti menyusun *shape* atau bentuk sesuai dengan warna dan pola yang ditentukan. Kegiatan ini dilakukan secara

	bertahap dengan pendampingan guru, sehingga anak belajar mengikuti instruksi, mengenal pola, serta melatih kemampuan berpikir logis dan konsentrasi. Aktivitas tersebut dirancang dalam bentuk permainan agar tetap menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Transkrip Wawancara Dengan Guru TK B

Nama : Ms. Sri Niken Retno SP.d
Jabatan : Guru Kelas
Hari/tanggal : Rabu, 11 Februari 2026
Tempat : KB-TK AL-Fath Cirendeu

Peneliti	Bagaimana guru mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dikelas
Narasumber	Teknologi diintegrasikan secara sederhana dan disesuaikan dengan usia anak. Biasanya guru komputer yang memberikan pengenalan, terutama terkait penggunaan aplikasi atau perangkat tertentu. Kegiatan yang diberikan masih pada tahap dasar, seperti mengenal gambar dan bentuk.
Peneliti	Mengapa ibu memilih metode tersebut dipilih unutk usia 5-6 tahun
Narasumber	Metode tersebut dipilih karena sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada usia ini, anak masih membutuhkan kegiatan yang konkret, visual, dan sederhana sehingga penggunaan teknologi juga disesuaikan dengan kemampuan mereka.

Peneliti	Apa manfaat metode tersebut dalam menstimulasi literasi digital anak?
Narasumber	Manfaatnya adalah anak mulai mengenal teknologi secara bertahap sesuai usianya. Mereka memahami fungsi dasar perangkat dan terbiasa menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar, meskipun masih dalam tahap pengenalan sederhana
Peneliti	Seberapa besar pengaruh metode tersebut terhadap keterlibatan anak?
Narasumber	Anak umumnya tertarik ketika menggunakan media digital. Namun, motivasi tetap perlu diberikan, terutama bagi anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat tertentu.
Peneliti	Media digital apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran?
Narasumber	Salah satu yang dikenalkan adalah aplikasi desain sederhana seperti Canva, tetapi penggunaannya masih sangat dasar, misalnya hanya sebatas mengenal dan memilih gambar. Selain itu, anak juga menggunakan komputer di bawah bimbingan guru komputer.
Peneliti	Bagaimana cara penggunaan media tersebut dalam pembelajaran?

Narasumber	Penggunaan dilakukan dengan pendampingan. Anak diperkenalkan terlebih dahulu pada fungsi dasar, kemudian diberi kesempatan mencoba secara sederhana sesuai arahan guru.
Peneliti	Apa alasan memilih media digital tersebut?
Narasumber	Media tersebut dipilih karena mudah digunakan dan dapat disesuaikan dengan usia anak. Materinya sederhana dan lebih banyak menampilkan unsur visual seperti gambar.
Peneliti	Bagaimana respon anak saat menggunakan media digital?
Narasumber	Anak-anak cukup tertarik, tetapi dalam penggunaan komputer, sebagian masih perlu banyak pengenalan, terutama karena penggunaan PC membutuhkan koordinasi mata, tangan, dan konsentrasi. Beberapa anak masih terlihat bingung saat menggunakan mouse
Peneliti	Bagaimana kondisi lingkungan kelas dalam mendukung literasi digital?
Narasumber	Lingkungan kelas cukup mendukung karena tersedia perangkat yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
Peneliti	Fasilitas teknologi apa saja yang tersedia di sekolah?

Narasumber	Fasilitas yang tersedia antara lain komputer (PC) dan perangkat pendukung pembelajaran digital lainnya.
Peneliti	Bagaimana peran guru dalam menciptakan suasana belajar digital yang aman dan menyenangkan?
Narasumber	Guru berperan memberikan arahan sebelum kegiatan dimulai, menjelaskan aturan penggunaan perangkat, serta mendampingi anak selama kegiatan berlangsung agar tetap aman dan tertib
Peneliti	Bagaimana interaksi guru dan anak saat kegiatan digital berlangsung?
Narasumber	Interaksi dilakukan secara langsung melalui pendampingan. Guru membantu anak ketika mengalami kesulitan, terutama saat menggunakan mouse atau menjalankan aplikasi
Peneliti	Bagaimana cara guru memotivasi anak agar tertib menggunakan teknologi secara positif?
Narasumber	Guru memberikan pemahaman bahwa teknologi digunakan untuk belajar dan memiliki batasan waktu.
Peneliti	Menurut ibu, apakah lingkunag belajar sangat mempengaruhi perkembangan literasi digital?

Narasumber	Ya, lingkungan belajar sangat berpengaruh. Jika lingkungan mendukung dan penggunaan teknologi diarahkan dengan baik
Peneliti	Bagaimana kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital? (komputer, tablet, smartphone, dll).
Narasumber	Sebagian besar anak masih perlu banyak pengenalan, terutama dalam menggunakan komputer. Pengoperasian mouse membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang masih dalam tahap perkembangan, sehingga beberapa anak masih terlihat bingung.
Peneliti	Bagiamana proses awal ibu mengenalkan fungsi dasar perangkat digital pada anak
Narasumber	Anak dikenalkan terlebih dahulu pada bagian-bagian komputer serta fungsinya. Setelah itu, guru memberikan contoh cara penggunaan secara sederhana dan membimbing anak untuk mencoba secara bertahap.
Peneliti	Bagaimana ibu memastikan anak menggunakan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran?
Narasumber	Guru selalu memberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan sebelum penggunaan perangkat.

Peneliti	Menurut ibu, apakah anak sudah mulai mampu membedakan mana konten belajar dan mana yang bukan?
Narasumber	Anak mulai memahami perbedaannya setelah diberikan arahan, tetapi mereka masih memerlukan pendampingan karena kemampuan tersebut belum sepenuhnya konsisten.
Peneliti	Apakah anak dibimbing untuk memahami isi tayangan atau informasi yang ditampilkan memalui media digital?
Narasumber	Ya, anak dibimbing melalui penjelasan dan tanya jawab sederhana agar mereka memahami isi tayangan, bukan hanya melihatnya saja.
Peneliti	Apakah anak diperkenalkan pada aplikasi desain grafis sederhana?
Narasumber	Anak dikenalkan pada aplikasi sederhana dengan pendampingan guru komputer, namun penggunaannya masih sangat dasar, seperti memilih gambar atau mengenal bentuk sesuai usia mereka.

Transkrip Wawancara Dengan Guru TK B

Nama : Ms. Umroh SP.d
Jabatan : Guru Kelas
Hari/tanggal : Rabu, 11 Februari 2026
Tempat : KB-TK AL-Fath Cirendeu

Peneliti	Bagaimana guru mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dikelas
Narasumber	Teknologi diintegrasikan melalui penggunaan video edukatif, slide pembelajaran, serta media interaktif yang ditampilkan melalui IFP (Interactive Flat Panel), TV, dan PC kelas. Guru menayangkan materi sesuai tema pembelajaran, kemudian mengaitkannya dengan kegiatan diskusi dan permainan interaktif.
Peneliti	Mengapa ibu memilih metode tersebut dipilih unutk usia 5-6 tahun
Narasumber	Karena pada usia tersebut anak lebih mudah belajar melalui keterlibatan aktif. Pembelajaran yang berpusat pada anak membantu mereka membangun pemahaman

	sendiri melalui proses, bukan hanya menerima penjelasan dari guru.
Peneliti	Apa manfaat metode tersebut dalam menstimulasi literasi digital anak?
Narasumber	Metode ini mendorong anak untuk aktif berdiskusi, mengemukakan ide, serta berpartisipasi dalam kegiatan digital. Literasi digital distimulasi melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran dan permainan edukatif berbasis digital.
Peneliti	Seberapa besar pengaruh metode tersebut terhadap keterlibatan anak?
Narasumber	Metode yang digunakan sangat berpengaruh terhadap keterlibatan anak, karena jika kegiatan dibuat menarik dan menyenangkan, anak biasanya akan lebih aktif dan semangat mengikuti pembelajaran.
Peneliti	Media digital apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran?
Narasumber	Media yang digunakan antara lain IFP (layar sentuh interaktif), TV, komputer (PC), serta laboratorium komputer. IFP sering digunakan karena bersifat *touch screen* dan memungkinkan interaksi langsung.

Peneliti	Bagaimana cara penggunaan media tersebut dalam pembelajaran?
Narasumber	Guru menampilkan slide atau materi interaktif, kemudian anak diajak berpartisipasi, misalnya mengurutkan kegiatan Ramadan atau memilih huruf untuk membentuk kata. Media tersebut juga dilengkapi permainan sederhana agar pembelajaran lebih menarik.
Peneliti	Apa alasan memilih media digital tersebut?
Narasumber	media digital dipilih karena anak-anak biasanya lebih tertarik dengan gambar, suara, dan tampilan yang ada di dalam media tersebut sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
Peneliti	Bagaimana respon anak saat menggunakan media digital? Apakah terlihat perubahan dalam minat belajar mereka?
Narasumber	Anak-anak sangat antusias dan senang karena dapat mencoba secara langsung. Media digital membuat mereka lebih fokus dan bersemangat dibandingkan jika hanya menggunakan lembar kerja.
Peneliti	Bagaimana kondisi lingkungan kelas dalam mendukung literasi digital?

Narasumber	Lingkungan kelas cukup mendukung karena tersedia perangkat digital. Antusiasme anak juga meningkat ketika pembelajaran menggunakan media interaktif.
Peneliti	Fasilitas teknologi apa saja yang tersedia di sekolah?
Narasumber	di sekolah sudah tersedia beberapa fasilitas teknologi seperti komputer dan IFP yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak.
Peneliti	Bagaimana peran guru dalam menciptakan suasana belajar digital yang aman dan menyenangkan?
Narasumber	Guru menciptakan suasana yang menyenangkan melalui kegiatan pembuka seperti bernyanyi, permainan, serta aturan yang jelas sebelum penggunaan perangkat. Pembelajaran memiliki tahap pembuka, inti, dan penutup sehingga terstruktur.
Peneliti	Bagaimana interaksi guru dan anak saat kegiatan digital berlangsung?
Narasumber	Interaksi berlangsung aktif. Guru mengajak anak berdiskusi, memberikan kesempatan mencoba, serta memberikan arahan selama kegiatan berlangsung.

Peneliti	Bagaimana cara guru memotivasi anak agar tertib menggunakan teknologi secara positif?
Narasumber	Guru menggunakan pendekatan positif, seperti memberikan kesempatan mencoba bagi anak yang tertib dan sabar menunggu giliran. Anak diajak untuk disiplin sebelum menggunakan perangkat.
Peneliti	Menurut ibu, apakah lingkunag belajar sangat mempengaruhi perkembangan literasi digital?
Narasumber	Ya, sangat mempengaruhi. Lingkungan belajar yang mendukung (fasilitas, bimbingan guru, dan peran orang tua) membantu siswa mengembangkan literasi digital dengan baik, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambatnya
Peneliti	Bagaimana kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital? (komputer, tablet, smartphone, dll).
Narasumber	Anak kelompok B (TK B) umumnya sudah lancar menggunakan mouse karena telah terbiasa. Namun, anak kelompok A (TKA) pada tahap awal masih memerlukan pendampingan karena penggunaan mouse membutuhkan koordinasi motorik yang baik.

Peneliti	Bagiamana proses awal ibu mengenalkan fungsi dasar perangkat digital pada anak
Narasumber	Pada tahap awal, guru komputer menjelaskan bagian-bagian perangkat seperti keyboard dan mouse serta cara penggunaannya. Untuk TK A, pengenalan dilakukan secara detail, sedangkan TK B lebih banyak pengulangan.
Peneliti	Bagaimana ibu memastikan anak menggunakan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran?
Narasumber	Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai cara penggunaan dan tujuan kegiatan. Anak diarahkan sejak awal agar penggunaan perangkat tetap sesuai dengan materi pembelajaran.
Peneliti	Apakah anak diperkenalkan pada pembuatan konten digital sederhana?
Narasumber	Untuk pembuatan konten digital yang kompleks belum diperkenalkan. Namun, anak sudah dikenalkan pada kegiatan sederhana seperti menyusun bentuk (*shapes*) menjadi gambar tertentu, misalnya membuat rumah dari bentuk persegi, segitiga, dan persegi panjang, serta memilih warna sesuai keinginan.

Peneliti	Apakah masih ada aspek literasi digital yang perlu ditingkatkan?
Narasumber	Masih perlu ditingkatkan, terutama pada kemampuan membaca. Anak yang belum lancar membaca akan mengalami kesulitan saat harus mengenali huruf atau instruksi pada komputer.
Peneliti	Apakah anak diperkenalkan pada aplikasi desain grafis sederhana?
Narasumber	Anak belum diperkenalkan pada aplikasi desain grafis yang kompleks. Namun, mereka sudah dikenalkan pada kegiatan sederhana berbasis bentuk (*shapes*), seperti menyusun berbagai bentuk geometri menjadi gambar tertentu, misalnya rumah atau bintang, serta memilih warna sesuai keinginan.

Transkrip Wawancara Dengan Guru Komputer

Nama : Ms. Ike
Jabatan : Guru Komputer
Hari/tanggal : Rabu, 11 Februari 2026
Tempat : KB-TK AL-Fath Cirendeu

Peneliti	Bagaimana metode atau stimulus yang digunakan dalam pembelajaran coding di kelas?
Narasumber	Dalam pembelajaran coding, kami menggunakan beberapa program yang dirancang khusus untuk anak usia 4–7 tahun. Untuk kelas TKA, digunakan program sederhana seperti Code.org sebagai pengenalan dasar coding. Selain itu, terdapat kegiatan seperti *sorting*, yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna untuk melatih logika anak. Anak diminta memindahkan objek ke dalam kelompok warna yang sama sehingga mereka belajar berpikir sistematis.
Peneliti	Bagaimana bentuk kegiatan coding tersebut?
Narasumber	Pada Code.org, anak mengikuti jalur tertentu dari titik awal hingga akhir menggunakan

	simbol panah sebagai perintah, seperti maju, belok kanan, atau belok kiri. Jalurnya bervariasi, ada yang berbentuk lurus, zig-zag, atau menyerupai huruf tertentu. Anak belajar menyusun instruksi langkah demi langkah hingga mencapai tujuan. Untuk kelas TKB, program yang digunakan lebih kompleks. Anak dapat memilih gambar, mengeditnya seperti pada aplikasi menggambar, kemudian memberikan perintah coding agar objek dapat bergerak, melompat, atau berputar. Kegiatan ini sering dikaitkan dengan cerita imajinatif anak sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
Peneliti	Bagaimana proses awal mengenalkan komputer kepada anak?
Narasumber	Pada tahap awal, anak dilatih menggunakan mouse melalui program sederhana seperti memindahkan objek, mencocokkan gambar, atau mengelompokkan warna. Setelah itu, anak diperkenalkan pada keyboard, dimulai dari tombol panah untuk melatih logika arah kanan dan kiri. Pada tingkat TKB, anak mulai dikenalkan huruf dan tanda baca, meskipun bagian ini cukup menantang karena bergantung pada kemampuan membaca anak.

Peneliti	Apakah terdapat kesulitan dalam penggunaan komputer?
Narasumber	Kesulitan umumnya terdapat pada pengenalan huruf dan tanda baca di keyboard, terutama bagi anak yang kemampuan membacanya belum berkembang optimal. Namun, untuk kegiatan kreatif seperti menggambar atau menyusun bentuk, sebagian besar anak sudah cukup familiar.
Peneliti	Bagaimana guru memastikan penggunaan perangkat sesuai dengan tujuan pembelajaran?
Narasumber	Setiap pertemuan memiliki target yang jelas. Misalnya, dalam satu sesi coding, anak diharapkan mampu menyusun instruksi hingga menyelesaikan satu tantangan tanpa bantuan. Guru memantau perkembangan anak dan memberikan pengulangan atau penyesuaian sesuai kemampuan masing-masing
Peneliti	Bagaimana jika ada anak yang belum mencapai target?
Narasumber	Penanganannya disesuaikan dengan kemampuan anak. Anak yang memerlukan waktu lebih lama akan diberikan pendampingan tambahan. Bahkan, anak berkebutuhan khusus terkadang menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam bidang tertentu.

Peneliti	Bagaimana guru mengenalkan konsep penggunaan teknologi yang aman?
Narasumber	Di sekolah, penggunaan perangkat selalu dalam pengawasan guru dan tidak terhubung langsung dengan internet bebas. Oleh karena itu, risiko paparan konten yang tidak sesuai dapat diminimalkan.
Peneliti	Apakah anak sudah membuat konten digital sendiri?
Narasumber	Untuk pembuatan konten digital yang kompleks belum dilakukan. Namun, anak sudah dikenalkan pada kegiatan desain sederhana seperti menyusun bentuk (*shapes*) menjadi objek tertentu sesuai tema, misalnya membuat rumah dari persegi, segitiga, dan persegi panjang.
Peneliti	Bagaimana dampak pembelajaran digital terhadap anak?
Narasumber	Anak sangat antusias. Pembelajaran digital melatih kemampuan berpikir logis secara bertahap (*step-by-step*), meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan kepercayaan diri. Dalam satu semester, anak dapat mengenal beberapa program berbeda sehingga terbiasa beradaptasi dengan berbagai jenis aplikasi.

Peneliti	Apa harapan untuk sekolah terhadap pengembangan literasi digital ke depan?
Narasumber	Harapannya, strategi pembelajaran literasi digital dapat terus berkembang sesuai kebutuhan zaman. Secara tahapan perkembangan anak, program yang ada sudah sesuai. Namun, ke depan diharapkan adanya pengembangan desain aplikasi yang lebih menarik dan kolaborasi dengan pihak lain untuk pengembangan program berbasis teknologi yang lebih inovatif.
Peneliti	Bagaimana interaksi guru dan anak saat kegiatan digital berlangsung?
Narasumber	Interaksi antara guru dan anak berlangsung secara aktif dan dua arah. Guru tidak hanya menjelaskan materi, tetapi juga mengajak anak berdiskusi, memberikan pertanyaan, serta memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba secara langsung.
Peneliti	Bagaimana kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital? (komputer, tablet, smartphone, dll).
Narasumber	Sebagian besar anak sudah terbiasa menggunakan perangkat seperti tablet atau smartphone karena sering digunakan di rumah.

	Namun, untuk penggunaan komputer atau PC, terutama dalam mengoperasikan mouse dan keyboard.
Peneliti	Bagiamana proses awal ibu mengenalkan fungsi dasar perangkat digital pada anak
Narasumber	Pada tahap awal, anak diperkenalkan terlebih dahulu pada bagian-bagian perangkat seperti monitor, mouse, dan keyboard beserta fungsinya. Guru menjelaskan cara penggunaannya secara sederhana, kemudian memberikan contoh dan kesempatan bagi anak untuk mencoba secara bergiliran dengan pendampingan.
Peneliti	Bagaimana ibu memastikan anak menggunakan perangkat digital sesuai dengan tujuan pembelajaran?
Narasumber	Setiap kegiatan memiliki target pembelajaran yang jelas sehingga penggunaan perangkat tetap sesuai dengan materi yang diajarkan.

Lampiran Dokumentasi Foto

Pembelajaran Literasi di Ruang Komputer



Ruang Komputer



Perangkat Komputer



Pengenalan Awal



Praktek Literasi Digital



Wawancara Guru Kelas B Ms Tuti



Wawancara Guru Kelas B Ms Niken



Wawancara Guru Komputer Ms Tike



Jadwal pembelajaran TK B

BUTTERFLY CLASS

Time	Mon	Tue	Wed	Thur	Fri	Sat
07.00-07.30	Arrival					
07.30-07.45	National Ceremony	Aerobics	Ikrar & Literacy	Iqro	Ikrar & Praying Practice	
07.45-08.00	National Ceremony	Ikrar, Morning Prayer & Free Talk	Morning Prayer & Free Talk		Ikrar & Praying Practice	
08.00-08.30	Class Activity	Iqro	Swimming / Learning Games	English (Cookery/Video)	SPORT	
08.30-09.00	Class Activity	Class Activity	Swimming / Learning Games	Class Activity	Class Activity	
09.00-09.30	Recess	Class Activity	Recess	Computer	Recess	
09.30-10.00	English (Language/Fun English)	Recess	Library	Computer	Assembly	
10.00-10.30	Class Activity	Music		Recess	Assembly	
10.30-11.00	Religion	English (Math/Science/Art)		Story Telling		
11.00-11.15	Reflection & Goodbye Session	Reflection & Goodbye Session		Ekskul (11.15 - 12.00)		

Materi pembelajaran literasi digital di kelas









Lampiran surat izin observasi



INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Juanda No. 70 Ciputat Tangerang Selatan Banten 15419 Telpon : (021) 74705154 Fax : (021) 7402 703
ft.iiq.ac.id ft.pai@iiq.ac.id | piaud.ftg@iiq.ac.id

Nomor : 017.3/C/DFT/I/2026
Lamp : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian Tugas Akhir (Skripsi)**

Tangerang Selatan, 21 Januari 2026

Kepada Yth,
Bapak/Ibu
Kepala KB- TK Al- Fath
di
tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturrahim kami sampaikan semoga Bapak/Ibu dalam mengemban tugas sehari-hari selalu mendapat bimbingan, lindungan dan ridho Allah SWT. Amin

Selanjutnya kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswi kami:

Nama	: Raihana Kamila
NIM	: 22320097
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: PIAUD
Pembimbing	: Dr. Hasanah M. Pd

Sedang Menyelesaikan tugas-tugas kesarjanaan di IIQ Jakarta dengan tujuan penelitian:

"Strategi Guru PAUD dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital pada Anak

Mengingat penelitian tersebut memiliki kaitan dengan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, maka kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerima dan memberikan informasi atau data yang diperlukan mahasiswi kami.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Syahidah Rena, M.Ed

Lampiran Surat Keterangan Telah Observasi

TK-KB
Al-Fath
Cirendeu
Sekolah Dwibahasa Berwawasan Islami

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN

Nomor : 05/1.37/2526/SKTP/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sudiaryati Sudarto, S.Pd., M.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Raihana Kamila

NIM : 22320097

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing : Dr. Hasanah, M.Pd

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah melakukan penelitian pada TK AL- Fath Cirendeu dari bulan Januari - Maret 2026 dalam rangka mengumpulkan data untuk proses penyusunan skripsi dengan judul:

"Strategi Guru PAUD Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Digital pada Anak"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangsel, 2 April 2026

Kepala Sekolah,

Sudiaryati Sudarto, S.Pd., M.Pd

Lampiran Plagiasi

PERPUSTAKAAN
INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA
Jl. Ir. H. Juanda No.70, Tangerang Selatan Banten 15419 Telp. (021) 74705154 Fax. (021) 7402703
Email : iiq@iiq.ac.id Website : www.iiq.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIARISME
Nomer : 003/Perp.IIQ/TBY.PIAUD/III/2026

Yang bertandatangan dibawah ini:
Nama : Seandy Irawan
Jabatan : Perpustakaan

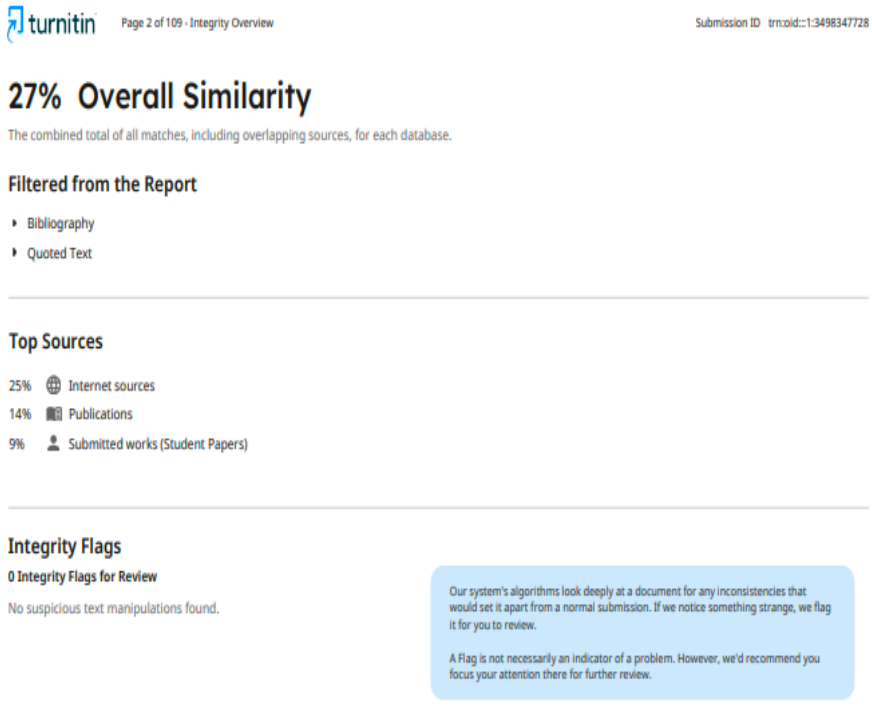
NIM	22320097	
Nama Lengkap	RAIHANA KAMILA	
Prodi	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)	
Judul Skripsi	STRATEGI GURU PAUD DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK	
Dosen Pembimbing	Dr. HASANAH, M.Pd.	
Aplikasi	Turnitin	
Hasil Cek Plagiarisme (yang diisi oleh staf perpustakaan untuk melakukan cek plagiarismen)	Cek 1. 27%	Tanggal Cek 1: 05 Maret 2026
	Cek. 2.	Tanggal Cek 2:
	Cek. 3.	Tanggal Cek 3:
	Cek. 4.	Tanggal Cek 4:
	Cek. 5.	Tanggal Cek 5:

Sesuai dengan ketentuan Kebijakan Rektor Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta Nomor: 03/A.1//IIQ/I/2021 yang menyatakan batas maksimum similarity skripsi mahasiswa sebesar **35%**, maka hasil skripsi di atas dinyatakan **bebas** plagiarisme.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 05 Maret 2026
Petugas Cek Plagiarisme

Seandy Irawan, S.IP.



turnitin Page 2 of 109 - Integrity Overview Submission ID trn:oid:::1:3498347728

27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

25% Internet sources
14% Publications
9% Submitted works (Student Papers)

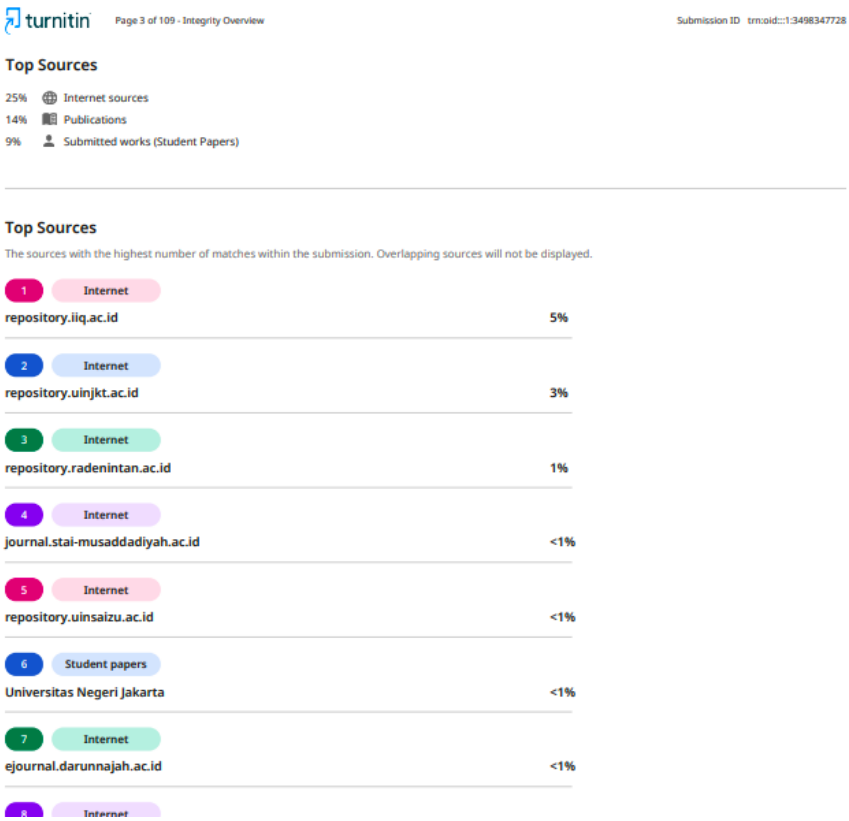
Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



turnitin Page 3 of 109 - Integrity Overview Submission ID trn:oid:::1:3498347728

Top Sources

25% Internet sources
14% Publications
9% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
repository.iiq.ac.id		5%
2	Internet	
repository.uinjkt.ac.id		3%
3	Internet	
repository.radenintan.ac.id		1%
4	Internet	
journal.stai-musaddadiyah.ac.id		<1%
5	Internet	
repository.uinsaizu.ac.id		<1%
6	Student papers	
Universitas Negeri Jakarta		<1%
7	Internet	
ejournal.darunnajah.ac.id		<1%
8	Internet	

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Raihana Kamila lahir di Jakarta, pada tanggal 15 Juli 2001. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Wika Novianty Thamy dan Kamaludin. Bertempat di JL. H Abdul Majid GG Langgar No.15 Rt/Rw 005/005 Cipete Selatan. Kec. Cilandak.

Pendidikan formal penulis diawali di Sekolah Dasar Pola 12 Pagi Andara. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 96 Jakarta. Setelah menyelesaikan pendidikan tersebut, penulis memperdalam kemampuan dalam bidang keagamaan, khususnya menghafal Al-Qur'an, di Rumah Qur'an Al-Kautsar, Bekasi. Saat ini, penulis menempuh pendidikan tinggi di Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Fokus studi yang dipilih mencerminkan minat dan komitmen penulis dalam bidang pendidikan Islam, khususnya pada jenjang anak usia dini.

Melalui pendidikan yang telah dan sedang ditempuh, penulis berharap dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional, berkompeten, serta memiliki integritas dan akhlak yang baik. Penulis juga berkeinginan untuk memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan Islam, khususnya dalam membentuk karakter anak usia dini yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.