

**PROGRAM KOMPUTER KIDS SEBAGAI PENGENALAN LITERASI  
DIGITAL DI RAUDHOTUL ATHFAL NURUL ILMI PATALAN BANTUL  
YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Disusun Oleh:**

**NURUL AZIZA M. LUSI**

**NIM: 19104030030**

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2024**

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Nurul Aziza M. Lusi

NIM : 19104030030

Judul : Pengenalan Literasi Digital Pada Program Komputer Kids Di  
Raudhotul Athfal Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta.

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu dalam bidang pendidikan.

Dengan ini saya berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Agustus 2024

Pembimbing

Dr. Rohinah, S.Pd.I, M.A  
NIP. 19800420 201101 2 004

## SURAT PENYATAAN KEASLIAN TULISAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

*Assalamu'alaikum Wr Wb*

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nurul Aziza M. Lusi

NIM : 19104030030

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya berjudul "PENGENALAN LITERASI DIGITAL PADA PROGRAM KOMPUTER KIDS DI RAUDHOTUL ATHIFAL NURUL ILMI PATALAN BANTUL " adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali pada bagian yang dirujuk sebelumnya.

Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 15 Agustus 2024

Yang menyatakan

  
Nurul Aziza M. Lusi  
NIM 191040.0030

## SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

### SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

*Assalamu'alaikum Wr Wb*

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Nurul Aziza M. Lusi

NIM : 19104030030

Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian hijab dalam Ijazah Strata Satu saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak Ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya.

*Wassalamu'alaikum Wr Wb*

Yogyakarta, 15 Agustus 2024

Yang menyatakan



Nurul Aziza M. Lusi  
NIM 19104030030

# LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3502/Un.02/D/TPP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : PROGRAM KOMPUTER KIDS SEBAGAI PENGENALAN LITERASI DIGITAL DI RAUDHOTUL ATHFAL NURUL ILMI PATALAN BANTUL YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURUL AZIZA M. LUSI  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104030030  
Telah diujikan pada : Kamis, 22 Agustus 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



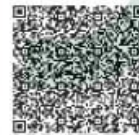
Ketua Sidang  
Dr. Rohinah, S.Pd.I, M.A  
SIGNED

Valid ID: 676a69e313ba



Penguji I  
Hafidh 'Aziz, S.Pd.I, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 676a6e9880d



Penguji II  
Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 66d1991d3cf30



Yogyakarta, 22 Agustus 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 676a6d9f281a

## MOTTO

**“Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka  
hidup di zaman mereka bukan di zamanmu”<sup>1</sup>**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> N M D Wulansari, L Sutinah, and V Pustaka, *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak Di Era Digital* (VisiMedia, 2017) <<https://books.google.co.id/books?id=3VE6DwAAQBAJ>>.

**PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini dipersembahkan untuk**

**Almamater Tercinta**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Nurul Aziza M. Lusi.** *“Program Komputer Kids Sebagai Pengenalan Literasi Digital Di Raudhotul Athfal Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta”*. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan perlunya ada pengenalan terhadap siswa/siswi di RA Nurul Ilmi dengan literasi digital agar anak tidak kaku atau dengan alat-alat digital. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan: (1) Pengenalan literasi digital di Raudhotul Athfal Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta. (2) Faktor pendukung dan penghambat pada pengenalan literasi digital kids di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober – November 2023 yang bertepatan di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta. Metode pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian mengungkapkan program komputer kids sebagai pengenalan literasi digital di Raudhotul Athfal Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta menggunakan metode klasikal. Studi di RA Nurul Ilmi menunjukkan bahwa anak-anak belajar tentang berbagai topik, seperti mengenal huruf, angka, warna, logika, menyamakan bentuk dan lebih mungkin untuk terlibat dalam kegiatan belajar komputer. Dalam pembelajaran komputer di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul mengasah pengembangan keterampilan digital yang melibatkan lima aspek: keterampilan bahasa, emosional, kognitif, moral, dan motorik. Adapun faktor pendukungnya adalah anak-anak yang antusias pada saat mengikuti pembelajaran, sedangkan faktor penghambatnya ialah jadwal dari sekolah ataupun dari luar yang bertabrakan dengan jadwal komputer sehingga pembelajaran komputer ditiadakan dan tidak adanya jam pengganti bagi siswa yang tidak berangkat sekolah pada saat jadwal ekstrakurikuler komputer.

**Kata Kunci:** *Program Komputer Kids Sebagai Pengenalan Literasi Digital*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan sehat, rahmat dan semua nikmat, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Program Komputer Kids Pengenalan Literasi Digital Di Raudhotul Athfal Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta” dengan lancar. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi agung kita Nabi Muhammad SAW, semoga syafaatnya kita dapatkan diakhirat kelak.

Penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari banyak pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phill., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan tempat untuk menuntut ilmu dan fasilitas untuk menunjang belajar mahasiswa.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selalu menginspirasi mahasiswanya.
3. Dr. Rohinah S.Pd.I,M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Dra. Nadhlifah, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Akademik atas arahan dan sarannya.

5. Dr. Rohinah S.Pd.I,M.A. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya yang telah sabar membantu, mengarahkan dan meluangkan waktu serta memberikan motivasi saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
7. Ibu Liningsih S.Pd. Selaku Kepala Sekolah Nurul Ilmi Patalan Bantul yang sudah berkenan memberikan tempat dan kesempatan kepada saya untuk penelitian.
8. Ibu Nurhalimah dan Bapak Legowo selaku guru pengampu ekstrakurikuler komputer yang telah banyak membantu memberikan informasi dalam melengkapi data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
9. Ibu Risa Prastiwi S.Pd dan Ibu Muslimah S.Pd selaku Guru Kelas RA Nurul Ilmi yang selalu memberikan bantuan informasi data sekolah Nurul Ilmi dan selalu memberikan semangat.
10. Terimakasih yang tak terhingga untuk orang yang sangat saya sayangi dan cintai. Kedua Orang tua saya Mama Mastura dan Abah Mansyur. Orang hebat dibelakang saya yang tidak pernah lelah mendoakan, memotivasi, memberikan dukungan kepada saya sehingga saya bisa meraih gelar sarjana. Gelar sarjana ini saya persembahkan untuk kedua orangtua saya. Terimakasih selalu percaya, selalu memprioritas semuanya untuk putri pertama abah dan mama. Maaf jika dalam menyelesaikan pendidikan ini banyak sekali menguras energi,

kesabaran, dan juga materi abah dan mama. Terimakasih selalu menjadi orang pertama yang mendengarkan keluh kesahku, selalu jadi orang pertama yang mendorong kembali untuk tetap tegak menyelesaikan semua hal yang telah saya pilih terutama dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga abah dan mama senantiasa diberikan kesehatan, panjang umur dan selalu dalam lindungan Allah.

11. Adik kandung saya Rijalul Aziz dan Sri Ummu Kholilah yang saya sayangi dan menjadi alasan saya juga menyelesaikan skripsi.
12. Terimakasih yang tak terhingga untuk Ayah Ramli Idris S.pel dan Bunda Tri Winarni SE.I yang sudah mengajak saya untuk berangkat ke jogja melanjutkan sekolah di jogja sejak saya SD hingga menyelesaikan pendidikan di bangku universitas. Terimakasih sudah menjadi orangtua kedua saya selama di jogja, sudah mendidik dan memberikaan dukungan dorongan motivasi kepada saya serta terimakasih juga kepada segenap Pengurus serta Pembina dan tak terlupakan santriwan/santriwati Panti Asuhan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Idris yang sudah membersamai saya selama menempuh pendidikan di bangku kuliah. terimakasih banyak telah memberikan banyak pelajaran berharga yang mungkin tidak akan saya dapatkan di tempat lain. Semoga amal baiknya ayah, bunda, segenap pengurus, pembina serta teman-teman santriwan/i dibalas Oles Allah SWT
13. Bibi Furi dan Paman Ikdam yang telah memberikan dorongan, motivasi serta mengikhhlaskan Motornya untuk saya gunakan sejak awal kuliah hingga selesai.

14. Terimakasih tak terhingga juga kepada Eyang, Bu Endang dan segenap pengurus Panti Asuhan Putri Islam Yogyakarta yang telah mendidik saya selama saya menempuh pendidikan SD sampai SMA. Semoga semua amal baik dicatat, dan dibalas oleh Allah SWT.
15. Sahabat-sahabat tercinta Qonita Nida Khoirunisa, Shelvia Galuh Sukma Ika, Dewi Nurul Huda, Uswatun Khasanah, Enjeli Ali Halim dan Siti Rahmawati Assaul AG, yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi.
16. Seluruh teman-teman, sahabat, keluarga besar yang tak mungkin disebutkan satupersatu yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai.
17. Seluruh sahabat PIAUD'19, terimakasih atas dukungan dan pengalaman yang telah diberikan selama perkuliahan ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY Sleman, 15 Agustus 2024  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA Nurul Aziza M lusi

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPS.....	ii
SURAT PENYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan dan Kegunaan.....	11
D. Kajian Pustaka.....	12
E. Kajian Teori.....	18
1. Program Komputer <i>Kids</i> .....	19
2. Pengenalan Literasi Digital.....	22
3. Perkembangan Anak Usia Dini.....	30
4. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	33
BAB II METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
C. Sumber Data.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Analisis Data.....	42
F. Teknik Keabsahan Data.....	43
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	44
BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN.....	46
A. Paparan Data.....	46
B. Cara Pengenalan Literasi Digital RA Nurul Ilmi.....	47

C. Materi - Materi Pengenalan Literasi Digital Pada Komputer Kids .....	52
D. Hasil Pengenalan Literasi Digital RA Nurul Ilmi .....	59
E. Faktor Pendukung dan Penghambat Program Komputer Sebagai Pengenalan Literasi Di RA Nurul Ilmi Patalan .....	60
BAB IV PEMBAHASAN.....	64
A. Program Komputer Kids Sebagai Pengenalan Literasi Digital Di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul.....	64
B. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Pengenalan Literasi Digital Pada Program Komputer Kids Di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta.....	76
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86
CURRICULUM VITE.....	115

## DAFTAR TABEL

**Tabel 1.** *Materi Pembelajaran RA Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta.....71*

**Tabel 2.** *Hasil Anak-Anak setelah mengikuti Ekskul Komputer.....75*



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Lokasi Penelitian .....	38
<b>Gambar 2.</b> Wawancara Peneliti dengan Guru Pengampu Komputer .....	46
<b>Gambar 3.</b> Pembelajaran Pengenalan Komputer .....	49
<b>Gambar 4.</b> Guru Pengampu Menyiapkan Laptop .....	51
<b>Gambar 5.</b> Materi Pengenalan Huruf.....	52
<b>Gambar 6.</b> Materi Pengenalan Angka.....	54
<b>Gambar 7.</b> Materi Pengenalan Huruf.....	55
<b>Gambar 8.</b> Materi Menyamakan Bentuk .....	56
<b>Gambar 9.</b> Materi Tentang Logika .....	57
<b>Gambar 10.</b> Materi Mengurutkan Kegiatan.....	58
<b>Gambar 11.</b> Suasana Pembelajaran Komputer Kids.....	62
<b>Gambar 12.</b> Suasana Pembelajaran Komputer Kids.....	64
<b>Gambar 13.</b> Suasana Pembelajaran Komputer Kids.....	66
<b>Gambar 14.</b> Guru pengampu memberikan arahan kepada anak-anak.....	72
<b>Gambar 15.</b> Kegiatan Pembelajaran Komputer Kids .....	73
<b>Gambar 16.</b> Siswa-Siswi Sedang Mengerjakan Tugas.....	76
<b>Gambar 17.</b> Siswa-Siswi Sedang Mengerjakan Tugas.....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 pedoman Observasi .....	80
Lampiran II Pedoman Wawancara .....	81
Lampiran III Pedoman Studi Dokumentasi.....	84
Lampiran IV Transkrip Hasil Wawancara .....	86
Lampiran V Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi .....	94
Lampiran VI Bukti Seminar Proposal.....	95
Lampiran VII Surat Izin Penelitian .....	96
Lampiran VIII Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	97
Lampiran IX Kartu Bimbingan Skripsi.....	98
Lampiran X Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran.....	99
Lampiran XI User Education .....	100
Lampiran XII Sertifikat PKTQ .....	101
Lampiran XIII Sertifikat TOEFL.....	102
Lampiran XIV PLP-KKN Integratif .....	103
Lampiran XV Sertifikat ICT .....	104

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi saat ini mengalami kemajuan sangat pesat. Handphone, laptop, alat elektronik rumah tangga, alat elektronik untuk bekerja dan lain sebagainya semakin lama semakin berkembang dengan baik. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, membawa generasi modern memasuki dunia literasi digital. Literasi digital sudah banyak dikenal baik dalam bidang akademik maupun nonakademik. Menurut Jimoyiannis dan Gravani dalam penelitian Anggeraini, pengenalan literasi digital sangat penting karena membantu siswa mendapatkan pengetahuan teknis dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media digital dengan baik, menjadi terampil saat menggunakan media digital untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, memahami aspek sosial dan bagaimana media digital memengaruhi masyarakat, dan menumbuhkan literasi digital untuk meningkatkan keterampilan mereka.<sup>2</sup>

Era digital tidak bisa dipungkiri lagi. Semua orang dapat dengan mudah menggunakannya. Lembaga internasional dan Kementerian Komunikasi dan Sebuah penelitian informatika pada tahun 2015 menemukan bahwa sekitar 30 juta pengguna internet di Indonesia berasal dari usia anak-anak dan remaja.

---

<sup>2</sup> Desi Nur Safitri and Elise Muryanti, 'Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal', *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.2 (2021), pp. 303–19.

Dalam kehidupan, lembaga internasional dan Kementerian Komunikasi dan Informatika menemukan bahwa pengguna internet di Indonesia terlahir dan berkembang dengan media sosial setiap hari. Pada tahun 2015, 72 juta orang yang aktif menggunakan media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern.<sup>3</sup> Banyak kita jumpai anak dibawah usia 10 tahun sudah menggunakan internet di berbagai tempat umum seperti pusat perbelanjaan, restoran, dan bandara, tidak jarang ditemukan anak-anak berusia antara 3 hingga 9 tahun sibuk dengan perangkat elektronik seperti ponsel atau tablet.

Berbicara tentang internet, anak-anak juga cenderung untuk lebih nyaman dengan teknologi digital dari pada orang dewasa. Mereka menggunakan gadget tersebut untuk mengakses game, tiktok, youtube atau film melalui internet. Tidak heran jika banyak anak terlalu fokus pada game atau film bahkan menonton konten-konten melalui youtube maupun tiktok. Sehingga banyak orangtua yang menyakini bahwa internet mempunyai dampak buruk terhadap anak, sebagai contoh yang berhubungan dengan perilaku agresif merupakan dampak dari akses konten yang mengandung kekerasan melalui internet.<sup>4</sup> terungkap bahwa anak-anak atau remaja yang mengakses internet mempunyai berbagai potensi resiko karena mereka bertemu dengan orang-orang yang mungkin merugikan mereka, terpapar dengan konten yang menyimpang secara sosial, terkait dengan pedofilia,

---

<sup>3</sup> Mustofa Mustofa and B Heni Budiwati, 'Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now', *Pustakaloka*, 11.1 (2019), pp. 114–30.

<sup>4</sup> Robert Hughes Jr and Jason Hans, 'Understanding the Effects of the Internet on Family Life', 2004.

terpapar pada konten pornografi, kekerasan atau kebencian, privasi terganggu, dan lain sebagainya.<sup>5</sup> Perlu adanya pengawasan atau arahan dari orangtua ataupun guru tentang apa yang boleh dilihat dan diakses oleh anak. Apabila tidak ada pengawasan atau pembatasan dari orangtua, anak bisa saja mengakses game yang mengandung kekerasan didalamnya. Yang ditakutkan adalah anak akan meniru apa yang dilihat dan didengar. Seperti contoh anak mengucapkan kata-kata kasar karena meniru apa yang ia dengar melalui konten padahal dalam keseharian orangtua tidak pernah mengajarkannya. Tentu saja ini dampak yang sangat nyata yang mungkin sering kita temui di kehidupan kita sehari-hari.

Beberapa orangtua bangga dengan fakta bahwa anak mereka yang masih kecil dapat mengoperasikan komputer atau gadget lainnya. Para orangtua ini juga tidak segan-segan membeli atau meminjamkan laptop, tablet, atau ponsel kepada anak-anak mereka. Sementara pada saat anak usia dini berinteraksi langsung dengan media digital mempunyai dampak positif dan negatif tersendiri tidak ada pengawasan atau pembatasan dari orangtua, anak bisa saja mengakses game yang mengandung kekerasan didalamnya. Yang ditakutkan adalah anak akan meniru apa yang dilihat dan didengar. Seperti contoh anak mengucapkan kata-kata kasar karena meniru apa yang dengar melalui konten padahal dalam keseharian orangtua tidak pernah mengajarkannya. Tentu saja ini dampak yang sangat nyata yang mungkin

---

<sup>5</sup> Louis Leung and Paul S N Lee, 'The Influences of Information Literacy, Internet Addiction and Parenting Styles on Internet Risks', *New Media & Society*, 14.1 (2012), pp. 117-36.

sering kita temui di kehidupan kita sehari-hari.

Komputer kids sendiri mengacu pada program atau kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan dasar-dasar penggunaan komputer kepada anak-anak usia dini atau sekolah dasar.<sup>6</sup> Program ini sering mencakup pemahaman tentang perangkat keras (hardware) perangkat lunak (software) serta keterampilan dasar seperti mengetik menggambar dan penggunaan perangkat input-output seperti mouse dan keyboard tujuan utamanya adalah meningkatkan kreativitas, logika berpikir dan keterampilan teknologi anak-anak, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi dunia digital.

Dampak negatif apabila anak bermain alat-alat elektronik seperti *gadget*, komputer ataupun yang lainnya adalah anak menjadi ketergantungan terhadap media tersebut, sehingga sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan. Anak menjadi malas belajar dan menghabiskan waktunya didepan *gadget*.<sup>7</sup> Anak juga akan meniru perilaku buruk yang ia lihat di dalam konten ataupun game. Dampak lainnya berkaitan dengan kesehatan dan keamanan. Penggunaan *gadget* berlebihan pada anak dapat menyebabkan kurangnya stimulasi otak, yang dapat menyebabkan autisme. Saat ini, banyak anak tanpa gangguan medis, seperti autisme, memiliki kemampuan berbicara, tetapi tidak mungkin berinteraksi. Selain itu, anak tersebut kehilangan kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya dan kesulitan berbicara dengan orang lain. Karena itu,

---

<sup>6</sup> Wijaya, H. O. L., Armanto, A. A. T. S., & Sari, W.M 'Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Bagi Anak-Anak Di Lingkungan Kelurahan Taba Baru', Jurnal Penganbdian Kepada Masyarakat Nusantara (2023)

<sup>7</sup> Feri Faila Sufa and Heri Yuli Setiawan, 'Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini', *Research Fair Unisri*, 1.1 (2017).

ketika HP dimainkan terlalu sering, kemampuan otak anak, terutama kemampuan emosi dan sosialnya, terlatih dan berkembang dengan buruk.<sup>8</sup> Untuk itu perlunya pendampingan langsung dari guru ataupun orang tua agar anak tidak kecanduan atau menyalahgunakan *handphone*, laptop ataupun alat elektronik lainnya. Banyak kita temui di lingkungan sehari-hari anak yang tantrum pada saat orangtua mengambil gadget pada saat anak sedang menggunakan game ataupun yang lainnya, ini karena tidak adanya perjanjian waktu dalam menggunakan *gadget* antara anak dengan orangtua.

Internet juga memiliki dampak positif, karena dapat digunakan sebagai sarana belajar oleh anak. Sebagai contoh *study* yang dilakukan Christina Davidson menunjukkan bahwa internet bisa digunakan secara positif oleh anak-anak. Davidson menunjukkan bagaimana internet dapat membantu anak-anak dalam mencari segala informasi segala informasi tentang cicak melalui google. Studi ini menunjukkan bahwa anak-anak bisa menggunakan internet dengan positif. Anak apabila berinteraksi langsung dengan alat-alat digital. Potensi manfaatnya lebih banyak, meliputi manfaat intelektual, pendidikan, sosial, dan kreatif. Untuk manfaat intelektual, anak bisa mengembangkan kecakapan memecahkan persoalan dan berpikir kritis dengan bermain game yang dirancang untuk mengembangkan kecakapan tersebut. Untuk manfaat pendidikan, film, atau tayangan yang berdasarkan cerita pada buku bisa mendorong anak untuk aktif membaca buku. Untuk manfaat sosial, bermain komputer bersama dengan teman atau anggota keluarga bisa melatih anak

---

<sup>8</sup> Muniroh Munawar and others, 'Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan Literasi Digital', *Seminar Nasional Pascasarjana 2019 UNNES*, 2019, pp. 1–5.

bekerja sama dengan orang lain. Untuk manfaat kreatif, anak bisa mengembangkan kecakapan dalam imajinasi, seni, musik dan media dengan menggunakan aplikasi atau piranti lunak lainnya.<sup>9</sup>

Anak juga bisa menambah kosa kata melalui video atau film yang dilihatnya. Tanpa kita sadari banyak anak yang yang mengeluarkan kosa kata baru tanpa adanya ajaran atau mungkin tidak ataupun belum pernah diajarkan oleh orangtuannya. Bisa saja kosa kata tersebut didapat oleh anak pada saat melihat atau menonton film ataupun kartun melalui televisi, youtube ataupun yang lainnya. banyak sekali orang tua sekarang yang meninggalkan atau memakai jurus jitu agar anak tetap diam dan tenang ditempat saat orangtua melakukan suatu aktivitas yaitu memberikan *handphonenya* kepada anak untuk ngegame, ataupun nonton video dan orangtua dengan *enjoy* melanjutkan aktivitasnya seperti memasak, senam, sholat ataupun kegiatan lainnya. sehingga tanpa sadar dari menonton video ataupun kartun anak mendapatkan kosa kata baru.

Davidson menekankan bahwa untuk menggunakan internet, anak memerlukan pengawasan orangtua. Peran guru pendidik, orang tua, dan juga lingkungan masyarakat sangat penting karena mengingat penggunaan alat-alat elektronik merupakan sesuatu yang sangat sulit untuk dihindari, maka memberikan kesempatan pada anak dan berinteraksi dengan komputer ataupun alat-alat elektronik lainnya sejak dini adalah sangat penting dan perlunya pendampingan dari orangtua, guru ataupun masyarakat sekitar. Oleh karena

---

<sup>9</sup> Novi Kurnia and others, *Literasi Digital Keluarga: Teori Dan Praktik Pendampingan Orangtua Terhadap Anak Dalam Berinternet* (Ugm Press, 2019).

itu, untuk dapat memberikan arahan orang tua harus memiliki keterampilan teknis, pengetahuan dan keterampilan emosional untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan melalui internet. Dengan kata lain, dalam penggunaan internet oleh anak-anak di rumah, bimbingan orangtua sangat diperlukan, disekolah juga harus dibimbing oleh guru sedangkan dimasyarakat juga perlu adanya kerjasama antar kalangan masyarakat agar anak tidak melebihi batas dalam mengakses alat-alat digital. Karena anak-anak belum memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan internet, seperti kemampuan teknis, pengetahuan, atau emosi, peran orangtua sangat penting untuk membantu mereka mengakses informasi dan hiburan melalui internet.<sup>10</sup>

Perlu adanya kerjasama antara tiga elemen yaitu orangtua, guru dan juga lingkungan masyarakat. Apabila ketiga elemen ini dapat bekerjasama dengan baik maka dalam penggunaan alat-alat digital anak akan banyak mendapatkan dampak positifnya. Maka dari itu perlu adanya perjanjian antara orangtua dengan anak mengenai waktu dalam menggunakan gadget ataupun komputer. Karena ini akan melatih anak untuk tidak lupa dengan rutinitas yang lain seperti belajar, makan dan kegiatan positif yang lainnya. Begitu juga dengan guru disekolah juga harus selalu mengingatkan kepada anak untuk tidak keseringan menggunakan gadget ataupun alat elektronik lainnya. Karena semakin sering diingatkan sebuah aturan maka akan selalu diingat oleh anak didalam otaknya. Dalam menerapkan literasi digital dalam gerakan literasi sekolah. Menurut Puspito Sekolah yang diminta harus memperhatikan tiga hal

---

<sup>10</sup> Muniroh Munawar and others, 'Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan Literasi Digital', *Seminar Nasional Pascasarjana 2019 UNNES*, 2019.



berikut agar mereka dapat meningkatkan kebiasaan literasi:

- 1). Menyediakan lingkungan yang mendukung literasi. Metode yang dapat digunakan adalah dengan mengajarkan siswa untuk memasang hasil mereka di setiap tempat di sekolah. Pertukaran bergilir dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman dan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menjadi peduli.
- 2). Lingkungan sosial dan afektif sekolah dirancang dan diperluas untuk memungkinkan komunikasi dan interaksi yang literat. Mereka memberikan penghargaan untuk upaya siswa.
- 3) Menjalankan upaya untuk menjadikan sekolah sebagai lingkungan akademik dengan literatur. Sekolah dapat membentuk kelompok untuk berpartisipasi dalam program literasi.<sup>11</sup>

Saat ini, telah banyak platform dan program literasi digital untuk anak-anak yang dikembangkan menggunakan game edukasi. Beberapa contoh adalah scratch (sebuah platform pemrograman untuk anak-anak), dan code.org yang menekankan pada pembelajaran pemrograman melalui permainan. Menurut marsh et al. Meskipun ada berbagai game edukasi yang berfokus pada pembelajaran digital, hanya sedikit dari mereka yang secara spesifik dirancang untuk anak usia dini.<sup>12</sup> Padahal, Piaget menekankan bahwa anak usia dini berada pada tahap perkembangan kognitif yang penting untuk

---

<sup>11</sup> D Wahyu Puspito, 'Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah', in *Proceedings International Conference Language Literature and Teaching (ICLLT)*, 2017.

<sup>12</sup> Marsh, J., & Plowman, L, 'Young children's literacy practices in a digital age: A review of the literature. *Journal of Early Childhood Literacy*, 2010.

memahami konsep dasar, termasuk pemahaman mengenai teknologi.<sup>13</sup> Dari penelitian- penelitian yang ada terdapat kekosongan dimana belum banyak study yang mengembangkan game edukasi literasi digital yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Hal ini menciptakan kebutuhan mendesak untuk menghadirkan pendekatan yang lebih efektif dalam mengenalkan literasi digital kepada anak-anak melalui mekanisme yang disukai anak-anak seperti permainan. Penelitian ini akan memberikan kontribusi baru dengan mengembangkan program komputer berbasis game edukasi yang dirancang khusus untuk mengajarkan literasi digital kepada anak-anak usia dini. pendekatan ini lebih menekankan pada pendidikan yang menyenangkan (*fun learning*) melalui permainan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis anak-anak dalam dunia digital.

Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan dan menciptakan informasi melalui teknologi digital. Anak usia dini memerlukan pendekatan khusus dalam pengenalan literasi digital karena keterbatasan kognitif, motorik dan emosional mereka. Pendekatan berbasis game edukasi dianggap sebagai metode yang efektif karena pembelajaran yang berbasis bermain membuat anak lebih terlibat melalui aktivitas yang menyenangkan, aplikasi dan game yang dirancang membantu anak mengenal teknologi dengan aman. Literasi digital melalui game edukasi membawa konsep literasi ke dalam bentuk permainan edukasi memungkinkan anak-anak untuk belajar secara menyenangkan, dengan melalui simulasi

---

<sup>13</sup> Piaget, J. 'The Psychology of the Child. New York: Basic Book, 1972.

interaktif yang membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknologi dan informasi digital sejak dini.

Permasalahan yang sering kita temui dilapangan adalah banyaknya anak-anak yang menggunakan gawai ataupun alat-alat elektronik lainnya untuk bermain game dengan rentan waktu yang cukup lama, padahal waktu yang disarankan untuk anak mengakses gadget adalah satu jam perhari untuk anak usia 2-5 tahun dengan program yang berkualitas. Dalam hal ini dalam mengantisipasi hal ini RA Nurul Ilmi Patalan mengadakan program komputer dengan memberikan materi yang sesuai kebutuhan anak-anak dan menarik untuk anak. Penelitian ini peneliti lebih berfokus pada bagaimana pengenalan, materi yang diajarkan kepada anak begitu juga faktor pendukung dan faktor penghambat dalam program komputer *kids* di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul. Fenomena menarik yang peneliti temukan di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul yaitu adanya program komputer *kids*. Program komputer *kids* ini dijadikan sebagai ekstrakurikuler yang di ajarkan kepada anak-anak kelas A dan B seminggu sekali secara bergantian agar anak-anak lebih akrab dan tidak kaku dalam menggunakan alat-alat digital terutama komputer. Adapun yang diajarkan di RA Nurul Ilmi adalah semacam pengenalan huruf, angka, warna, menyamakan bentuk, bermain logika, mengurutkan suatu kegiatan yang dikemas dalam bentuk game edukasi. berdasarkan dengan wawancara dengan ibu kepala sekolah, RA Nurul Ilmi sendiri tidak memiliki fasilitas komputer atau laptop. Laptop-laptop yang digunakan untuk pembelajaran ekstrakurikuler merupakan milik LPK (Lembaga Pelatihan Kerja). Setiap

anak menggunakan satu laptop dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pengampu. Setiap pertemuan terdapat 10 anak yang mengikuti ekstrakurikuler.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bertujuan melakukan penelitian pada Raudhotul Athfal Nurul Ilmi Patalan Bantul. Dengan judul **“PROGRAM KOMPUTER KIDS SEBAGAI PENGENALAN LITERASI DIGITAL DI RAUDHOTUL ATHFAL NURUL ILMI PATALAN BANTUL YOGYAKARTA”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana program komputer *kids* sebagai pengenalan literasi digital di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul yogyakarta?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat pada program komputer *kids* sebagai pengenalan literasi digital di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul yogyakarta?

#### **C. Tujuan dan Kegunaan**

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang tertera pada rumusan masalah di atas yaitu :

- a. Untuk mengetahui program yang diberikan kepada anak-anak dalam mengenalkan literasi digital di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul yogyakarta
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pada pengenalan

literasi digital di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul Yogyakarta

### 3. Kegunaan Penelitian

#### a. Segi Teoritis

Secara teoritis penelitian ini sebagai upaya pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan yaitu tentang literasi digital anak usia dini. Diharapkan dapat meningkatkan keahlian pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, memberi pembaca dan lembaga sekolah lebih banyak pengetahuan, dan menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.

#### b. Segi Praktis

- 1) Menambah sumber pengetahuan tentang pengenalan literasi digital anak usia dini.
- 2) Dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya meneliti tentang pengenalan literasi digital anak usia dini
- 3) Untuk memperkenalkan anak terhadap teknologi terutama penggunaannya agar lebih terarah atau kelak tidak disalah gunakan

### D. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran kepustakaan peneliti menemukan penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik yang akan diteliti. Diantara penelitian tersebut antara lain:

*Pertama*, penelitian oleh Desi Nur Safitri dan Elise Muryanti pada tahun 2021 dari Univeritas Negeri Padang Indonesia dengan judul “*Analisis*

*Pengenalan Literasi digital bagi anak usia dini pada masa new normal.*“

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menyelidiki literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Karena perkembangan teknologi semakin pesat dan tingkat penggunaan teknologi oleh anak usia dini semakin tinggi, pengenalan literasi digital sangat penting bagi anak usia dini. Pengenalan literasi digital membantu anak usia dini menjadi lebih terpelajar, kritis, dan berkompeten dalam berbagai macam media yang pada gilirannya membantu mereka memahami apa yang mereka lihat dan dengar”.<sup>14</sup> Perbedaan artikel ini dengan kajian peneliti yaitu artikel ini meneliti tentang pentingnya pengenalan literasi digital bagi anak usia dini, sedangkan penelitian meneliti tentang bagaimana pengenalan literasi pada anak usia dini, metode yang digunakan studi literatur melalui pendekatan kualitatif, sedangkan metode yang peneliti gunakan ialah deskriptif kualitatif. Persamaan artikel ini dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengenalan literasi bagi anak usia dini.

*Kedua*, penelitian yang ditulis oleh Agung Prayoga, dan Elise Muryanti pada tahun 2021 dari Universitas Negeri Padang dengan judul “*Peran Guru Dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Masa Covid-19 Di Tk Sekecamatan Pauh Duo*” Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui metode survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam pengenalan literasi digital pada anak usia dini selama

---

<sup>14</sup> Desi Nur Safitri, ‘Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal’, *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.2 (2021), p. 303, doi:10.30736/jce.v5i2.564.

pandemi Covid-19 rata-rata sebesar 57,42% di TK se-Kecamatan Pauh Duo Kabupaten Solok-Selatan, dengan skor <62,5%. Artinya, peran guru dalam pengenalan literasi digital pada anak usia dini tersebut berada dalam kategori kurang, dan guru harus meningkatkan kemampuan mereka. Perbedaan artikel ini dengan kajian peneliti yaitu artikel ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif.<sup>15</sup> Artikel ini meneliti tentang peran guru dalam pengenalan literasi digital pada masa covid-19 sedangkan penelitian ini tentang pengenalan literasi digital pada anak usia dini di masa normal. Persamaan artikel ini dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang pengenalan literasi digital pada anak.

*Ketiga*, penelitian yang ditulis oleh Muniroh Munawir, dkk pada tahun 2019 dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “*Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan Literasi Digital Anak Usia Dini*” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dan menggunakan metode survei eksploratif. Hasilnya melibatkan 120 lembaga Taman Kanak-Kanak. Menurut penelitian ini, 26,1% orang tua sudah mengajarkan anak-anak mereka literasi digital di sekolah, tetapi 73,9% orang tua belum melakukannya. Kesimpulan dalam Menurut penelitian ini, keterlibatan orangtua sangat rendah dalam mengajarkan anak-anak mereka literasi digital. Oleh karena itu, peran dan pengetahuan orangtua diperlukan untuk mengajarkan anak-anak mereka

---

<sup>15</sup> Agung Prayoga and Elise Muryanti, ‘Peran Guru Dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19 Di Tk Se-Kecamatan Pauh Duo’, *Generasi Emas*, 4.2 (2021), pp. 84–95.

literasi digital pada usia dini.<sup>16</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini meneliti tentang keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital anak sedangkan penelitian penulis meneliti tentang pengenalan literasi di sekolah. Persamaan artikel ini dengan kajian peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang literasi digital anak usia dini.

*Keempat*, Penelitian yang ditulis oleh Yunita dan Sri Watini dari Universitas Panca Sakti Indonesia pada tahun 2022 dengan judul “*Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui TV Sekolah*” Penelitian ini merupakan jenis penelitian Kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagai salah satu media literasi digital, keberadaan TV Sekolah juga sangat membantu sekolah untuk bisa memberikan materi pembelajaran secara berkesinambungan tanpa dibatasi oleh waktu. TV Sekolah juga bisa menampilkan dokumentasi bagi kegiatan-kegiatan sekolah yang dapat dilihat oleh seluruh warga sekolah bahkan menjadi ajang promosi sekolah.

*Kelima*, Penelitian yang ditulis oleh Feri Faila Sufa dan Heri Yuli Setiawan dari Universitas Slamet Riyadi Surakarta pada tahun 2017 dengan Judul “*Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini*” Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif metode deskriptif. Hasil penelitian dari penelitiana menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berbasis komputer aspek perkembangan moral, motorik, bahasa, kognitif, seni, sosial emosi anak dapat

---

<sup>16</sup> Muniroh Munawar and others, ‘Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan Literasi Digital’, *Seminar Nasional Pascasarjana 2019 UNNES*, 2019.



dikembangkan. Materi pembelajaran berhubungan dengan keaksaraan atau bahasa, social, matematika dan sains.

*Keenam*, Penelitian yang ditulis oleh Indah Sri Anggita dkk dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2022 dengan judul “*Pedoman Literasi Digital Guru untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*” Penelitian ini merupakan jenis penelitian Kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi literasi digital guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Literasi digital guru dilakukan untuk meningkatkan standar pencapaian anak sesuai dengan kemendikbud 137. Ketiga implikasi literasi digital guru di RA adalah yaitu guru mampu meningkatkan mutu pendidikan pada saat pembelajaran daring. Perbedaan Penelitian ini dengan

*Ketujuh* penelitian yang ditulis oleh Julita Lindriany, Dian Hidayati, dan Datuk Muhammad Nasaruddin dari Universitas Ahmad Dahlan pada tahun 2022 dengan judul “*Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua*” penelitian ini menggunakan prosedur kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua dalam melatih kecerdasan anak, secara psikologi, kemampuan kecakapan bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis, kemampuan kognitif anak meningkat dan kecakapan dalam berbahasa menjadi lebih baik serta memudahkan para orang tua mencari konten berisi cerita, gambar, nyanyian, dll yang sesuai anak usia dini. Literasi digital sangat penting dikembangkan oleh semua elemen dalam dunia pendidikan.

*Kedelapan* Penelitian yang ditulis oleh Mulyana Sukarnih Putri dan Chairiyah dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja pada tahun 2021 dengan judul “*Transformasi Lingkungan Pembelajaran berbasis Literasi Digital Pada Anak Usia Dini*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan observasi dan wawancara dengan pedoman tiga aspek penting pengukuran, yaitu dukungan media sosial, kondisi jaringan atau akses dan peningkatn hasil kademik selama anak belajar onine. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa literasi digital masih belum banyak di bahas dan penting untuk ditanamkan pada anak usia dini, memperkenalkan bagaimana transformasi lingkungan pembelajaran pada masa pandemik saat ini. Beralih dari lingkungan tatap muka di kelas menjadi lingkungan pembelajaran online. Melalui dukungan media sosial, guru dapat memvariasikan pembelajaran untuk menarik perhatian anak PAUD. Selain akses jaringan yang mempengaruhi, guru dan orang tua termasuk komponen penting agar anak terawasi sehingga tidak menyalahgunakan dalam pembelajaran online. Dukungan guru dan orang tua, serta akses dalam menunjang transformasi lingkungan pembelajaran berbasis literasi digital sebagai alternatif baru yang dapat pula meningkatkan hasil akademik siswa melalui lingkungan pembelajaran online.

*Kesembilan*, penelitin yang ditulis oleh Waode Eti Hardiyanti dan Nurul Maulida Alwi dari Uiversitas Negeri Gorontalo pada tahun 2022 dengan judul “*Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru Paud Pada Masa Pandemi Covid-19*”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif berorientasi pada tematik analisis. Hasil penelitian Penelitian ini menunjukkan

pentingnya menyediakan sistem seperti sarana dan prasarana serta peningkatan kompetensi digital pendidik PAUD yang tidak hanya berfokus terhadap fasilitas yang berikan tetapi juga seberapa efektif pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

*Kesepuluh*, penelitian yang ditulis oleh Triana Lestari dkk dari universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2022 dengan judul ”*Asesemen Literasi Digital Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini*”. Penelitian ini menggunakan metode survey kualitatif. Hasil penelitian Secara umum kemampuan literasi digital anak dapat menunjukkan kompetensi anak dalam perkembangan pengertian, keterampilan motorik halus, sosial emosional, kognitif linier yang berkaitan penerimaan informasi dari media digital, kognitif non linear yang terkait dengan kemampuan navigasi menjalankan program aplikasi digital, keterampilan menyelesaikan masalah domain digital, perkembangan sosial kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan social budaya dan perkembangan kreatifitas. Oleh karenanya analisis hasil assesmen ini dapat dijadikan acuan dalam perumusan pola pendidikan dan pengasuhan digital yang konstruktif, mengingat anak-anak dituntut untuk menjadi produsen, bukan hanya menjadi konsumen konten digital.

#### **E. Kajian Teori**

Dalam mengembangkan program komputer berbasis game edukasi untuk pengenalan literasi digital pada anak usia dini (AUD), beberapa teori dan konsep yang relevan perlu dibahas untuk mendukung desain dan implementasi program ini.

## 1. Program Komputer *Kids*

Program komputer adalah seangkaian instuksi yang ditulis untuk menyelesaikan tugas tertentu oleh komputer. Istilah "komputer" berasal dari perkataan Yunani "computare", yang berarti "menghitung". Dengan demikian, komputer dapat didefinisikan sebagai sebuah alat yang memiliki kemampuan untuk melakukan atau menyelesaikan perhitungan aritmatika. Menurut Ariesto Hadi Sutopo, komputer adalah sebuah alat elektronik yang menjalankan tugasnya berdasarkan perintah kendali yang tersimpan dalam memori komputer. Namun, menurut Daryanto dalam Rusman, komputer memiliki tiga karakteristik: bekerja dengan listrik (elektronik), berdasarkan program, dan dalam sistem.<sup>17</sup> pendapat para ahli berikut ini Robert H. Blissmer mengatakan bahwa komputer adalah suatu alat elektronik yang dapat melakukan berbagai tugas, seperti menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, dan menyediakan output dalam bentuk informasi. V. C. Hamacher mengatakan bahwa komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat yang memiliki kemampuan untuk menerima dan memproses informasi digital sesuai dengan program yang diprogramkan.<sup>18</sup> Pengertian komputer secara harfiah adalah suatu alat elektronik yang mampu mengolah informasi baik berupa teks, suara maupun gambar sehingga dapat menghasilkan keluaran berupa informasi yang diperlukan. Pengertian komputer secara umum dapat diartikan komputer sebagai suatu sistem elektronik yang dirancang untuk

---

<sup>17</sup> Kompetensi and Dini.

<sup>18</sup> Harmayani and others, *Aplikasi Komputer*, 2021.

mengolah data secara cepat, akurat dan tepat. Sistem dirancang untuk menerima dan menyimpan masukan secara otomatis, setelah itu sistem menjalankan instruksi yang disimpan dalam memori (program tersimpan) di bawah kendali langkah demi langkah untuk menghasilkan keluaran. Komputer adalah alat elektronik yang terdiri dari kumpulan komponen yang saling terhubung untuk membentuk sistem kerja. Sistem komputer tersebut memiliki kemampuan untuk melakukan tugas secara otomatis sesuai dengan perintah yang diberikan kepadanya, yang memungkinkannya menghasilkan informasi dari program dan data yang tersedia. Komputer biasanya terdiri dari tiga komponen utama:

- 1) Perangkat Keras (Hardware), yang terdiri dari Processor, RAM, Harddisk, Motherboard, dan CPU.
- 2) Perangkat Lunak (Software), yang terdiri dari sistem operasi dan berbagai aplikasi yang diintegrasikan ke dalam hardware dan bekerja sesuai keinginan pengguna.
- 3) Pengguna Komputer (Brainware), yaitu orang yang menggunakan atau mengoperasikan komputer.<sup>19</sup>

Komputer kids merujuk pada anak-anak yang memiliki keterampilan menggunakan komputer dan perangkat teknologi lainnya sejak usia dini. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan generasi muda yang tumbuh di era digital dan memiliki akses luas ke teknologi informasi dan komunikasi. Mereka cenderung lebih mahir dalam menggunakan perangkat

---

<sup>19</sup> Harmayani and others, *Aplikasi Komputer*, 2021.

seperti komputer, tablet, smartphone serta familiar dengan internet, aplikasi, dan beberapa software.

Menurut pakar pendidikan anak, anak usia dini adalah anak-anak di rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun. Anak usia dini didefinisikan oleh Mansur sebagai kelompok anak yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Tingkat pertumbuhan dan perkembangan mereka menentukan pola pertumbuhan dan perkembangan mereka. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan tingkat dasar dan merupakan upaya pelatihan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. PAUD melakukan ini dengan memberi mereka pelatihan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan rohani mereka sehingga mereka siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan teknologi komputer yang tidak dapat dihindari karena mempengaruhi perkembangan dan kehidupan anak, Tentu saja lembaga pendidikan prasekolah tidak bisa mengabaikan hal ini. Oleh karena itu lembaga pendidikan harus menyediakan program pembelajaran berbasis teknologi untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Komputer Kids merupakan wadah yang dirancang untuk anak agar lebih mengenal sedikit demi sedikit perangkat komputer beserta fungsinya, baik itu dirancang dalam bentuk game edukasi ataupun yang lainnya.

## 2. Pengenalan Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang tersedia dalam berbagai bentuk dan dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik atau komputer. Pengenalan literasi digital kepada siswa sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan kualitas digital mereka. Dengan menggunakan TIK sebagai sumber belajar, siswa dapat mengatasi kesenjangan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia digital dan meminimalisir ketertinggalan materi pembelajaran yang dialami siswa. Bawdan mengartikan literasi digital sebagai sebuah kemampuan dalam membaca, menulis, serta memahami bahasa dalam sebuah bentuk tulisan. Literasi digital, menurut UNESCO, mencakup keterampilan kognitif, menulis, dan membaca. Di mana berbagai cara dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan semua kemampuan tersebut.<sup>20</sup> Paul Gilster literasi digital adalah kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk. Baik itu dari sumber dari perangkat komputer ataupun dari ponsel.<sup>21</sup> Menurut Douglas A.J. Belshaw, literasi digital adalah pengetahuan dan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan dan menggunakan media digital, seperti menggunakan jaringan, alat komunikasi, dan menemukan evaluasi.<sup>22</sup> Sedangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan Literasi digital pada anak-anak

---

<sup>20</sup> Devri Suherdi, *Peran Literasi Digital Di Masa Pandemi* (Cattleya Darmaya Fortuna, 2021).

<sup>21</sup> P Gilster, *Digital Literacy* (Wiley, 1998)  
<<https://books.google.co.id/books?id=ppVx7pHr07kC>>.

<sup>22</sup> Devri Suherdi, *Peran Literasi Digital Di Masa Pandemi* (Cattleya Darmaya Fortuna, 2021).

usia dini menggunakan media digital yang ada di sekitar mereka untuk mencari dan memanfaatkan informasi, belajar, bermain, atau menikmati hiburan yang aman sambil diawasi oleh orang dewasa.<sup>23</sup>

Paul Gilster mengelompokan lima kemampuan dalam memahami literasi digital:

- 1) Pemahaman kritis: memahami dan mengevaluasi informasi secara kritis, termasuk menilai keandalan dan kredibilitas sumber informasi.
- 2) Kemampuan teknik: menguasai keterampilan teknik dasar untuk mengoperasikan perangkat digital dan menggunakan aplikasi perangkat lunak.
- 3) Analisis informasi: mampu mencari, mengidentifikasi, dan mengelola informasi yang relevan dari berbagai sumber.
- 4) Etika digital: menggunakan informasi dan teknologi secara bertanggung jawab dan etis, termasuk memahami isu-isu privasi, keamanan dan hak cipta.
- 5) Komunikasi efektif: menggunakan media digital untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan orang lain.<sup>24</sup> Raising Children Network, sebuah lembaga di Australia yang mengulas kegiatan parenting, menyatakan internet bisa memberikan banyak manfaat bagi anak. Pengaruh positif ini terutama jika orangtua terlibat saat anak menggunakannya dan membantu banyak anak membuat pilihan yang baik. Manfaat yang bisa diperoleh anak usia awal (di bawah 4-5 tahun)

---

<sup>23</sup> Direktorat Pendidikan And Others, 'Toolkit Digital Dalam Pembelajaran', 2020.

<sup>24</sup> Paul Gilster, Digital Literacy, "A Middle School Computer Technologi Journal", 1999.



adalah kecakapan literasi, kecakapan numerial, dan kecakapan sosial.<sup>25</sup>

Terkait kecakapan literasi, anak-anak bisa mulai belajar mengenali huruf alfabet melalui aplikasi seperti *Teach your monster to Read*. Terkait kecakapan numerial, anak-anak bisa mulai belajar berhitung atau mengenali bentuk melalui aplikasi seperti *kids Math* (usia 3-5 tahun) dan *Preschool Math Games* (usia 2-8 tahun). Terkait kecakapan sosial, anak-anak bisa bekerja sama dengan orang lain melalui aplikasi seperti *Toca's Tea Party* dan laman *ABC for Kids*.<sup>26</sup>

Selain itu Paul Gilster juga mengungkap poin-poin yang relevan yang mencakup anak usia dini:

- 1) Penggunaan teknologi yang sesuai usia: memastikan anak-anak menggunakan perangkat dan aplikasi yang dirancang khusus untuk usia mereka, dengan konten yang aman dan edukatif.
- 2) Pengawasan dan pendampingan: orang tua atau pendidik harus aktif mendampingi anak dalam penggunaan teknologi untuk memastikan mereka memahami konten yang mereka akses dan menggunakan teknologi dengan cara yang positif.
- 3) Pengembangan keterampilan dasar: Mengajarkan keterampilan dasar seperti mengoperasikan perangkat sederhana, mengenal simbol-simbol umum, dan memahami cara kerja aplikasi edukatif.
- 4) Pemahaman konten: Membantu anak-anak memahami konten digital

---

<sup>25</sup> Novi Kurnia and others, *Literasi Digital Keluarga: Teori Dan Praktik Pendampingan Orangtua Terhadap Anak Dalam Berinternet* (Ugm Press, 2019).

<sup>26</sup> Novi Kurnia and others, *Literasi Digital Keluarga: Teori Dan Praktik Pendampingan Orangtua Terhadap Anak Dalam Berinternet* (Ugm Press, 2019).

dengan mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis dan berdiskusi tentang apa yang mereka lihat dan lakukan secara digital.

- 5) Etika digital dasar: Mengenalkan konsep dasar tentang penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab, seperti tidak berbagi informasi pribadi dan menghargai karya orang lain.
- 6) Interaksi Sosial: mendorong penggunaan teknologi sebagai alat untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sebaya, misalnya melalui permainan edukasi atau aplikasi komunikasi yang aman.<sup>27</sup>

Literasi digital pada anak usia dini adalah cara, pengetahuan, dan keterampilan untuk menggunakan media digital yang ada di sekitarnya untuk mencari dan memanfaatkan informasi, belajar, bermain, atau mendapatkan hiburan secara sehat dengan pendampingan orang dewasa. Selain itu, pengetahuan, perspektif, dan keterampilan digital ini berfungsi sebagai dasar untuk perkembangan digital yang akan datang. Literasi digital didefinisikan oleh Hauge dan Payton sebagai kemampuan untuk menggunakan keterampilan fungsional pada perangkat digital untuk menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, kreatif dalam berkolaborasi dengan orang lain, dan berkomunikasi secara efektif sambil memperhatikan keamanan elektronik dan konteks sosial-budaya yang berkembang. Literasi digital yang baik dalam konteks pendidikan juga berkontribusi pada pengembangan pengetahuan seseorang terhadap berbagai hal. Literasi digital adalah konsep yang tidak baru dan dapat

---

<sup>27</sup> Paul Glister, Digital Literacy, "A Middle School Computer Technologi Journal", 1999.

dianggap sebagai bagian dari literasi media. Ada konsep lain yang disebut literasi komputer pada tahun 1980-an, tetapi itu hanya mengacu pada pengetahuan teknis komputer atau penguasaan komputer semata. Oleh karena itu, konsep literasi digital dikembangkan yang tidak hanya mengacu pada penguasaan teknologi tetapi juga pada pengetahuan dan emosi yang terlibat dalam penggunaan media dan perangkat digital. Menurut Anggrita dalam penelitian safitri juga berpendapat bahwa keterbatasan dalam menggunakan teknologi digital bahwa literasi digital pada anak usia dini mencakup kemampuan dalam menggunakan hal-hal sederhana penggunaan sederhana dan pembatasan dalam mengoperasikan teknologi digital.<sup>28</sup> peningkatan tumbuh kembang anak paling baik dilakukan melalui bimbingan, dan pengendalian yang tepat dari lingkungan anak terutama guru dan orangtua. Literasi bukan menjauhkan anak-anak dari informasi yang tidak perlu, seperti mematikan televisi, tapi juga membantu anak-anak melek huruf dalam berbagai media dan menafsirkan apa yang mereka lihat dan dengar. Digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan minat belajar anak.<sup>29</sup>

Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran sejak dini dapat meningkatkan minat belajar anak. Masih banyak dampak positif lainnya dari teknologi digital juga mempunyai dampak negatif yang sebaiknya dihindari, sehingga pengawasan dan bimbingan orang tua sangat diperlukan

---

<sup>28</sup> Desi Nur Safitri, 'Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal', *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.2 (2021), p. 303, doi:10.30736/jce.v5i2.564.

<sup>29</sup> Mohammad Salehudin, 'Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini', 2020.

agar anak dapat sukses menggunakan teknologi digital. Teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak.<sup>30</sup> Dampak negatif bisa datang dari dalam diri anak dan keluarga, misalnya pengguna cenderung mengucilkan diri dari komunikasi langsung dengan anggota keluarga lainnya dan terbiasa di dunia online yang dianggap lebih menarik dibandingkan dunia nyata. Pengguna yang tidak mengetahui cara menggunakan media digital mungkin terlibat dalam aktivitas konsumsi, termasuk menonton TV tanpa batas, penggunaan media sosial tanpa batas, bermain game online dan offline dan informasi tidak berguna lainnya

Pendapat di atas, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi, namun juga pengetahuan yang ditransmisikan melalui media digital dengan memanfaatkannya secara arif, bijaksana dan tepat guna untuk memperlancar komunikasi dan interaksi. Apalagi merupakan solusi inovatif dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak monoton. namun berbeda dengan anak usia dini, pengenalan literasi digital pada anak usia dini cukup dengan mengenalkan dengan sederhana saja karena anak masih dalam proses pengenalan, dikenalkan lebih dalam atau lebih jauh ketika anak sudah masuk kejenjang yang lebih tinggi.

Menurut terminologi yang dikembangkan oleh Unesco pada tahun 2011, literasi digital merujuk pada semua aktivitas literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang terkait dengan pendidikan. Oleh karena

---

<sup>30</sup> Luthfatun Nisa, 'Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini', *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8.1 (2020), p. 1.

itu, literasi digital adalah keterampilan hidup yang tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, informasi, dan berkomunikasi, tetapi juga kemampuan untuk bersosialisasi, belajar, berpikir kritis, kreatif, dan inspiratif.<sup>31</sup> Literasi digital pada anak usia dini dilakukan melalui berbagai metode.

1) Memahami Kebutuhan Anak: Setiap anak memiliki preferensi yang berbeda terhadap produk teknologi. Semuanya bergantung pada usia anak dan faktor lingkungannya. Usia anak adalah faktor utama yang perlu diperhatikan agar memenuhi kebutuhan anak. Usia menentukan pilihan dan kebutuhan teknologi. Sebagai contoh, bermain aktif yang melibatkan banyak aktivitas fisik masih diperlukan untuk anak-anak usia balita. Oleh karena itu, jumlah orang yang dapat mengakses perangkat teknologi harus dibatasi.

2) Memasang Aplikasi Pendukung: Langkah berikutnya adalah memasang aplikasi yang membantu perkembangan anak. Contohnya termasuk game yang sesuai dengan usia anak, aplikasi khusus yang mendukung bakat dan minat anak, aplikasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, dan aplikasi untuk mencari pengetahuan dan informasi seperti ensiklopedia.

3) Memberikan pendidikan dan bantuan: Jika orang tua menjauhkan anak atau bahkan tidak memberikan akses sama sekali ke teknologi, rasa penasaran anak akan meningkat. Hal ini dapat mengakibatkan anak-anak menggunakan teknologi tanpa pengawasan orang dewasa. Untuk membatasi

---

<sup>31</sup> Salman Alparis Sormin, Ali Padang Siregar, and Cipto Duwi Priyono, 'Konsep Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Di Era Disruptif', 2019.

akses anak ke konten yang dilarang untuk orang di bawah usianya, adalah ide yang baik untuk menggunakan aplikasi yang memiliki fitur penguncian orang tua atau pengendalian orang tua. Orang tua harus selalu berada di sekitar anak saat mereka mengakses internet. Selain itu, orang tua mengajarkan cara berinteraksi di internet.

4). Mengajarkan Anak Menggunakan Teknologi untuk Berkreasi: Ini penting bagi anak untuk memahami bahwa teknologi digunakan untuk menemukan dan membuat konten. Beberapa tindakan yang dapat diambil :

- Anak-anak dapat membuat presentasi dan dokumen menggunakan Google Appsor .
- Anak-anak dapat menggunakan perangkat gawai untuk membuat siniar (podcast), film pendek, musik untuk digunakan dalam cerita, animasi, dan buku-el.
- Melalui aplikasi berbagi seperti YouTube for Kids, mereka dapat berbagi pekerjaan mereka dengan teman atau orang-orang di seluruh dunia. for Kids.<sup>32</sup>

Proses literasi digital menyangkut literasi digital keluarga, literasi digital sekolah dan literasi digital masyarakat.

1) Fokus gerakan literasi digital keluarga adalah untuk membantu anak-anak menjadi pribadi yang positif, kritis, kreatif, dan aktif. Ayah dan ibu harus menjadi contoh literasi digital dengan menggunakan sumber daya digital. Karena itu, mereka adalah pemimpin dalam strategi gerakan literasi digital.

---

<sup>32</sup> Direktorat Pendidikan And Others, 'Toolkit Digital Dalam Pembelajaran', 2020.

2) Gerakan literasi digital dimasyarakat terdiri dari masyarakat yang menggunakan teknologi dan komunikasi, seperti jaringan internet, secara bijak dan kreatif menemukan, menilai, menggunakan, dan mengelola informasi.

3) Dalam gerakan literasi digital di sekolah, perlu ada tiga tujuan: peningkatan keterampilan siswa, peningkatan pengetahuan guru dan kreativitas dalam pengajaran literasi digital, dan pengembangan literasi digital sekolah sebagai mekanisme pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terhubung ke sistem belajar mengajar. Selain itu, kepala sekolah harus memberikan dukungan kepada guru atau tenaga kependidikan untuk membangun budaya literasi digital di sekolah.<sup>33</sup> Ketiga elemen tersebut jika bekerjasama dengan baik maka akan menghasilkan literasi digital yang mempunyai banyak manfaat untuk anak.

### 3. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Awal masa kanak-kanak

---

<sup>33</sup> M P I DR. H. Masduki Duryat, M P Tajudin Arifin, and M P Rustiana Angela, *MANAJEMEN PROGRAM LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH/MADRASAH: Mendongkrak Mutu Lulusan Dalam Berselancar Di Era Global* (Penerbit K-Media) <<https://books.google.co.id/books?id=vdnsEAAAQBAJ>>.

berlangsung dari usia 2-6 tahun, oleh orang tua disebut sebagai usia problematis, menyulitkan, atau main; oleh para pendidik disebut usia pra sekolah; dan oleh para ahli psikologi sebagai prakilompok, penjelajah atau usia bertanya. Salah satu teori Perkembangan adalah teori dari Jean Piaget adalah anak-anak usia 2 hingga 7 tahun berada pada tahap perkembangan praoperasional. Pada tahap ini anak-anak mulai membangun pemahaman mereka tentang dunia melalui penggunaan simbol, termasuk bahasa dan gambar. Mereka belajar melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks pengembangan game edukasi untuk literasi digital, teori Piaget menjadi dasar bagi desain game yang mampu merangsang perkembangan kognitif anak. Permainan interaktif dengan gambar, warna, dan narasi yang mendalam dapat membantu anak usia dini dalam memahami konsep dasar literasi digital seperti keamanan internet atau etika digital dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.<sup>34</sup>

Adapun karakteristik perkembangan anak usia dini dapat dilihat sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik –Motorik

Perkembangan fisik motorik pada setiap anak berbeda-beda. Ada yang mengalami perkembangan yang cepat namun ada juga yang lambat.pada masa kanak-kanak pertambahan tinggi dan pertambahan berat badan relatif seimbang. Perkembangan motorik anak terdiri dari dua, yaitu ada yang kasar

---

<sup>34</sup> Piaget, JJ. Piaget's theory. In b. Inhelder, H.H.chipman, &C. Zwingmann(Eds.), 1976



dan ada yang halus.<sup>35</sup> Adapun perkembangan keterampilan motorik pada anak usia 3 tahun adalah melakukan gerakan sederhana seperti berjingkrak, melompat, berlari kesana kemari dan ini menunjukkan kebanggaan dan prestasi. Sedangkan usia 4 tahun, anak tetap melakukan gerakan yang sama, tetapi sudah berani mengambil resiko seperti si anak dapat naik tangga dengan satu kaki. Lalu usia 5 tahun si anak lebih percaya diri dengan mencoba untuk berlomba dengan teman sebayanya atau orang tuanya. Hal ini tidak lepas dari ciri anak yang selalu bergerak dan selalu ingin bermain sebab dunia mereka adalah dunia bermain dan merupakan proses belajar.

#### b. Perkembangan Kognitif

Proses perkembangan dimulaia sejak lahir. Namun, campur sel-sel otak dimulai setelah seorang bayi berusia 5 bulan saat kemampuan sensorisnya benar-benar tampak. Dengan demikian, tahap sensori motorik yang berlangsung pada anak usia 0-2 tahun merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang tampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik. Sedangkan usia 2-7 tahun, anak berada dalam periode perkembangan kognitif pra-operasional yakni usia di mana penguasaan sempurna akan objek permanen dimiliki. Artinya anak memiliki kesadaran akan eksistensi suatu benda yang harus ada dan tidak ada.<sup>36</sup>

#### c. Perkembangan Sosio Emosional

Para psikologi mengemukakan bahwa terdapat tiga tipe temperamen

---

<sup>35</sup> John W. Santrock, *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta Erlangga, 1995, H 21

<sup>36</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Perkembangan Bayi & Balita*, Jakarta, Erlangga 2004, h. 61.

anak, yaitu anak yang mudah diatur, anak yang sulit diatur dan anak yang membutuhkan waktu pemanasan yang lama. Anak yang mudah diatur lebih mudah beradaptasi dengan pengalaman, senang bermain dengan mainan baru, tidurdan makan secara teraturdann dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Anak yang sulit diatur seperti sering menolak rutinitas sehari-hari, sering menangis, butuh waktu lama untuk menghabiskan makanan dan gelisah saat tidur. Sedangkan anak yang membutuhkan waktu lama untuk pemanasan umumnya terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif dan seringkali menunggu semua hal diserahkan kepadanya.<sup>37</sup>

#### 4. Pembelajaran Anak Usia Dini

Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih Pada saat setelah diundangkannya UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik. Pembelajaran bagi anak usia dini adalah sebagai dasar pembentukan perilaku, penanaman nilai moral dan akhlak yang mulia, pengembangan intelektualistas yang tinggi, pengembangan fisik motorik. Pendidikan yang dilakukan sejak usia dini sangat besar pengaruhnya terhadap kehidupan di masa yang akan datang.

---

<sup>37</sup> Ariavita Purnamasari, Kamus Perkembangan bayi & Balita, Jakarta, Erlangga, 2005, h 110

Pembentukan perilaku anak sangat ditentukan pada usia 5 (lima) tahun pertama. Perilaku orang dewasa sangat dipengaruhi oleh pembentukan perilaku pada lima tahun pertama. Pengembangan kemampuan-kemampuan anak dapat dilakukan dengan pendidikan yang bermakna.

Fadlillah dalam jurnal Siti Aisyah mengatakan bahwa teori pembelajaran anak usia dini tidak jauh berbeda dengan teori-teori pendidikan yang telah ada sekarang ini. Hanya saja yang membedakan adalah cara mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, teori-teori tersebut dikaitkan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Teori pembelajaran merupakan suatu kumpulan prinsip-prinsip yang terintegrasi dan yang memberikan preskripsi untuk mengatur situasi atau lingkungan belajar sedemikian rupa sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya dengan mudah.<sup>38</sup>

Jean piaget mengembangkan teori pembelajaran yang disebut konstruktivisme. Menurut piaget pembelajaran pada anak-anak terjadi melalui interaksi mereka dengan lingkungan dan melibatkan proses aktif dalam membangun pengetahuan. Piaget membagikan perkembangan kognitif anak dalam empat tahap, yaitu:<sup>39</sup>

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Anak belajar melalui pengalaman fisik dan indrawi. Mereka memulai memahami dunia lewat gerakan dan tindakan langsung.

2. Tahap praoperasional (2-7 tahun)

---

<sup>38</sup> Siti Aisyah, 'Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini', 2008

<sup>39</sup> Piaget, J.J. Piaget's theory. In b. Inhelder, H.H. chipman, & C. Zwingmann (Eds.), 1976

Anak mulai menggunakan bahasa dan simbol, tetapi masih berpikir secara intuitif dan egosentris

3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Anak mulai menggunakan bahasa dan simbol, tetapi masih berpikir logis mengenai situasi konkret dan memahami konsep konservasi (jumlah, volume, dll.)

4. Tahap operasional formal (11 tahun keatas)

Anak mulai dapat berpikir abstrak dan membuat hipotesis.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pembelajaran komputer di RA Nurul Ilmi Patalan Bantul bertujuan untuk memberikan anak-anak keterampilan literasi digital untuk meningkatkan penggunaan dan keterlibatan mereka dalam teknologi digital. Guru di RA Nurul Ilmi berfokus pada pemahaman tentang fungsi komputer, seperti mouse, dan keyboard, untuk membantu anak-anak memahami dan menggunakan teknologi digital secara efektif. Studi di RA Nurul Ilmi menunjukkan bahwa anak-anak antusias dan termotivasi ketika mereka belajar dari materi digital yang disediakan oleh guru. Mereka belajar tentang berbagai topik, seperti mengenal huruf, angka, warna, logika, menyamakan bentuk dan lebih mungkin untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

Proses digitalisasi di RA Nurul Ilmi sangat efektif dan menarik bagi anak-anak, terutama ketika mereka memiliki minat yang kuat dalam belajar komputer. Proses ini berlangsung selama 35 menit per sesi, dengan anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain game seperti permainan pendidikan yang menarik minat mereka. Peran guru meliputi menyediakan sumber daya, membuat permainan, memberikan instruksi, membimbing, dan mendukung anak-anak dalam bermain game.

Pengembangan keterampilan digital melibatkan lima aspek: keterampilan bahasa, emosional, kognitif, moral, dan motorik. Guru membantu anak memahami arti kata-kata yang mereka dengar, memecahkan masalah, dan belajar dari kesalahan mereka. Guru juga membantu anak-anak memahami

pentingnya disiplin, dalam menggunakan teknologi secara positif. Penggunaan game digital sangat menguntungkan bagi anak-anak, karena memberikan banyak manfaat dari pembelajaran komputer. Oleh karena itu, sangat penting untuk berkolaborasi dengan guru dalam proses digitalisasi.

## **B. Saran**

Bagi guru pengampu komputer, untuk memberikan waktu pengganti bagi siswa yang tidak masuk pada waktu ekstrakurikuler komputer mungkin karena sakit ataupun alasan yang lain, agar anak tidak ketinggalan materi.

1. Bagi sekolah untuk memberikan waktu atau hari pengganti untuk ekstrakurikuler komputer pada saat waktu komputer bertabrakan dengan kegiatan lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggrita, N L. "Edukasi Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Perangkat Gawai Sehari-Hari," 2019.
- Arifin, Zaenal, Stit Al-hikmah Bumi, and Agung Way. "Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology," n.d.
- Budiwati, B Heni. "Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now," n.d.
- Farida, Nugrahani. "Metode Penelitian Kualitatif." *Penelitian Pendidikan Bahasa 1*, no. 1 (2008): 305.
- Fiantika, Feny Rita, Mohammad Wasil, S R I Jumiayati, Leli Honesti, S R I Wahyuni, Erland Mouw, Imam Mashudi, et al. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, n.d.
- Hughes, Robert, and Jason D. Hans. "Understanding the Effects of the Internet on Family Life." *Handbook of Contemporary Families: Considering the Past, Contemplating theFuture*, 2012, 506–20.  
<https://doi.org/10.4135/9781412976022.n29>.
- Kompetensi, Standar, and Anak Usia Dini. "Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini An Analysis Of Early Childhood Needs At Ages 4-6 Years On Computer-Based Learning Early Childhood Feri Faila Sufa / Heri Yuli Setiawan Universitas Slamet R" 1, no. 1 (2017).
- Kurnia, Novi, Engelbertus Wendratama, Wisnu Marta Adiputra, and Intania Poerwaningtias. *Literasi Digital Keluarga: Teori Dan Praktik Pendampingan Orangtua Terhadap Anak Dalam Berinternet*. UGM PRESS, 2019.
- Leung, Louis, and Paul S.N. Lee. "The Influences of Information Literacy, Internet Addiction and Parenting Styles on Internet Risks." *New Media and Society* 14, no. 1 (2012): 117–36.

<https://doi.org/10.1177/1461444811410406>.

- Moleong, Lexy J. “Metodologi Penelitian Kualitatif.” (*Bandung, PT. Remaja Rosdakarya*), 1989.
- Mukrimaa, Syifa S., Nurdyansyah, Eni Fariyatul Fahyuni, Anis Yulia Citra, Nathaniel David Schulz, ꦏꦸꦏꦶꦂꦤ꧀, Tukiran Taniredja, Efi Miftah. Faridli, and Sri Harmianto. “Metode Peneitian Kualitatif.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. August (2016): 128.
- Muniroh Munawar, Fakhruddin, Achmad Rifai RC, Titi Prihatin. “Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan Literasi Digital.” *Seminar Nasional Pascasarjana 2019 UNNES*, 2019, 1–5.
- Nasrullah, Rullie, Wahyu Aditya, Tri Indira Satya, Meyda Noortheya Nento, Nur Hanifah, Miftahussururi Miftahussururi, and Qori Syahriana Akbari. “Materi Pendukung Literasi Digital.” Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017.
- Nisa, Luthfatun. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 1 (2020):1.
- Rizeki, Dini N. “Dokumentasi Adalah: Pengertian, Jenis-Jenis, Dan Contohnya.” *Majoo*, Maret 7 (2023).
- Rukajat, A. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish, 208.  
<https://books.google.co.id/books?id=1pWEDwAAQBAJ>.
- Safitri, Desi Nur, and Elise Muryanti. “Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak” 5, no. 2 (2021): 303–19.
- Salehudin, Mohammad. “Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 5, no. 2 (2020): 106–15.
- Subadi, Tjipto. “Metode Penelitian Kualitatif.” Muhammadiyah University Press, 2006.
- Sugiyono, Dr. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D,” 2013.



- DR. H. Masduki Duryat, M P I, M P Tajudin Arifin, and M P Rustiana Angela, *Manajemen Program Literasi Digital Disekolah/Madrasah : Mendongkrak Mutu Lulusan Dalam Berselancar Di Era Global* (Penerbit K-Media) <<https://books.google.co.id/books?id=vdnsEAAAQBAJ>>
- Gilster, P, *Digital Literacy* (Wiley, 1998) <<https://books.google.co.id/books?id=ppVx7pHr07kC>>
- Harmayani, Apdilah Dicky, Mapilindo, Oktopanda, and Hutahaean Jeperson, *Aplikasi Komputer*, 2021
- Hughes Jr, Robert, and Jason Hans, 'Understanding the Effects of the Internet on Family Life', 2004
- Kurnia, Novi, Engelbertus Wendratama, Wisnu Marta Adiputra, and Intania Poerwaningtias, *Literasi Digital Keluarga: Teori Dan Praktik Pendampingan Orangtua Terhadap Anak Dalam Berinternet* (Ugm Press, 2019)
- Leung, Louis, and Paul S N Lee, 'The Influences of Information Literacy, Internet Addiction and Parenting Styles on Internet Risks', *New Media & Society*, 14.1 (2012), pp. 117–36
- Lexy, J Moleong, 'Metodologi Penelitian Kualitatif', *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2002
- Munawar, Muniroh, Fakhrudin, Achmad Rifai RC, and Prihatin Titi, 'Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan Literasi Digital', *Seminar Nasional Pascasarjana 2019 UNNES*, 2019, pp. 1–5
- Mustofa, Mustofa, and B Heni Budiwati, 'Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now', *Pustakaloka*, 11.1 (2019), pp. 114–30
- Nisa, Luthfatun, 'Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini', *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8.1 (2020), p. 1
- Pendidikan, Direktorat, Anak Usia, Direktorat Jenderal Paud,

- Pendidikan Dasar, D A N Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, and others, 'Toolkit Digital Dalam Pembelajaran', 2020
- Prayoga, Agung, and Elise Muryanti, 'Peran Guru Dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19 Di Tk Se-Kecamatan Pauh Duo', *Generasi Emas*, 4.2 (2021), pp. 84–95
- Safitri, Desi Nur, 'Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal', *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.2 (2021), p. 303, doi:10.30736/jce.v5i2.564
- Safitri, Desi Nur, and Elise Muryanti, 'Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal', *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.2 (2021), pp. 303–19
- Salehudin, Mohammad, 'Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini', 2020
- Sormin, Salman Alparis, Ali Padang Siregar, and Cipto Duwi Priyono, 'Konsepsi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Di Era Disruptif', 2019
- Sufa, Feri Faila, and Heri Yuli Setiawan, 'Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini', *Research Fair Unisri*, 1.1 (2017)
- Suherdi, Devri, *Peran Literasi Digital Di Masa Pandemi* (Cattleya Darmaya Fortuna, 2021)
- Wahyu Puspito, D, 'Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah', in *Proceedings International Conference Language Literature and Teaching (ICLLT)*, 2017
- Wulansari, N M D, L Sutinah, and V Pustaka, *Didiklah Anak Sesuai Zaman: Mengoptimalkan Potensi Anak Di Era Digital* (VisiMedia, 2017)